

Le signal de du chronomètre des tirs a retenti.

#### 10.4 Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi lorsque :

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :  
Un arbitre a sifflé,  
Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin **du quart-temps**,  
Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer-franc,
- **Le ballon est contrôlé par un joueur en action de tir au panier qui termine son tir dans un mouvement continu ayant commencé avant qu'une faute soit sifflée à un joueur adverse ou toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe adverse.**
- Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si :  
Après qu'un arbitre a sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle est effectuée,  
Pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin **du quart-temps** ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

### Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre

#### 11.1 La position d'un joueur

La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol.

Lorsqu'il est en l'air, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des 3 points, la ligne de lancer-franc, les lignes délimitant la zone restrictive et les lignes délimitant les zones de demi-cercle de non-charge.

#### 11.2 La position d'un arbitre

La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

### Art. 12 Entre-deux et possession alternée

#### 12.1 Définition de l'entre-deux

12.1.1 Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre 2 adversaires dans le cercle central au commencement **du premier quart-temps**.

12.1.2 Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

#### 12.2 Procédure de l'entre-deux

12.2.1 Chaque sauteur doit se tenir debout, les pieds dans la moitié du cercle central la plus proche de son propre panier avec un pied près de la ligne médiane.

12.2.2 Les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

12.2.3 L'arbitre devra alors lancer le ballon verticalement vers le haut entre les 2 adversaires à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.

12.2.4 Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par l'un ou les deux sauteurs après qu'il a atteint son point culminant.

- 12.2.5 Aucun sauteur ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.
- 12.2.6 Aucun sauteur ne peut attraper ou frapper le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non-sauteurs ou le sol.
- 12.2.7 Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.
- 12.2.8 Les non-sauteurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

Une infraction aux Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 et 12.2.8 est une violation.

### 12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé,
- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- Une double violation se produit lors d'un dernier lancer franc manqué,
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
  - Entre des lancers francs
  - Après un dernier tir lancers francs suivis d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de cette équipe.
- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,
- Au commencement de tout quart-temps et toute prolongation, autres que le premier quart-temps.

### 12.4 Définition de la possession alternée

12.4.1 La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux,

12.4.2 La possession alternée :

- **Commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu,
- **Prend fin** lorsque :
  - Le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu.
  - L'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation.
  - Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau lors d'une remise en jeu.

### 12.5 Procédure de la possession alternée

12.5.1 Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes doivent alterner la possession du ballon pour les remises en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite,

12.5.2 L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux initial aura droit à la première possession alternée.

12.5.3 L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quel quart-temps ou prolongation, devra commencer le quart-temps ou la prolongation suivante par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque sauf si d'autres lancers francs et/ou possession doivent être exécutés.

12.5.4 L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche devra être inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

12.5.5 Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée pour indiquer que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation devra bénéficier de la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre en accordant le ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu originelle.

12.5.6 Une faute commise par l'une des équipes :

- Avant le commencement de tout quart-temps ou toute prolongation autre que le premier quart-temps,
  - Pendant la remise en jeu de possession alternée,
- ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.

## Art. 13 Comment jouer le ballon

### 13.1 Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la ou les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

### 13.2 Règle

13.2.1 Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni le frapper avec le poing.

13.2.2 Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.

Une infraction à l'Art. 13.2 est une violation.

## Art. 14 Contrôle du ballon

### 14.1 Définition

14.1.1 Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant :

- En le tenant,
- En le dribblant ou
- En l'ayant à sa disposition.

14.1.2 Le contrôle d'équipe continue lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.1.3 Le contrôle d'équipe prend fin lorsque :

- Un adversaire prend le contrôle du ballon,
- Le ballon devient mort,
- Le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier ou d'un lancer-franc.

## Art. 18 Temps-mort

### 18.1 Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint.

### 18.2 Règle

18.2.1 Chaque temps-mort doit durer 1 minute.

18.2.2 Un temps-mort peut être accordé pendant une occasion de temps-mort.

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- Pour les deux équipes le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes le ballon devient mort à la suite du dernier lancer-franc réussi,
- Un panier est réussi, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué le panier.

18.2.4 Une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier lancer-franc.

18.2.5 Chaque équipe peut bénéficier de :

- 2 temps-morts pendant la première mi-temps,
- 3 temps-morts pendant la seconde mi-temps, avec un maximum de 2 de ces temps morts à prendre quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps,
- 1 temps-mort pendant chaque prolongation.

18.2.6 Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.

18.2.7 Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier à moins que le temps-mort soit accordé à la suite d'un panier réussi du terrain par les adversaires et sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée.

18.2.8 Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou chaque prolongation à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

### 18.3 Procédure

18.3.1 Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec le marqueur ou se rendre à la table de marque et demander clairement un temps-mort en faisant avec ses mains, le signe conventionnel approprié.

18.3.2 Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

18.3.3 La période de temps-mort :

- Commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort,
- Prend fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.

18.3.4 Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une équipe a demandé un temps-mort.

Si un panier a été marqué contre l'équipe qui a demandé le temps-mort, le chronométrateur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

18.3.5 Pendant un temps-mort et pendant un intervalle de jeu avant le commencement du second, du quatrième quart-temps ou de chaque prolongation, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe et toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe peut pénétrer sur le terrain de jeu à condition de demeurer à proximité de sa zone de banc d'équipe.

18.3.6 Si la demande de temps-mort est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier lancer-franc, le temps-mort doit être accordé à l'une ou l'autre équipe si :

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc, n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu,
- Une faute est sifflée entre des lancers-francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) doit/doivent être terminé(s) et le temps-mort devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute, à moins que cela soit prévu autrement dans ces règles.
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant la remise en jeu.

18.3.7 Dans le cas de plusieurs séries de lancers-francs et/ou de la possession du ballon consécutifs à une sanction de plus d'1 faute, chaque série sera traitée séparément.

## Art. 19 Remplacement

### 19.1 Définition

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir joueur.

### 19.2 Règle

19.2.1 Une équipe peut remplacer un ou des joueurs pendant une occasion de remplacement.

19.2.2 Une occasion de remplacement commence lorsque :

- Pour les deux équipes, le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite d'un dernier lancer-franc réussi,
- Pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier du terrain est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations

19.2.3 Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier lancer-franc,

19.2.4 Un joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu joueur ne peuvent respectivement revenir en jeu ou quitter le terrain de jeu jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche du chronomètre de jeu à moins que :

- L'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu,
- Le joueur ayant droit à des lancers-francs résultant de la rectification d'une erreur soit sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.

19.2.5 Aucun remplacement ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

### 19.3 Procédure

19.3.1 Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant correctement le geste conventionnel avec ses mains ou s'asseoir sur le siège de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.

19.3.2 Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

19.3.3 Dès que l'occasion de remplacement commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite.

19.3.4 Le remplaçant doit rester à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu.

19.3.5 Le joueur qui a été remplacé peut se rendre directement à son banc d'équipe sans se présenter à l'arbitre ou au marqueur.

19.3.6 Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis 5 fautes ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement (sans prendre plus de 30 secondes). Si, selon le jugement de l'arbitre, la reprise du jeu est retardée un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort

disponible, une faute technique enregistrée " B " peut être infligée à l'entraîneur, pour avoir retardé le jeu.

19.3.7 Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu autre que l'intervalle de la mi-temps, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain.

19.3.8 Si le tireur de lancer-franc doit être remplacé parce que :

- Il est blessé,
- Il a commis 5 fautes, ou
- Il a été disqualifié,

le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant qui ne peut être remplacé qu'après avoir joué pendant la phase de marche du chronomètre de jeu suivante.

19.3.9 Si la demande de remplacement est faite par l'une ou l'autre équipe après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier lancer-franc, le remplacement doit être permis si :

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu
- Une faute est sifflée entre des lancers-francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) sera/seront achevé(s) et le remplacement autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

Dans le cas de séries consécutives de lancers-francs occasionnés par plus d'1 sanction de faute, chaque série sera traitée séparément.

## REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

### Art. 40 5 fautes d'un joueur

- 40.1.1 Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il **doit** être remplacé dans les 30 secondes.
- 40.1.2 Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis 5 fautes est considérée comme étant une faute de joueur éliminé. Elle doit être infligée et être inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur ("B").

### Art. 41 Sanction de fautes d'équipe

#### 41.1 Définition

- 41.1.1 Une faute d'équipe est une faute personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante commise par un joueur. L'équipe est en situation de sanction de faute d'équipe **après** qu'elle a commis 4 fautes d'équipe dans **un quart-temps**.
- 41.1.2 Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commise au cours **du quart-temps** suivant ou de la prolongation suivante.
- 41.1.3 Toutes les fautes d'équipe commises pendant **chaque** prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours **du quatrième quart-temps**.

#### 41.2 Règle

- 41.2.1 Lorsqu'une équipe est en situation de sanction de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur à suivre commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs à la place d'une remise en jeu. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancers-francs.
- 41.2.2 Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, une telle faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires.

**Note FFBB : Dans les rencontres jouées en 2x20 minutes, la règle de sanction des fautes d'équipe s'applique dans ce cas après la 7<sup>ème</sup> faute d'équipe dans la mi-temps. Se référer également aux règlements sportifs de la compétition concernée.**

## **Art. 48 Marqueur et aide marqueur : Devoirs**

### **48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :**

- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- Le compte courant des points, en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués,
- Les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes sont infligées à tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre **immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié** s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive,
- Temps-morts d'équipe : Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

### **48.2 Le marqueur doit aussi :**

- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
- Placer le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant **après** la quatrième faute de l'équipe dans **un quart-temps**,
- Effectuer les remplacements,
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

**48.3 L'aide marqueur** doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

### **48.4 Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :**

- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par le crew chief, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre,
- Après que la feuille de marque a été signée par crew chief, l'erreur ne peut plus être corrigée. Le crew chief ou le commissaire, s'il y en a un, doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition

## A - SIGNAUX DES ARBITRES

**A.1** Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et officiels.

**A.2** Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

**A.3** Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.

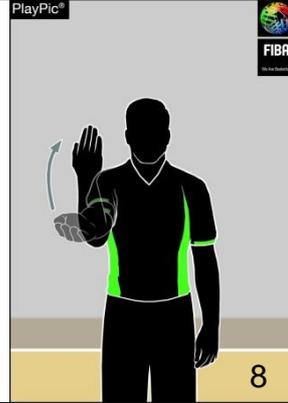
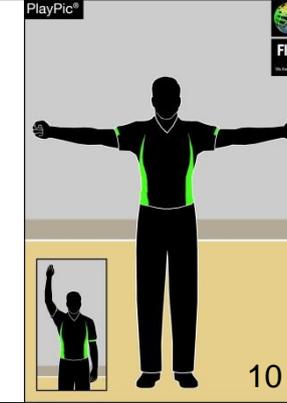
### Signaux de chronométrage

Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>
Paume ouverte	Un poing fermé	Couperet avec la main

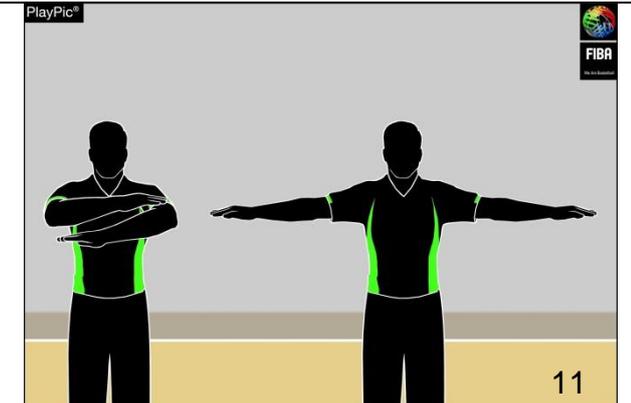
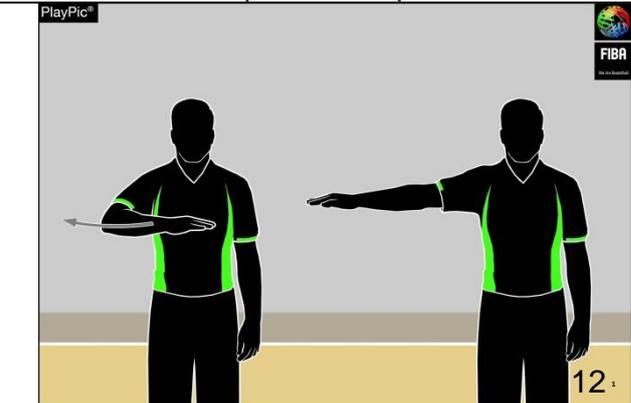
### Gestion du score

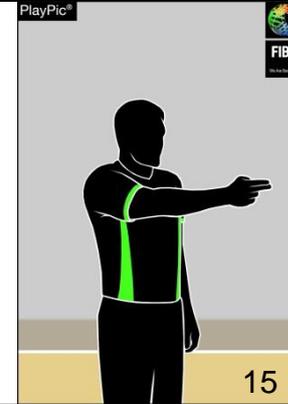
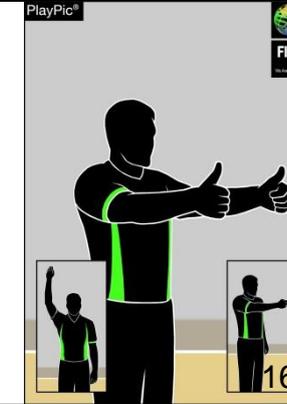
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
 <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>
Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet	3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

**Remplacement et Temps-mort**

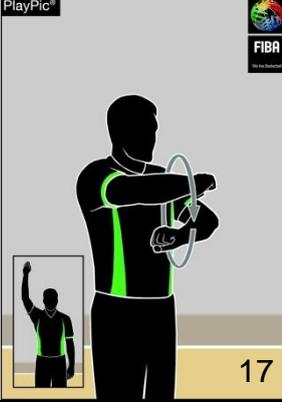
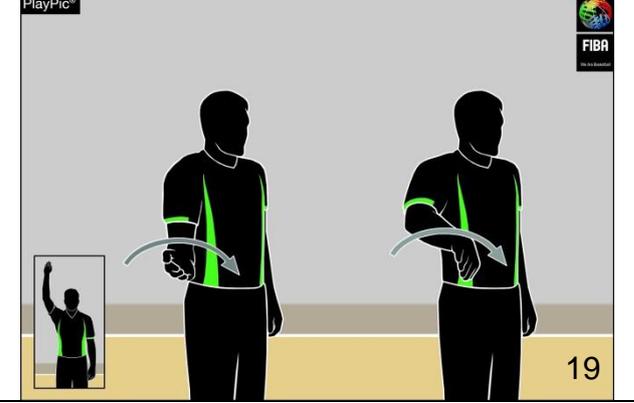
Remplacement	Autorisation de rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés

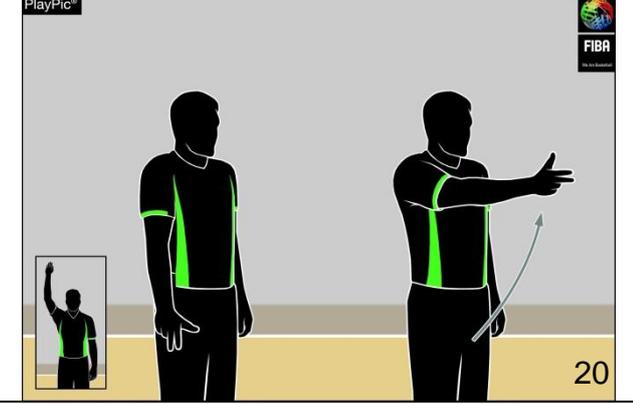
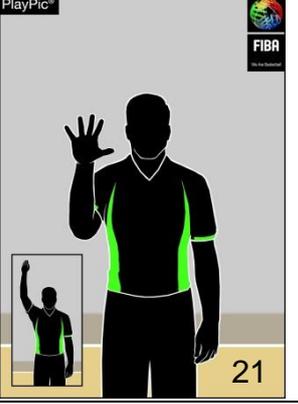
**Gestuelle informative**

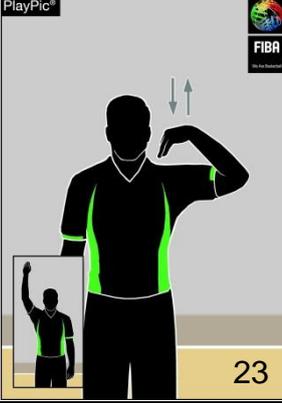
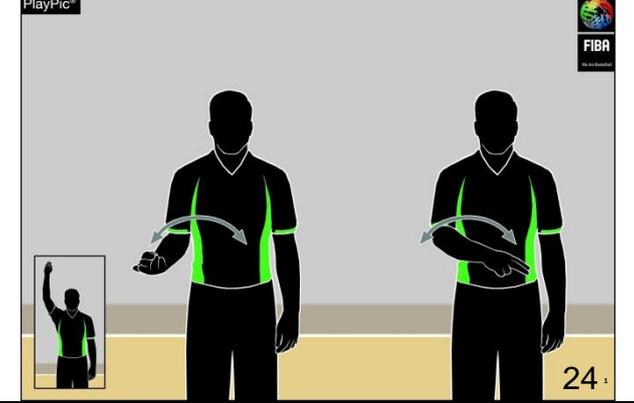
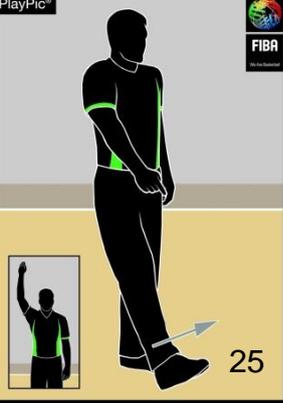
Panier annulé / Action annulée	Décompte de temps visible
 <p>11</p>	 <p>12</p>
Une action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

Signe OK de Communication	Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs	Direction du jeu / Sortie des limites du terrain	Ballon tenu / Situation d'entre deux
 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>	 <p>16</p>
Pouce levé	Rotation de la main avec le doigt tendu	Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche	Pouce levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

**Violations**

<p align="center"><b>Marcher</b></p>	<p align="center"><b>Dribble irrégulier / Reprise de dribble</b></p>	<p align="center"><b>Dribble irrégulier : Porter de balle</b></p>
 <p align="right">17</p>	 <p align="right">18</p>	 <p align="right">19</p>
<p align="center">Rotation des poings</p>	<p align="center">Battement alternatif</p>	<p align="center">Demi-rotation de la paume</p>

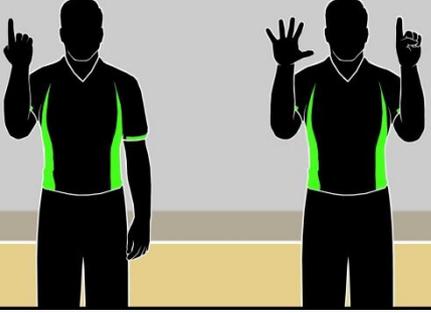
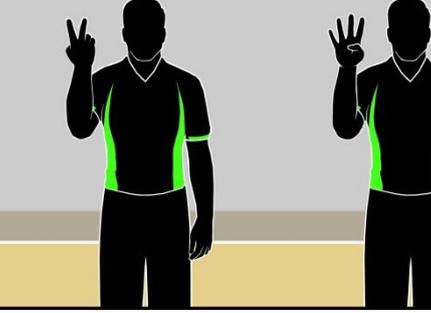
<p align="center"><b>3 secondes</b></p>	<p align="center"><b>5 secondes</b></p>	<p align="center"><b>8 secondes</b></p>
 <p align="right">20</p>	 <p align="right">21</p>	 <p align="right">22</p>
<p align="center">Bras tendu montrant trois doigts</p>	<p align="center">Montrer 5 doigts</p>	<p align="center">Montrer 8 doigts</p>

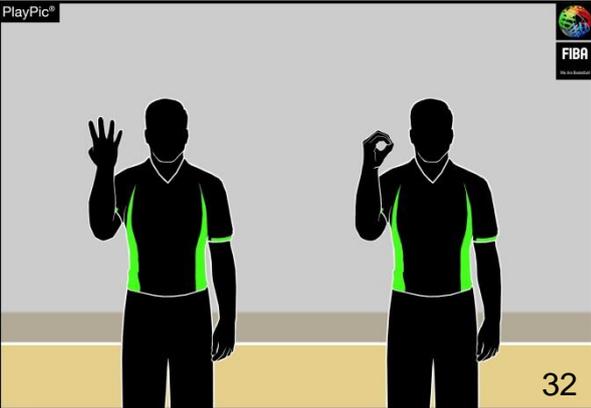
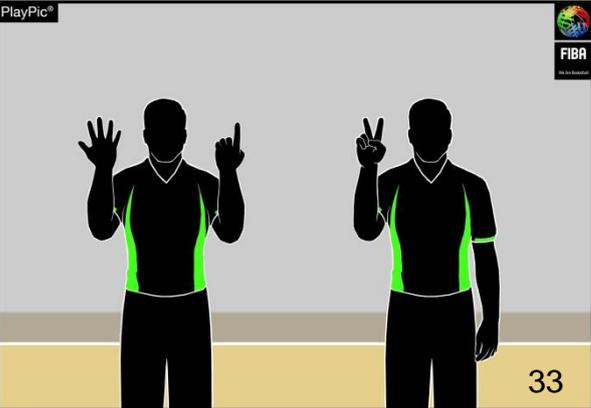
<p align="center"><b>24 secondes</b></p>	<p align="center"><b>Retour en zone arrière</b></p>	<p align="center"><b>Jeu au pied volontaire</b></p>
 <p align="right">23</p>	 <p align="right">24</p>	 <p align="right">25</p>
<p align="center">Toucher l'épaule des doigts</p>	<p align="center">Mouvement de vague en face du corps</p>	<p align="center">Pointer le pied</p>

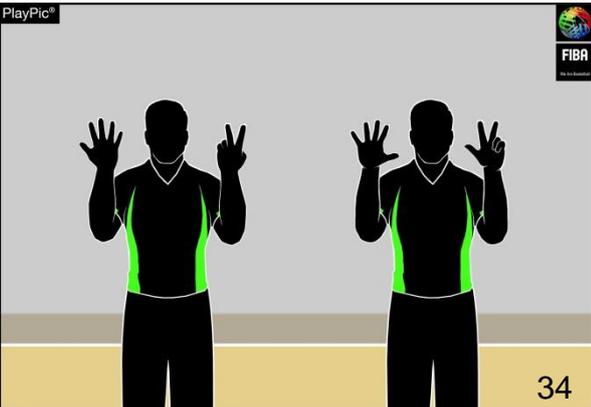
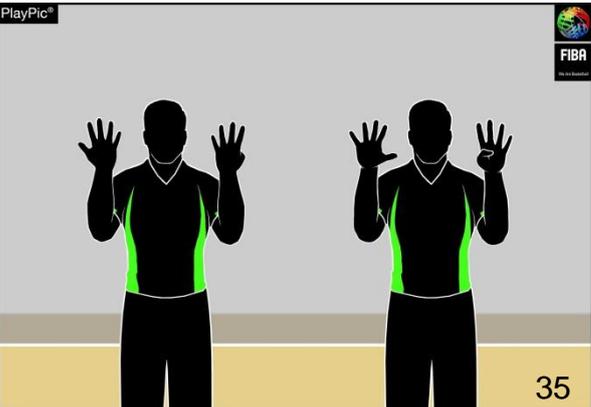
**Numéros des joueurs**

N° 00	N° 0
	
Chaque main montrent "0"	La main droite montre "0"

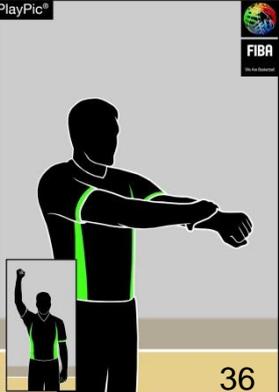
N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
		
La main droite montre le numéro 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5	La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5

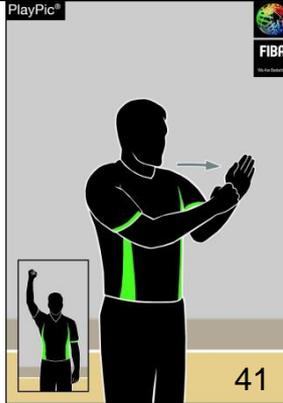
N° 16	N° 24
	
D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités	D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

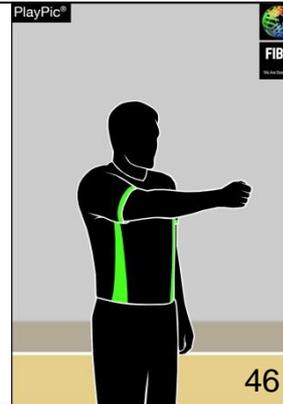
N° 40	N° 62
	
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités

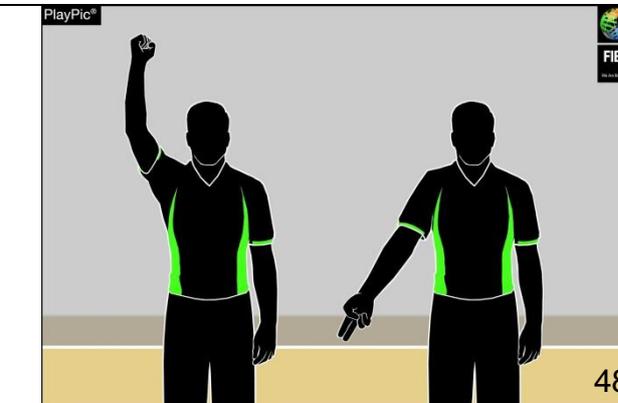
N° 78	N° 99
	
D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

### Types de fautes

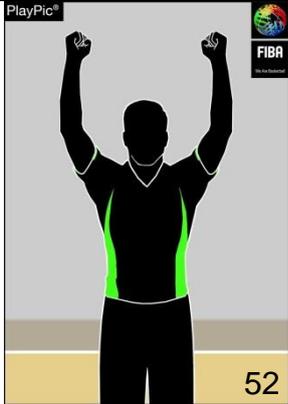
Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
			
36	37	38	39
Accrocher le poignet vers le bas	Les deux mains sur les hanches	Imiter une poussée	Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

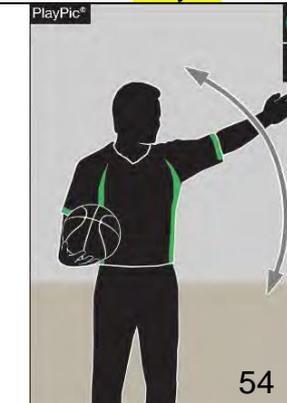
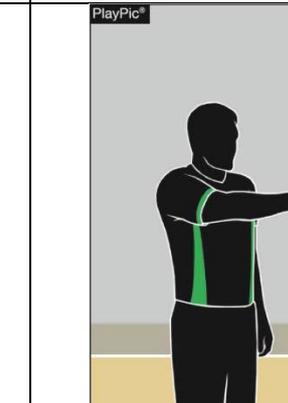
Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Crocheter un adversaire
 <p>40</p>	 <p>41</p>	 <p>42</p>	 <p>43</p>
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Déplacer l'avant-bras vers l'arrière

Usage excessif des coudes	Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon
 <p>44</p>	 <p>45</p>	 <p>46</p>
Balancer le coude vers l'arrière	Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

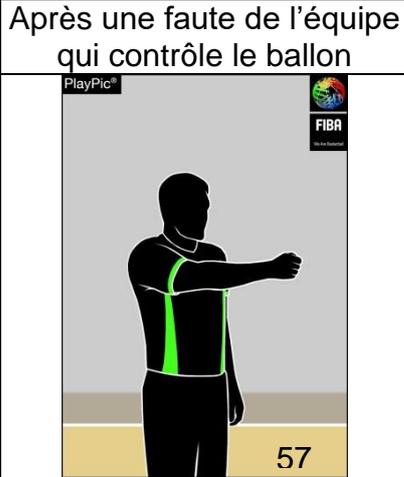
Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
 <p>47</p>	 <p>48</p>
Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers-francs	Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol

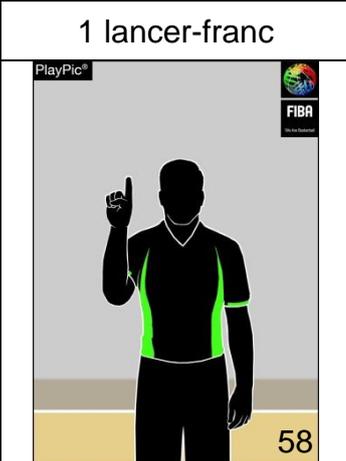
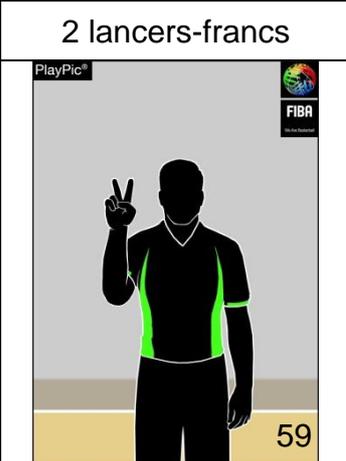
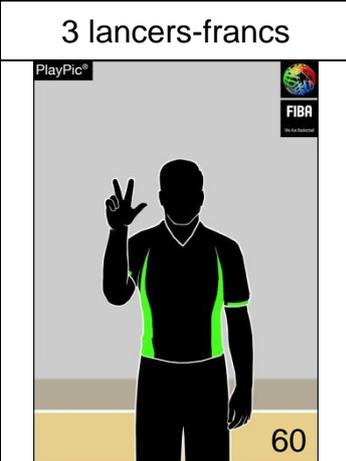
**Situations spéciales**

Double faute	Faute technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
 <p>49</p>	 <p>50</p>	 <p>51</p>	 <p>52</p>
Croisement successif des deux poings fermés	Former un "T" avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés

Simulation de faute	Franchissement illégal de la ligne de touche sur remise en jeu	Usage de la Vidéo
 <p>53</p>	 <p>54</p>	 <p>55</p>
Relever deux fois l'avant-bras	Geste du bras parallèle à la ligne de touche (lors des 2 dernières minutes du 4 <sup>ème</sup> quart-temps ou de prolongation)	Rotation de la main horizontale avec l'index étendu

### Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

Après une faute Sans lancer(s) franc(s)	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
 <p>56</p>	 <p>57</p>
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
 <p>58</p>	 <p>59</p>	 <p>60</p>
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

### Administrer les lancers-francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
 <p>61</p>	 <p>62</p>	 <p>63</p>
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

**Administrer les lancers-francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)**

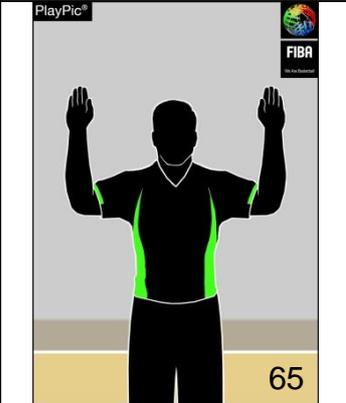
1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
 <p>PlayPic® FIBA We Are Basketball</p> <p>64</p>	 <p>PlayPic® FIBA We Are Basketball</p> <p>65</p>	 <p>PlayPic® FIBA We Are Basketball</p> <p>66</p>
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus

Figure 7 – Signaux des arbitres



**B.1 La feuille de marque officielle** illustrée à la figure 8 est celle approuvée par la Commission Technique de la FIBA.

**B.2** Celle-ci comprend **1 original et 3 copies** sur papier de différentes couleurs. L'original, sur papier blanc est pour la FIBA. La première copie, sur papier bleu, est destinée à l'instance responsable de la compétition, la seconde copie, sur papier rose, est pour l'équipe victorieuse et la dernière copie, sur papier jaune, est pour l'équipe perdante.

Notes :

1. Le marqueur doit utiliser deux stylos de couleurs différentes, ROUGE pour le premier et le troisième quart-temps et BLEUE OU NOIRE pour le second et le quatrième quart-temps. Tous les enregistrements doivent être faits en BLEU ou NOIR (de la même couleur que le second et le quatrième quart-temps)

2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

**B.3 Au moins 40 minutes avant l'heure** programmée pour débiter la rencontre, le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

**B.3.1** Il doit inscrire le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. L'équipe "A" doit toujours être l'équipe locale, ou pour les tournois ou les rencontres jouées sur terrain neutre, la première équipe mentionnée sur le programme. L'autre équipe doit être l'équipe "B".

**B.3.2** Il doit ensuite inscrire :

- Le nom de la compétition,
- Le numéro de la rencontre,
- La date, l'heure et le lieu de la rencontre,
- Les noms du crew chief et des arbitres et leur nationalité (IOC).



**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
SCORESHEET**

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>20. 11. 2014</u>	Time	<u>20:00</u>	Referee	<u>WALTON, M.</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y.</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K.</u>

Figure 9 – En-tête de la feuille de marque

**B.3.3** L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

**B.3.3.1** Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les 3 derniers chiffres) de la licence de chaque joueur, entraîneur et aide entraîneur. Dans le cas de tournoi, les numéros de licence doivent seulement être indiqués lors de la première rencontre jouée par les équipes.

**B.3.3.2** Dans la seconde colonne, le marqueur inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, dans l'ordre des numéros de maillot le tout en LETTRES MAJUSCULES, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'entraîneur ou son représentant. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.

**B.3.3.3** Si une équipe présente moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases laissées vides en dessous du dernier joueur enregistré. S'il y a moins de 11 joueurs, la

ligne horizontale doit être tracée jusqu'à atteindre la section de fautes des joueurs puis se poursuivre en diagonale vers le bas.

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach	LOOR, A. 							
Assistant Coach	MONTA, B.							

Figure 10 – Equipes sur la feuille de marque (avant la rencontre)

B.3.4 En bas de l'encadré de chaque équipe, le marqueur devra inscrire (en LETTRES MAJUSCULES) le nom de l'entraîneur de l'équipe et de l'entraîneur adjoint.

**B.4 Au moins 10 minutes avant l'heure** programmée pour débiter la rencontre, chaque entraîneur doit :

B.4.1 Confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondant aux membres de son équipe,

B.4.2 Confirmer les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint, S'il n'y a **ni entraîneur ni d'entraîneur adjoint**, le capitaine doit agir comme entraîneur et doit être inscrit comme tel et la mention (CAP) doit apparaître derrière son nom.

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

B.4.3 Indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre en marquant une petite croix (x) à côté du numéro du joueur dans la colonne "en jeu",

B.4.4 Signer la feuille de marque.

L'entraîneur de l'équipe "A" doit être le premier à fournir ces informations.

**B.5 Au commencement de la rencontre**, le marqueur doit encercler la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la rencontre.

**B.6 Pendant la rencontre**, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur doit inscrire une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne "en jeu".

Figure 11 – Equipes sur la feuille de marque (après la rencontre)

## B.7 Temps-morts

B.7.1 L'enregistrement des temps-morts accordés pendant chaque **quart-temps** et chaque prolongation se fait en inscrivant la minute de jeu **du quart-temps** à l'intérieur des cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe.

B.7.2 A la fin de chaque mi-temps et de toute prolongation, les cases non utilisées seront barrées par 2 lignes parallèles horizontales. Au cas où l'équipe n'aurait pas bénéficié de son premier temps mort **avant que le chronomètre de jeu affiche dans le quatrième quart-temps**, le marqueur devra barrer de 2 traits horizontaux la première case des temps-morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps.

Time-outs		Team fouls	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ②	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ④	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods	

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD		
010	NANCE, L.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach				LOOR, A.			C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>
Assistant Coach				MONTA, B.				

## B.8 Fautes

B.8.1 Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.

B.8.2 Les fautes commises **à l'encontre des entraîneurs, entraîneurs adjoints, remplaçants, joueur éliminés et membres accompagnant la délégation** peuvent être techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.

B.8.3 Toutes les fautes devront être inscrites comme suit :

B.8.3.1 Une faute personnelle doit être indiquée en inscrivant un "P".

B.8.3.2 Une faute technique de joueur doit être indiquée en inscrivant un "T". Une seconde faute technique doit aussi être indiquée en entrant un "T", suivi dans l'espace suivant d'un "GD" (Game Disqualification) pour la disqualification pour le reste de la rencontre.

B.8.3.3 Une faute technique de l'entraîneur pour comportement personnel antisportif doit être indiquée en inscrivant un "C". Une seconde faute technique similaire doit aussi être indiquée en inscrivant un "C" suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.4 Une faute technique de l'entraîneur pour toute autre raison doit être indiquée en inscrivant un "B". Une troisième faute technique (l'une d'entre elles pouvant être un "C") doit être indiquée en entrant un "B" ou un "C", suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.5 Une faute antisportive de joueur doit être indiquée en inscrivant un "U" (Unsportsmanlike). Une seconde faute antisportive doit aussi être indiquée par un "U" (Unsportsmanlike) suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.6 Une faute technique contre un joueur faisant suite à une faute antisportive précédente ou une faute antisportive contre un joueur faisant suite à une faute technique précédente doit être indiquée "U" ou "T", suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.7 Une faute disqualifiante doit être indiquée en inscrivant un "D".

B.8.3.8 Toute faute entraînant des lancers-francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers-francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.9 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en vertu de l'Art. 42 (situations spéciales) doivent être indiquées en inscrivant un petit "c" à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.10 Une faute disqualifiante contre un entraîneur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou un membre accompagnant la délégation, y compris pour avoir quitté la zone de banc d'équipe dans une situation de bagarre, doit être inscrite au compte de l'entraîneur en inscrivant 'B2'.

B.8.3.11 A la fin **du second quart-temps** et à la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en traçant une ligne horizontale épaisse.

B.8.3.12 **Exemples pour des fautes disqualifiantes d'entraîneur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou membre accompagnant la délégation.**

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un entraîneur adjoint doit être inscrite comme suit :

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un remplaçant doit être inscrite comme suit :

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

et

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante d'un joueur éliminé après sa cinquième faute doit être inscrite comme suit :

015	RUSH, S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

et

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.			

**Une faute disqualifiante contre un membre accompagnateur de la délégation doit être enregistré comme suit :**

Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

**B.8.3.10 Exemples pour des fautes disqualifiantes pour bagarre à l'encontre des par les entraîneurs, entraîneurs adjoint, remplaçants, joueur éliminés et membres accompagnateurs de la délégation.**

Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique ('B') doit être inscrite au compte de l'entraîneur comme suit :

Coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

**Une faute disqualifiante contre un entraîneur et un entraîneur-adjoint doit être enregistrée comme suit :**

Si seul l'entraîneur est disqualifié :

Coach	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F	
Assistant Coach	MONTA, B.				

Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié :

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>			
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F	

Si à la fois l'entraîneur et l'entraîneur adjoint sont disqualifiés :

Coach	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F	
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F	

Dans toutes les cases de fautes restant vides, des 'F' doivent être inscrits.

**Une faute disqualifiante contre un remplaçant doit être enregistrée comme suit :**

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un "F" sera inscrit dans le dernier espace de fautes

003	SMITH, E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Si c'est la cinquième faute du remplaçant, un "F" sera alors inscrit dans le dernier espace

002	JONES, M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

**Une faute disqualifiante contre un remplaçant qui a participé activement à la bagarre doit être enregistrée comme suit :**

001	MAYER, F.	5	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

**Une faute disqualifiante contre un joueur éliminé doit être enregistrée comme suit :**

Comme un joueur éliminé n'a plus de cases vides, un "F" sera inscrit dans la colonne après la dernière faute :

015	RUSH, S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

**Une faute disqualifiante contre un joueur éliminé qui a participé activement à la bagarre doit être enregistrée comme suit :**

015	RUSH,	S.	25	X	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F <sub>2</sub>
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

**Une faute disqualifiante contre un membre accompagnateur de la délégation qui a participé activement à la bagarre doit être imputée à l'entraîneur et être enregistrée comme suit :**

Coach	788	LOOR,	A.	B.	B.
Assistant Coach	555	MONTA,	B.		

Chaque faute disqualifiante d'un accompagnateur de la délégation doit être imputée à l'entraîneur et être enregistrée 'B2' mais ne doit pas compter dans les 3 fautes techniques amenant à sa disqualification.

Note : Les fautes techniques ou disqualifiantes concernant l'Art 39 ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

### **B.9 Fautes d'équipe**

B.9.1 Pour chaque **quart-temps**, 4 espaces (situées immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) sont prévus sur la feuille de marque pour inscrire les fautes d'équipe.

B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit enregistrer la faute au compte de l'équipe de ce joueur en inscrivant à chaque fois un grand "X" dans les cases prévues.

## B.10 La marque courante

B.10.1 Le marqueur doit tenir le compte courant et chronologique des points marqués par chaque équipe.

B.10.2 Il y a 4 colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

B.10.3 Chaque colonne est subdivisée en 4 colonnes. Les 4 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 4 colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont pour la progression du score (160 points) pour chaque équipe.

Le marqueur doit :

- d'abord tracer une ligne diagonale (/ pour les droitiers, \ pour les gauchers) pour chaque panier accordé et un cercle plein (●) pour tout lancer-franc réussi, par-dessus le nouveau total de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer,

- inscrire ensuite dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou \ ou ●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

## B.11 La marque courante : instructions supplémentaires

B.11.1 Un panier à 3 points réussi par un joueur doit être inscrit en traçant un cercle autour du numéro du joueur.

B.11.2 Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans son propre panier doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu.

B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 – "Goaltending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.

B.11.4 A la fin de chaque quart-temps ou prolongation, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "●" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.

B.11.5 Au commencement de chaque quart-temps ou prolongation le marqueur doit continuer à enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.

B.11.6 Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a une différence et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer le crew chief dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

B.11.7 Les arbitres peuvent corriger toute erreur de tenue de score, de nombre de fautes ou de nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le crew chief doit signer les corrections. Dans le cas de vastes corrections, celles-ci doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

	A	B
	1	6
	2	6
6	3	3
	4	4
11	5	5
11	6	5
	7	7
10	8	8
	9	10
	10	10
10	11	11
	12	7
4	13	7
5	14	14
5	15	6
	16	16
5	17	17
	18	6
6	19	19
	20	9
	21	21
11	22	9
	23	9
11	24	24
	25	7
	26	7
5	27	27
	28	6
10	29	29
	30	8
4	31	31
	32	5
4	33	5
4	34	34
	35	10
10	36	36
	37	12
	38	38
10	39	12
10	40	12

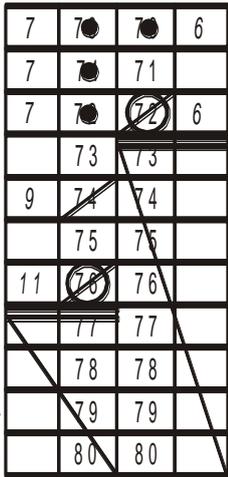
Figure 12

## B.12 La marque courante - Totalisation

B.12.1 A la fin de chaque **quart-temps** et de la dernière prolongation, le marqueur doit inscrire le score de ce **quart-temps** ou **prolongation** dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque.

B.12.2 Immédiatement à la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire l'heure de fin de rencontre dans la colonne « Rencontre terminée à (hh :mm) »

B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le nombre final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans les colonnes de score courant de chaque équipe.



7	70	70	6
7	70	71	
7	70	<del>72</del>	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Figure 13 –Totalisation

B.12.4 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe vainqueur.

B.12.5 Le marqueur doit ensuite inscrire son nom, en lettres majuscules, sur la feuille de marque après que l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur du chronomètre des tirs ont fait de même. Les officiels de table doivent alors tous signer la feuille de marque en face de leur nom.

B.12.6 Après que le(s) aide(s) arbitre(s) a(ont) signé, le crew chief doit être le dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

**Note :** Si le capitaine (CAP) signait la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marqué "signature du capitaine en cas de réclamation"), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du crew chief jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.

<b>Scorer</b> <u>MAIER, N.</u> <i>MA</i>	<b>Scores</b> Quarter ① A <u>15</u> B <u>18</u>
<b>Assistant scorer</b> <u>SABAY, O.</u> <i>OS</i>	Quarter ② A <u>19</u> B <u>10</u>
<b>Timer</b> <u>LEBLANC, R.</u> <i>RL</i>	Quarter ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
<b>Shot clock operator</b> <u>AUSTIN, K.</u> <i>KA</i>	Quarter ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Overtimes A <u>/</u> B <u>/</u>
<b>Crew chief</b> <u>M. Walton</u>	<b>Final Score</b> Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
<b>Umpire 1</b> <u>Y. Chang</u> <b>Umpire 2</b> <u>K. Bartok</u>	<b>Name of winning team</b> <u>HOOPERS</u>
<b>Captain's signature in case of protest</b> _____	<b>Game ended at (hh:mm)</b> <u>21:50</u>

Figure 14 – Partie inférieure de la feuille de marque