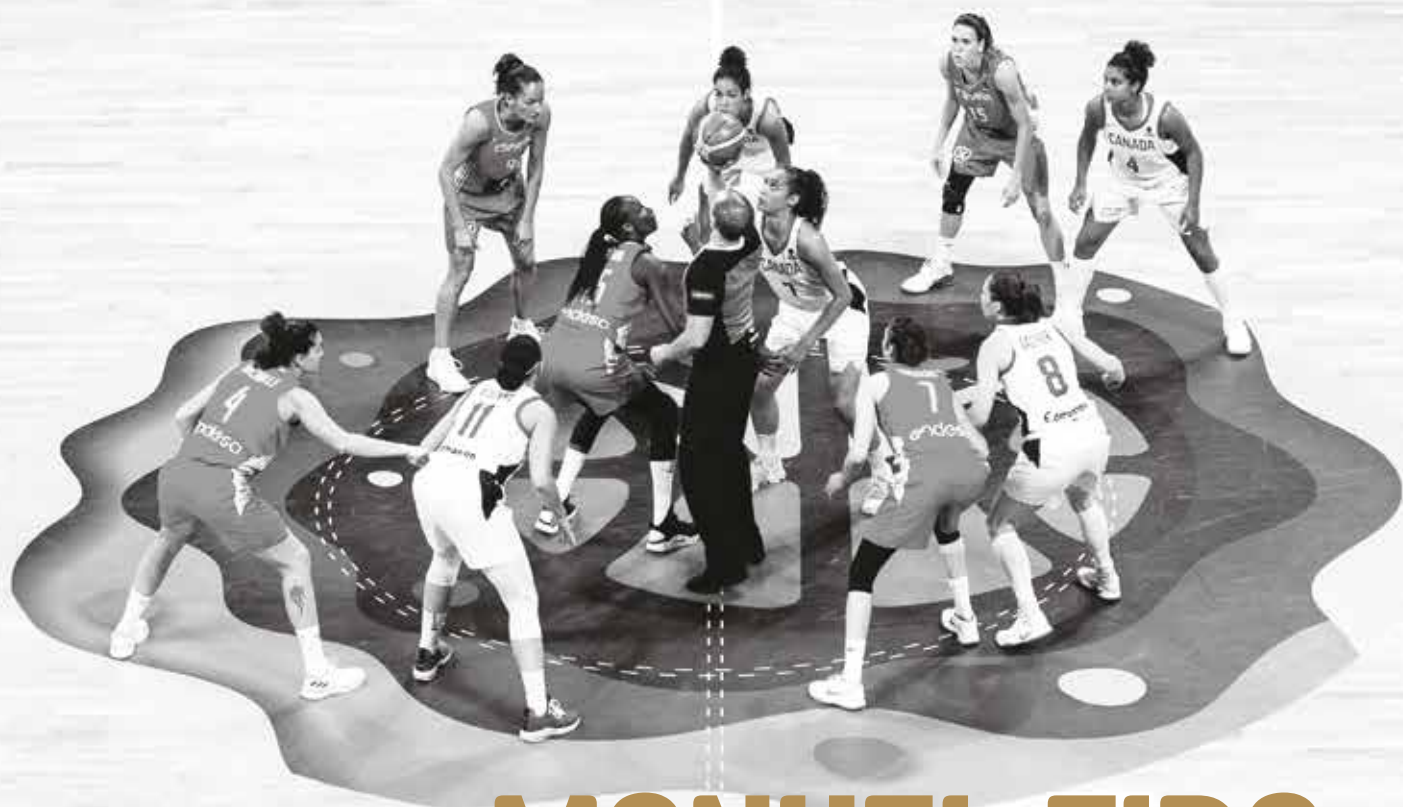




MANUEL FIBA POUR OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE

VERSION 3.2

Tout au long de ce Manuel des OTM, toutes les références faites à un joueur, entraîneur, officiel, etc., au genre masculin s'appliquent également au genre féminin. Il faut comprendre que ceci est fait uniquement pour des raisons pratiques.

Ce document est une traduction du Manuel des OTM en français, la version originale de la FIBA étant en anglais. En cas de divergence entre les deux versions, le document original en anglais est celui qui prévaut.

Mai 2020,
Tous droits réservés.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Ce document a été créé par FIBA Referee Operations.

Si vous identifiez une erreur ou une inexactitude dans ce document, veuillez en informer le Service Arbitrage de la FIBA à l'adresse refereeing@fiba.basketball

AVANT-PROPOS

La FIBA s'est engagée à faciliter et à superviser le développement de tous les membres de la famille FIBA.

Avec les arbitres, les instructeurs d'arbitres et les commissaires, les Officiels de Table de Marque (OTM) font partie intégrante de la famille des officiels. Leur rôle est crucial pour assurer le bon déroulement des matchs de basketball dans le monde entier.

Le basketball moderne évolue constamment dans tous les domaines. Tous les participants doivent de ce fait améliorer constamment leurs compétences et connaissances afin de répondre aux exigences en constante évolution.

L'objectif de la 3e édition du manuel des OTM FIBA est d'améliorer l'outil de travail pratique des OTM, en se basant sur les règles de la FIBA, valables à partir du 1er octobre 2018. De plus, le contenu de ce manuel a été modifié pour tenir compte des remarques formulées par les OTM dans le monde entier.

A l'instar des éditions précédentes, ce manuel a pour but de servir non seulement les compétitions FIBA, mais également toutes celles de niveau national. Nous espérons qu'il sera utile et efficace lors de vos activités quotidiennes en tant qu'officiel de basketball.

Le département Arbitrage de la FIBA tient à remercier toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration et la mise à jour de ce manuel et souhaite encourager les OTM à nous faire part de leur opinion sur la documentation dans le futur.

Pour toute suggestion ou si vous constatez une erreur, n'hésitez pas à nous en faire part à : refereeing@fiba.basketball

Merci pour votre contribution à la recherche de l'excellence dans l'arbitrage mondial de basketball.



TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS

CHAPITRE

1. INTRODUCTION	8
------------------------	----------

CHAPITRE

2. ARBITRES, OTM ET COMMISSAIRE	10
2.1 Qui sont-ils?	10
2.2 Qualités personnelles	11
2.3 Comportement - Code de conduite	12

CHAPITRE

3. MISSIONS COMMUNES AUX OTM	14
3.1 Désignation	14
3.2 Arrivée sur le lieu de la rencontre	14
3.3 Code vestimentaire	14
3.4 Briefing des OTM	15
3.5 Missions d'avant-match	16
3.6 Missions pendant la rencontre	17
3.7 Missions d'après-match	18

CHAPITRE

4. LE MARQUEUR	22
4.1 Missions du marqueur	22
4.2 Equipement du marqueur et matériel nécessaire	23
4.3 La feuille de marque officielle	23
4.4 Inscriptions - avant le match	24
4.5 Le score courant – pendant le jeu	27
4.6 Demandes de temps-mort et de remplacement	45
4.7 À la fin de la rencontre	56
4.8 Résumé sur les couleurs de stylo	58
4.9 Flèche de possession alternée	59
4.10 Mécanique et standards de performance	62

CHAPITRE

5. L'AIDE-MARQUEUR	66
5.1 Missions de l'aide-marqueur	66
5.2 Avant la rencontre	66
5.3 Pendant la rencontre	67
5.4 Intervalles de jeu	68
5.5 Fin de rencontre et après-match	68

CHAPITRE

6.	LE CHRONOMETREUR	70
6.1	Missions du chronométrateur	70
6.2	Équipement requis et matériel nécessaire	70
6.3	Avant la rencontre	70
6.4	Pendant la rencontre	72
6.5	Après la rencontre	76

CHAPITRE

7.	LE CHRONOMETREUR DES TIRS	78
7.1	Missions du chronométrateur des tirs	78
7.2	Équipement requis et matériel nécessaire	78
7.3	Avant la rencontre	78
7.4	La règle	80
7.5	Pendant la rencontre	96
7.6	Intervalles de jeu et après-match	100

ANNEXE A – SYSTÈME DE CHRONOMETRAGE COMMANDÉ PAR LE SIFFLET	102
--	------------

ANNEXE B – MANUEL DE L'UTILISATEUR DE LA FEUILLE DE MARQUE ELECTRONIQUE	106
--	------------

ANNEXE C – TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DU BASKETBALL	118
---	------------



INTRODUCTION

CHAPITRE 1

INTRODUCTION

Le basketball est un sport en constante évolution. Conçu par M. Naismith comme une activité scolaire jouée en salle pendant l'hiver, il est aujourd'hui pratiqué dans 213 pays. Dans beaucoup de ces pays, le basket est joué à un niveau professionnel.

Le niveau technique croissant des équipes et des ligues doit être accompagné d'une amélioration technique de l'équipe des officiels (Arbitres et OTM) pour permettre un déroulement fluide de chaque rencontre.

Avec une présence accrue des médias électroniques, le travail des OTM est constamment visible par le public, par le biais par exemple de l'affichage du score courant, du temps restant à jouer ou pour tirer.

Ce manuel des OTM vise à standardiser, unifier et préparer un OTM de haut-niveau.

Il est basé sur de nouvelles techniques et technologies pour aider les OTM débutants comme expérimentés.

L'utilisation de clips vidéo permettra une meilleure compréhension de ces concepts. Ce manuel a aussi été conçu pour promouvoir l'unification des critères pour les OTM les plus expérimentés (méthode de travail, communication, normes de performance, signaux, etc.).

La globalisation du basketball nécessite la création de ce document pour harmoniser la dynamique de collaboration de l'équipe des officiels de la rencontre (OTM et arbitres), et de préparer les OTM de haut-niveau pour le jeu moderne et les compétitions. Ce manuel fait la promotion d'une méthodologie pour les OTM dans l'ensemble des pays, pour réduire au minimum les confusions et avoir un maximum de cohérence.

Il est important d'adopter les mêmes principes que ceux qui ont été utilisés par la FIBA, comme par exemple la mécanique d'arbitrage, pour créer d'autres philosophies éducatives. Le but est que chacun s'oblige à "parler" le même langage du basketball et que chacun "agisse" de la même manière, quel que soit son pays.

La mécanique et les directives du manuel des OTM doivent être comprises et suivies comme des principes fondamentaux garantissant des critères d'action uniformes et cohérents, tout en permettant de s'adapter aux cas qui n'apparaissent pas dans le manuel. En outre, le manuel encourage le travail collectif entre OTM, ce qui est la clé du succès et qui exige des quatre OTM qu'ils travaillent en équipe de façon constante et efficace.

UN SPORT - UN LANGAGE - UNE MÉTHODE - UNE FIBA



ARBITRES, OTM ET COMMISSAIRE



CHAPITRE 2

ARBITRES, OTM ET COMMISSAIRE

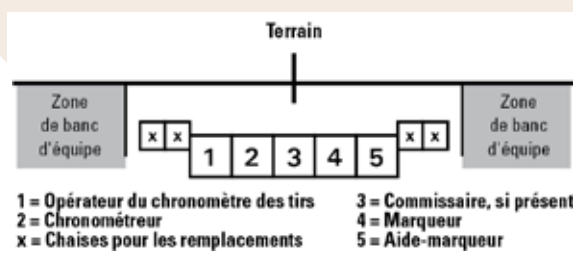
2.1 QUI SONT-ILS?

L'équipe des officiels est constituée d'un crew chief et deux arbitres. Ils doivent être assistés des OTM et d'un commissaire, si présent.

Les OTM sont le marqueur, l'aide-marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs. Les OTM doivent être assis au centre de la table de marque, d'un côté du terrain entre les bancs de l'équipe. Ils sont responsables d'enregistrer les actions qui se produisent pendant le jeu et de manipuler les différents appareils électroniques nécessaires à la bonne gestion d'un match de basketball.

Le commissaire siège entre le marqueur et le chronométreur. Son devoir principal pendant le jeu est de superviser le travail des OTM et d'assister le crew chief et arbitres pour un bon déroulement de la rencontre.

- Dans les compétitions internationales de la FIBA, les quatre OTM doivent être assis comme indiqué sur la photo et le diagramme de droite.



Les OTM ainsi que leurs missions principales sont les suivants :

Marqueur : Enregistre toutes les actions qui se produisent pendant le jeu sur la feuille de marque.

Chronométreur : Mesure le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.

Opérateur du Chronomètre des Tirs : Utilise le chronomètre des tirs et applique les règles appropriées au chronométrage des tirs.

Aide-Marqueur : Commande le tableau d'affichage et assiste le marqueur.

Dans le jeu actuel de basketball, la responsabilité des OTM a acquis une importance croissante dans l'équipe des Officiels. Cependant, il faut se rappeler qu'ils n'ont aucun pouvoir exécutif et que seul le crew chief a le pouvoir de prendre les décisions finales si nécessaire. L'action d'un OTM ne doit pas non plus mettre une des deux équipes en situation de désavantage.

Par conséquent, il doit :

- Connaître correctement les règles officielles, les interprétations et les règlements de la FIBA
- Avoir une connaissance technique générale de l'arbitrage (mécanique des arbitres sur le terrain, mouvements, signaux, etc.)
- Savoir exactement quoi faire dans chacun des rôles indiqués ci-dessus à tout moment de la rencontre. Il devrait coordonner et aider ses collègues (être décisionnaire et ne rien reporter à plus tard) afin que l'équipe des Officiels puisse agir avec rapidité et efficacité
- Toujours être un bon représentant de la FIBA

2.2 QUALITÉS PERSONNELLES

Il y a d'autres qualités dont un excellent OTM doit disposer s'il veut éviter de mettre son équipe en difficulté. Ces qualités permettront aux OTM de prendre toute leur place dans la grande équipe des officiels d'une rencontre de basketball.

- **CONCENTRATION** : Pour accomplir n'importe quelle tâche avec succès dans la vie, vous devez être concentré et conscient de ce qui se produit. La fonction d'OTM exige un haut degré de concentration qui doit être maintenu tout au long de la rencontre.
- **CALME ET CONTRÔLE DE SOI** : C'est le seul moyen de rationaliser les situations et de résoudre les problèmes pouvant survenir. Un excellent OTM doit s'efforcer de se mettre à l'abri de tout effet domino, où l'enchaînement de pensées négatives et irrationnelles conduisent à une diminution de la performance, de la concentration, et bien sûr du plaisir.
- **TRAVAIL D'ÉQUIPE** : Le basketball est un sport d'équipe. Ce n'est qu'en travaillant en équipe que l'équipe des officiels peut apporter le meilleur pour la rencontre. Personne dans une rencontre ne peut être parfait par soi-même. Nous gagnons et perdons ensemble, en équipe. Pendant le jeu, nous nous aidons et nous soutenons mutuellement. S'il y a des problèmes pendant la rencontre, nous devons travailler ensemble en équipe pour les résoudre - pas chacun pour soi. Nous ne devrions jamais dire: «Ça c'est ton travail, et ça c'est le mien », parce qu'à tout moment nous pouvons avoir besoin de l'aide de nos collègues officiels. Deux yeux ne suffisent pas, vérifiez ce qui se passe sur le terrain. Nous devons utiliser le bon sens pour prendre les bonnes décisions au bon moment, travailler en équipe, pour le bien de la rencontre.
- **RECONNAISSANCE** : Si le travail de l'arbitre est rarement reconnu publiquement, le travail de l'OTM l'est encore moins. La satisfaction d'un travail bien fait, les remerciements reçus de collègues (autres OTM et arbitres), la joie de faire du bon travail, sachant que chaque membre a contribué à la bonne gestion de la rencontre : cela doit être suffisant. De plus, faire partie de la famille du basket signifie que nous rencontrons de nouveaux collègues officiels, apprenons les uns des autres et développons des amitiés durables dans de nombreux pays. Officier en basketball représente davantage que simplement se rendre sur une rencontre, d'y faire un travail et de rentrer chez soi.
- **MOTIVATION** : Les meilleurs officiels sont motivés pour faire le meilleur travail possible dans chaque rencontre, pour le bénéfice des joueurs et de ceux qui regardent le match. Ils se motivent ensemble, travaillent sans relâche, se tiennent au courant des changements et apprennent de leurs collègues officiels.
- **AFFIRMATION DE SOI** : L'affirmation de soi est une capacité de communication qui se définit



comme la capacité d'exprimer ses propres droits tout en respectant ceux des autres, sans agressivité, sans se faire manipuler, ni manipuler les autres. La clé d'une approche amicale mais hautement professionnelle réside bien souvent dans l'écoute attentive et l'aptitude à sourire.

- **EMPATHIE** : L'empathie est la capacité de se mettre à la place de quelqu'un d'autre, émotionnellement parlant, d'imaginer comment il doit se sentir à un moment donné, et de réagir en conséquence. Un OTM doit être capable de faire preuve d'empathie et de comprendre que dans certaines situations, d'autres personnes peuvent réagir d'une manière qui est dictée par leurs émotions. Nous ne devons pas prendre les choses ou ces réactions personnellement et nous devons être professionnels dans tous les cas.
- **HUMILITÉ ET RESPECT** : La tâche de l'OTM n'est pas la même que celle de l'arbitre. Peu importe notre âge, notre expérience ou notre qualification, nous jouons tous un rôle égal dans l'équipe des officiels. Nous ne devons jamais nous considérer comme supérieurs ou inférieurs à nos collègues. En même temps, nous devons avoir le même respect pour nos collègues que pour tous ceux qui participent au jeu.

2.3 COMPORTEMENT - CODE DE CONDUITE

Toute personne qui joue un rôle au sein de l'équipe des officiels doit avoir une capacité de relation avec ses collègues officiels. Il y a d'autres personnes que les OTM doivent également être en mesure d'identifier. Dans le contexte d'un match de basketball, à partir du moment où les OTM arrivent à la salle jusqu'à ce qu'ils en partent après le match, ils seront confrontés à différentes personnes telles que :

- **LES FANS ET LES MEMBRES DES ÉQUIPES** : Nous devons être professionnels et neutres en tout temps. Nous ne devons pas nous engager dans toute conversation excessive, surtout quand une personne ou une équipe exprime un grief. Nous ne devons pas montrer, dans nos actions ou dans nos conversations, un parti pris pour une personne plutôt qu'une autre. Cela inclut également notre utilisation des réseaux sociaux.
- **LES JOUEURS ET LES ENTRAÎNEURS** : Nous devons faire preuve d'empathie dans ces situations. Les entraîneurs et les joueurs peuvent être désagréables ou agressifs envers nous, mais nous devons nous comporter de façon professionnelle dans ce domaine. Nous ne devons pas être agressifs, ni menaçant en réponse à ces situations; nous devons rester calmes et concentrés. Le cas échéant, et au bon moment, les OTM doivent parler discrètement à l'arbitre de tout comportement qui leur pose problème.
- **LES COLLÈGUES** : Il doit y avoir un respect mutuel, une collaboration, un sens de l'équipe et une acceptation du rôle qui a été assigné à chacun. Si nous devons attirer l'attention des arbitres sur quelque chose qui s'est passé sur le terrain ou à l'extérieur, nous devons le faire discrètement pour éviter de les placer dans une situation difficile.





MISSIONS COMMUNES AUX OTM

CHAPITRE 3

MISSIONS COMMUNES AUX OTM

3.1 DÉSIGNATION

L'avant-match commence lorsqu'un OTM reçoit sa désignation pour la rencontre. À ce moment-là, vous devez commencer votre préparation en analysant vos options de voyage jusqu'à la salle et en intégrant qui seront vos collègues, l'importance du match (âge, catégorie, saison régulière ou match de barrage, etc.), vérifier et s'assurer que vous avez bien préparé l'équipement et la tenue nécessaires la veille de votre déplacement.

3.2 ARRIVÉE SUR LE LIEU DE LA RENCONTRE

Il est essentiel que tous les OTM prennent toute disposition de transport pour arriver à destination en temps voulu. La ponctualité est un aspect essentiel de l'équipe des officiels.

- Dans les compétitions de la FIBA, tous les officiels doivent arriver à la salle au moins 90 minutes avant le début du match.
- Vous devez planifier votre voyage longtemps à l'avance, en anticipant des choses telles que les embouteillages, les mauvaises conditions météorologiques, etc. Ceci est particulièrement important si vous vous rendez dans une salle pour la première fois.
- Il est important d'apporter avec vous la liste des numéros de téléphone de vos collègues officiels, pour les informer de tout retard imprévu.
- En arrivant à la salle, vous devez informer les organisateurs et le commissaire (le cas échéant) que vous êtes arrivés. Vous devez ensuite rencontrer le reste de l'équipe des officiels.



3.3 CODE VESTIMENTAIRE

L'apparence personnelle est très importante. Les OTM doivent prendre soin de leur apparence en présentant une image professionnelle d'eux-mêmes et de leur travail, et ainsi obtenir le respect de tous. Rappelez-vous qu'au même titre que les arbitres vous êtes, sur le terrain, un représentant de votre ligue, votre fédération ou votre pays. Tous les participants observeront attentivement vos propos, votre tenue vestimentaire et votre comportement.

Les OTM doivent arriver sur les lieux dans une



« tenue d'affaire » élégante et être prêts à se changer pour porter la tenue officielle. Ils doivent se changer à nouveau à la fin de la rencontre et quitter les lieux à nouveau dans une « tenue d'affaire » élégante. Il n'est pas acceptable de se rendre sur les lieux en tenue de type sportswear, de shorts et de chaussures de sport. Vous devez prendre soin de votre apparence, en vous assurant que vous êtes propre et bien arrangé, y compris vos cheveux et votre barbe éventuelle. La tenue des OTM doit être en bon état, propre et bien repassée.

3.4 BRIEFING DES OTM

Il est important que l'équipe des OTM ait une discussion et prépare correctement la rencontre dans une réunion d'avant-match.

Cela contribuera à former une équipe solide. Ce briefing doit avoir lieu dans la pièce qui vous est attribuée à l'écart des autres personnes de la salle.

Durant ce briefing, vous devez aborder au moins les points suivants :

- Confirmation de l'heure de début de rencontre.
- Les changements récents dans les règles et les interprétations.
- Le contexte de la rencontre : niveau de difficulté, facteurs externes et internes de la rencontre, position des équipes dans la ligue (régulière saison, finales, play-offs, etc.). Cela implique d'officier toutes les rencontres avec le même sérieux, quel que soit leur statut.
- La coordination et les procédures à suivre dans différentes situations critiques : paniers marqués, temps-morts, remplacements, fin de quart-temps / rencontre, changement d'équipe en contrôle du ballon, fautes d'équipe, procédure de possession alternée, etc.
- Les éléments particuliers concernant la salle : emplacement des chronomètres de jeu et de tir ? Que faire en cas de conditions particulières ou de dysfonctionnements ? Bancs d'équipe ? Quand faire la vérification complète du bon fonctionnement de l'ensemble appareils ?
- Le contact visuel.
- Les méthodes de communication entre arbitres et OTM, y compris la communication dans des situations inattendues.



- Comment résoudre les problèmes qui pourraient survenir.
- Des conditions spéciales pour le jeu telles que les temps-morts, les minutes de silence, les présentations, les hommages, etc.
- Procédure à la mi-temps : les OTM vont-ils quitter la table et retourner dans leur vestiaire ou non?

3.5 MISSIONS D'AVANT-MATCH

- Identifier le délégué technique, le commissaire ou le délégué de terrain de la rencontre (le cas échéant).
- Vérifier l'équipement de la table de marque et les appareils électroniques (chronomètre de jeu, chronomètre des tirs, signaux sonores et tableau d'affichage électronique), et partager tous les sujets particuliers avec vos collègues officiels.
- Demander les listes d'équipes: chaque équipe doit donner sa propre liste au moins 40 minutes avant le début du match.
- Aviser le commissaire (le cas échéant) ou le crew chief de tout problème potentiel concernant les listes d'équipe ou tout autre document nécessaire pour jouer la rencontre.
- Préparer la feuille de marque selon les règles. En cas de feuille de marque électronique de la FIBA (DSS), la feuille de marque préparée doit être imprimée au moins 20 minutes avant le début de la rencontre.
- Les OTM doivent être à la table avant que les arbitres entrent sur le terrain.
- Conserver et sécuriser le ballon du match.
- Mesurer l'intervalle de jeu de 20 minutes avant le début de la rencontre (présence des arbitres sur le terrain). Dans le cas d'une présentation d'équipe, le chronométreur informera les arbitres lorsqu'il reste 7, 8 ou 9 minutes (le Comité Local d'Organisation décidera généralement) avant le début de la rencontre, selon que les hymnes nationaux doivent être joués ou non. Dans tous les cas, le chronométreur arrêtera le chronomètre s'il reste 3 minutes avant le début de la rencontre et que la présentation n'est pas terminée. En cas d'observation d'une minute de silence, cela se fait juste avant le début de la rencontre, avec les joueurs présents sur le terrain.
- Aider à vérifier combien de personnes sont assises dans les zones de banc d'équipe.
- Le chronométreur des tirs mettra en route son chronomètre lorsque les arbitres seront présents sur le terrain afin qu'ils puissent entendre le son de l'appareil lorsqu'une période du chronomètre des tirs expire.



- Demander à l'entraîneur de chaque équipe de confirmer les noms et les numéros correspondants des membres de son équipe, les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint ainsi que les 5 joueurs de départ et lui demander de signer la feuille de marque. Cela devrait être fait au moins 10 minutes avant le début de la rencontre (l'équipe A en premier, puis l'équipe B). Le marqueur partagera cette information avec les statisticiens et le speaker, s'il est présent.
- Le chronométreur fera retentir son signal 3' avant le début de la rencontre puis de nouveau 1'30 avant le début de la rencontre. L'arbitre indiquera 3' en montrant trois doigts de la manière habituelle et ensuite sifflera quand il restera 1'30 pour indiquer aux équipes qu'elles doivent se rendre dans leur propre zone de banc d'équipe.

3.6 MISSIONS PENDANT LA RENCONTRE

- Maintenir un niveau élevé de concentration, en particulier vers la fin des quart-temps et dans les deux dernières minutes du match.
- Appliquer les règles correctement.
- Collaborer avec ses collègues OTM et les arbitres.
- Parler de façon professionnelle avec les membres des deux équipes.
- Les OTM doivent surveiller avec attention le déroulement du jeu, en anticipant les demandes possibles de remplacement et de temps-morts, en accordant une attention particulière aux demandes de temps-morts après les paniers marqués.
- Rappelez-vous que les OTM doivent être discrets dans l'utilisation des signaux sonores. Dans des cas exceptionnels, le sifflet peut être utilisé dans certaines situations pour attirer l'attention des arbitres.
- Ne jamais mettre les arbitres dans une situation inextricable. Vous devez savoir exactement ce qui s'est passé avant d'appeler l'arbitre à la table pour signaler toute action de membre du banc d'équipe.
- Il est strictement interdit de faire des signaux susceptibles de compromettre les décisions des arbitres.
- Donner des informations et un soutien à tout membre de l'équipe des officiels qui le demande, mais de manière discrète.
- Clarifier la procédure si une demande des arbitres est faite suite à une situation peu claire (fin d'un quart-temps, panier marqué etc.). Ne faites jamais de geste et ne parlez pas fort. Ne donnez



des informations que si l'arbitre le demande et désignez un seul interlocuteur au sein de l'équipe des OTM.

- Enregistrer séparément les minutes et les participants dans les bagarres, les personnes quittant la zone de banc d'équipe ou les fautes disqualifiantes.
- Procédures en cas de bagarre et / ou de membre de banc d'équipe quittant la zone de banc. Si une bagarre éclate sur le terrain, et / ou si un/des membre(s) du banc d'équipe quitte le banc, les OTM doivent rester concentrés. L'aide-marqueur doit observer le banc de l'équipe visiteuse, le chronométrateur des tirs doit observer celui de l'équipe locale et le marqueur et le chronométrateur doivent observer le terrain de jeu. Ils doivent noter les événements qui se déroulent sur le terrain et dans les zones des bancs d'équipe, en enregistrant les actions des joueurs, des entraîneurs et des membres d'équipe, afin d'aider les arbitres et le commissaire.
- Informer les arbitres de tout dysfonctionnement des appareils lorsque les règles en offrent l'opportunité.

3.7 MISSIONS D'APRÈS-MATCH

- Éviter les discussions ou les commentaires avec toute personne non membre de l'équipe des officiels.
- Le marqueur doit compléter la feuille de marque, comme indiqué dans les règles et dans ce manuel.
- Observer et enregistrer tout incident survenu après la fin de la rencontre.
- Aider l'arbitre à établir un rapport pour le corps organisateur de la compétition, s'il a besoin d'aide.
- Vérifier (imprimer dans le cas de la DSS) la feuille de marque et la signer avant de la donner à l'arbitre pour approbation finale et signature.
- Procédure en cas de réclamation. Si une équipe décide de déposer une réclamation, elle doit suivre la procédure décrite dans les règles officielles du basketball de la FIBA. Les équipes ainsi que les arbitres, les délégués techniques / commissaires et les OTM doivent se conformer aux exigences de temps relatives à la procédure de réclamation. Immédiatement après la fin de la rencontre, le marqueur doit indiquer l'heure exacte à laquelle la rencontre s'est terminée dans la colonne «Fin du match à». Les arbitres ne doivent pas se précipiter pour signer la feuille de marque. Au lieu de cela, le crew chief et le délégué technique / commissaire vérifient que le marqueur a entré l'heure correspondante dans la colonne «Fin du match». Les arbitres doivent ensuite se rendre à leur vestiaire et attendre les 15 minutes qui sont allouées après la fin de la rencontre. Les OTM et le délégué technique / commissaire ne doivent pas quitter la table de marque pendant les 15 minutes suivant la fin du match. Une fois que le capitaine de l'équipe a signé la feuille de marque dans la colonne « Signature du capitaine en cas de réclamation », le marqueur et le commissaire technique / commissaire FIBA se rendent au vestiaire des arbitres et présentent la feuille de marque au crew chief. Après vérification de la feuille de marque, le crew chief doit la signer, noter l'heure de la signature du capitaine et le délégué technique / commissaire FIBA distribue les copies de la feuille de marque aux deux équipes.

L'équipe réclamante doit cependant soumettre par écrit les raisons de la réclamation au plus tard 1 heure après la fin de la rencontre. Le délégué technique / commissaire FIBA, les arbitres et les OTM doivent rester dans la salle au minimum pendant 1 heure et ne peuvent en aucun cas la quitter avant que tous les documents soient finalisés et que la confirmation que la procédure

est terminée ait été reçue par le bureau régional FIBA ou par la FIBA. Le crew chief doit rapporter par écrit l'incident qui a mené à la réclamation et le soumettre au Délégué Technique de la FIBA et au bureau régional concerné de la FIBA.

- Remettre aux équipes une copie de la feuille de marque et des licences ou autres documents.
- Demander à l'arbitre, au délégué technique ou au commissaire (le cas échéant) la permission de quitter la salle.
- Utiliser la réunion d'après-match dans le vestiaire pour poser des questions sur les situations dans le jeu où un malentendu a eu lieu, ou lorsque des situations inhabituelles se sont produites.

PROCÉDURE DE RÉCLAMATION

1. Une équipe peut déposer une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :
 - a. une erreur dans les opérations de tenue de score, de chronométrage de jeu ou de chronométrage des tirs, qui n'aurait pas été corrigée par les arbitres.
 - b. une décision de forfait, d'annulation, de report, de non-report ou de ne pas jouer la rencontre.
 - c. une violation des règles applicables d'éligibilité.
2. Pour être recevable, une réclamation doit être conforme à la procédure suivante :
 - a. Le capitaine (CAP) de cette équipe doit, au plus tard 15 minutes après la fin de la rencontre, informer le crew chief que son équipe conteste le résultat du match et signer la feuille de marque dans la colonne « signature du capitaine en cas de réclamation ».
 - b. L'équipe doit soumettre par écrit au plus tard 1 heure après la fin de la rencontre les raisons de sa réclamation.
 - c. Une caution de de 1.500 CHF doit être réglée pour chaque réclamation et n'est pas restituée en cas de rejet de la réclamation.
3. Après la réception des motifs de la réclamation, le crew chief doit signaler par écrit au représentant de la FIBA ou à l'organisme compétent l'incident qui a conduit à la réclamation.
4. L'organisme compétent met en œuvre toute requête liée à la procédure qu'il juge appropriée et décide de l'issue de la réclamation dès que possible, et dans tous les cas au plus tard 24 heures après la fin de la rencontre. L'organisme compétent utilise toute preuve fiable et peut prendre toute décision appropriée, y compris, sans s'y limiter, un visionnage vidéo partiel ou total de la rencontre. L'instance compétente ne peut décider de changer le résultat de la rencontre à moins qu'il existe une preuve claire et concluante que, sans l'erreur qui a donné lieu à la réclamation, le nouveau résultat se serait produit de façon certaine.
5. La décision de l'instance compétente est également considérée comme une décision de règle de jeu et ne peut faire l'objet d'aucun réexamen ou appel. Exceptionnellement, les décisions d'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel conformément à la réglementation applicable.
6. Règles particulières s'appliquant aux compétitions de la FIBA ou aux compétitions qui ne font pas l'objet de dispositions spécifiques dans leurs règlements :
 - a. Dans le cas où la compétition est sous forme de tournoi, l'organisme compétent pour le traitement de toutes les réclamations sera le Comité Technique (voir le Règlement Intérieur de la FIBA, Livre 2).
 - b. En cas de matchs à domicile et à l'extérieur, l'instance compétente pour les réclamations relatives aux questions d'éligibilité sera la Commission de Discipline de la FIBA. Pour toutes les autres questions donnant lieu à une réclamation, l'instance compétente sera la FIBA agissant par l'intermédiaire d'une ou de plusieurs personnes expertes dans l'application et l'interprétation des Règles Officielles du Basketball (voir Règlement Intérieur de la FIBA, Livre 2).

CHECKLIST CONCERNANT LA PROCEDURE

PERSONNES IMPLIQUEES

EQUIPE RECLAMANTE	EQUIPE ADVERSE	ARBITRES	DELEGUE TECHNIQUE OU COMMISSAIRE	OTM	ORGANISME COMPETENT
→ A LA FIN DE LA RENCONTRE					
Le capitaine signe la feuille de marque au plus tard 15 min après la fin de la rencontre.		Immédiatement après la fin du match, le crew chief vérifie que le marqueur renseigne l'heure dans la colonne «ifin de la rencontrei». Les arbitres vont au vestiaire.	Le délégué technique (TD) ou le commissaire (COM) vérifie que le marqueur renseigne l'heure dans la colonne «ifin de la rencontrei». Le TD ou le COM reste à la table de marque.	Le marqueur renseigne l'heure dans la colonne «ifin de la rencontrei». Les OTM restent à la table de marque jusqu'à ce que le crew chief les autorise à partir.	
→ 15 MIN APRES LA FIN DE LA RENCONTRE					
Au plus tard une heure après la fin de la rencontre, l'équipe soumet par écrit la (les) raison(s) de la réclamation au TD ou au COM.	L'équipe adverse reçoit une copie de la feuille de match.	Le crew chief vérifie et signe la feuille de match.	Après que le crew chief a signé, le TD ou le COM distribue les copies de la feuille de match aux deux équipes.	Le marqueur amène la feuille de match aux arbitres qui sont au vestiaire pour vérification et signature. Les OTM restent dans la salle jusqu'à ce que le TD ou le COM ou le crew chief les autorise à partir.	
→ UNE HEURE APRES LA FIN DE LA RENCONTRE					
Si un rapport écrit n'est pas soumis dans l'heure qui suit la fin de la rencontre, la réclamation sera considérée comme retirée.	Le TD ou le COM indiquent à l'équipe si l'autre équipe a soumis un rapport écrit ou si la réclamation a été retirée.	Après avoir reçu les raisons de la réclamation, le crew chief envoie le rapport écrit à l'organisme compétent.	Après avoir reçu les raisons de la réclamation, le TD ou le COM doit envoyer le rapport écrit à l'organisme compétent OU noter sur la feuille de match et dans son rapport que la réclamation est considérée comme retirée.	L'implication des OTM dans la rencontre se termine.	Il peut demander des informations complémentaires de la part de tous les participants à la rencontre : équipes, arbitres, TD ou COM, OTM.
→ 24 HEURES APRES LA FIN DE LA RENCONTRE					
L'équipe est informée de la décision de l'organisme compétent.	L'équipe est informée de la décision de l'organisme compétent.				Il fait part de sa décision au plus tard 24 heures après la fin de la rencontre.



LE MARQUEUR

CHAPITRE 4

LE MARQUEUR

4.1 MISSIONS DU MARQUEUR

Le marqueur doit enregistrer :

- **Les équipes**, en inscrivant les noms et numéros des joueurs qui doivent commencer la rencontre et de tous les remplaçants qui entrent en jeu. Quand il y a une infraction aux règles concernant les cinq joueurs commençant la rencontre, les remplacements ou le nombre de joueurs, il doit en informer l'arbitre le plus proche dès que possible.
- **Le compte courant des points**, en inscrivant les paniers et les lancers-francs marqués.
- **Les fautes infligées à chaque joueur**. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes sont infligées à un joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un des arbitres immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié (2 « C », ou 2 « B » + « C »).
- De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive et qu'il doit être disqualifié.
- **Les temps-morts d'équipe**. Il doit informer l'arbitre de l'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 prochaine possession alternée** 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 de panier pour la seconde mi-temps.



Le marqueur doit également :

- **Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur** en élevant, de manière visible pour les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur.
- **Placer le signal de fautes d'équipe sur la table de marque**, à l'extrémité la plus proche du banc de l'équipe dans la situation de pénalité de faute d'équipe, lorsque le ballon devient vivant suite à la quatrième faute de l'équipe.
- **Demander 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 ne rend pas le ballon mort.

4.2 EQUIPEMENT DU MARQUEUR ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour la rencontre, le marqueur doit disposer de l'équipement suivant :

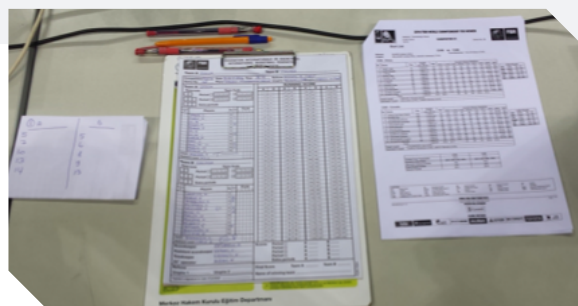
Mis à disposition par l'équipe locale ou l'organisation:

- Plaquettes de fautes de joueurs
- Flèche de possession alternée
- Signaux de fautes d'équipe

De plus, il doit avoir:

- Des stylos sombres (bleus ou noirs) et des stylos rouges
- Des feuilles de marque de rechange (sans tenir compte de celles fournies par le comité local d'organisation ou par l'équipe locale)
- Un bloc-note pour prendre note des incidents (en cas de nécessité de faire un rapport à l'organisme organisateur de la compétition), des changements de sens de flèche de possession alternée et des joueurs sur le terrain.
- Une règle
- Des clips pour attacher la feuille de marque à une plaquette si nécessaire
- Un sifflet (pour les situations particulières)

Il est également obligatoire que le marqueur apporte le règlement de jeu, les interprétations et le manuel des OTM en format papier ou numérique.



4.3 LA FEUILLE DE MARQUE OFFICIELLE

La feuille de marque constitue l'enregistrement officiel de la rencontre. Les informations contenues doivent refléter les activités du jeu. La feuille de marque conserve un enregistrement des équipes, un résumé des points marqués, des fautes imputées à chaque joueur et entraîneur, et des temps-morts accordés.

Après la rencontre, les équipes reçoivent une copie de l'original, ainsi ils disposent d'un document officiel qui contient les actions importantes du jeu.

Le marqueur est l'OTM principalement chargé d'enregistrer selon les règles les actions de jeu sur la feuille de marque. Le marqueur doit écrire de façon claire et nette pour assurer une grande lisibilité de ce document officiel.

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition	Date	Time	Crew chief																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Game No.	Place		Umpire 1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
			Umpire 2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Team A Time-outs: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Team fouls: Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Overtimes: ☐ ☐ ☐ ☐		RUNNING SCORE <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Team B Time-outs: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Team fouls: Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4 Overtimes: ☐ ☐ ☐ ☐		Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____ Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (h:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____ Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

4.4 INSCRIPTIONS - AVANT LE MATCH

4.4.1 EN-TÊTE DE LA FEUILLE DE MATCH

En utilisant la couleur de stylo sombre (noir / bleu), le marqueur doit enregistrer en LETTRES MAJUSCULES :

- Les noms des équipes. En premier l'équipe «A» (l'équipe à domicile ou dans le cas des tournois ou des rencontres sur terrain neutre, l'équipe nommée en premier sur le programme), et en second équipe «B». Si le nom des équipes contient des sponsors ou des surnoms, ils doivent être inclus.
- Le nom de la compétition.
- Le numéro de rencontre.
- La date au format correct (2 chiffres pour le jour, 2 chiffres pour le mois et 4 chiffres pour l'année, par exemple 02.05.2014)
- L'heure officielle de début de la rencontre. Format : horloge numérique de 24 heures, en utilisant toujours l'heure locale.
- La lieu de la rencontre.
- Les noms du crew chief et des arbitres. Format: nom de famille complet, suivi de l'initiale du prénom. Pour les compétitions internationales, le code à trois lettres du pays de l'arbitre sera ajouté entre parenthèses (cf. Comité International Olympique (CIO), https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes), par exemple BARTOW, K. (SWE).

4.4.2 L'INSCRIPTION DES ÉQUIPES: JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

Le marqueur doit alors entrer les noms des membres de chaque équipe, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'entraîneur ou son représentant au moins 40 minutes avant le début du match.

Team A		Team B	
Team A	BC INTERNATIONAL	Team B	BASKET GLOBAL
Competition	BCL	Date	15.06.2018
Game No.	25	Time	20:00
Place	GENEVA	Crew Chief	BARTOW, K (SWE)
		Umpire 1	PEREZ, A (ARG)
		Umpire 2	WONG, J (CHN)

L'équipe «A» doit occuper la partie supérieure de la feuille de marque et l'équipe «B» la partie inférieure.

Dans la première colonne, le marqueur doit entrer le numéro (les trois derniers chiffres) de la licence de chaque joueur. Pour les tournois, le numéro de licence du joueur ne sera indiqué que pour le premier match disputé par son équipe.

Dans la deuxième colonne, le marqueur doit entrer le nom et les initiales de chaque joueur, tous en lettres MAJUSCULES. Le numéro de maillot de chaque joueur doit figurer dans la

Licence No.	Players	No.	Player In	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ, J	4						
002	TOTOVA, M	5						
003	MAYER, F	8						
004	JONG, N	10						
005	FRANK, L	12						
010	SANCHEZ, M	15						
011	MANOS, K	20						
012	SOCRATES, P	33						
013	KING, P	35						
014	ALONSO, J	41						
025	LOOK, M	80						
Coach		788 MENDOZA, A						
Assistant coach		555 PIMENTEL, J A.						

troisième colonne. Le capitaine de l'équipe doit être indiqué en inscrivant (CAP) immédiatement après son nom.

En bas de la section de chaque équipe, le marqueur doit enregistrer (en lettres MAJUSCULES) les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint de l'équipe ainsi que leurs numéros de licence. Pour les tournois, le numéro de licence de l'entraîneur ne sera indiqué que pour le premier match joué par son équipe.



Pour faciliter l'enregistrement, les noms des joueurs doivent être entrés dans l'ordre croissant de leur numéro de maillot (00, 0,1,2 ... 99).

Si une équipe présente moins de douze joueurs, au début de la rencontre, le marqueur doit tracer une ou plusieurs lignes à travers la (les) dernière(s) entrée(s) vide(s). S'il y a plus d'une ligne vide, la ligne horizontale peut atteindre la première case des fautes des joueurs et continuer en diagonale jusqu'à la dernière case (voir l'exemple ci-dessus). De telles lignes ne devraient pas être tracées avant que l'entraîneur ait signé.

4.4.3 CINQ DE DÉPART ET SIGNATURES DES ENTRAÎNEURS

Au moins dix minutes avant le début du match, les deux entraîneurs doivent confirmer leur accord avec les noms et les numéros correspondants des membres de leur équipe et les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint.

Coach	788 MENDOZA, A				
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.				

Ensuite, l'entraîneur doit indiquer les cinq joueurs qui commenceront la rencontre en marquant un petit « x » à côté du numéro des joueurs dans la colonne "En jeu", et enfin il signera la feuille de marque. L'entraîneur de l'équipe « A » doit être le premier à fournir les informations ci-dessus.

Au début de la rencontre, le marqueur doit entourer le petit 'x' des 5 joueurs de chaque équipe commençant le match (en utilisant le stylo rouge). S'il y a des divergences, le marqueur doit aviser l'arbitre immédiatement. Pendant la rencontre, le marqueur doit écrire un petit « x » (non encerclé) dans la colonne « En jeu » lorsqu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois en tant que joueur.

Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer le match peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs, s'ils le souhaitent.

Si quelqu'un (entraîneurs, OTM, arbitres, etc.) remarque une erreur avant le match, par exemple, le numéro d'un joueur enregistré sur la feuille de marque n'est pas le même que celui affiché sur son maillot, ou le nom d'un joueur est omis sur la feuille de marque, l'erreur doit être immédiatement corrigée. En particulier, le mauvais numéro de maillot sera corrigé ou le nom du joueur sera ajouté sur la feuille de marque sans aucune sanction. Si ce type d'erreur est découvert lorsque le match a déjà commencé, les OTM doivent en informer les arbitres, et l'arbitre arrêtera le jeu à un moment opportun afin de ne pas désavantager l'une ou l'autre équipe. Le mauvais numéro de maillot sera corrigé sans aucune sanction. Cependant, le nom d'un joueur omis de la feuille de marque ne peut être ajouté sur la feuille de marque une fois que la rencontre a commencé.

Dans le cas d'une équipe n'ayant pas d'entraîneur, le capitaine de l'équipe devient responsable et doit signer la feuille de marque dans la case réservée à l'entraîneur. Dans ce cas, le marqueur doit

également enregistrer le nom du capitaine dans la case de l'entraîneur et écrire à la suite de son nom le mot «CAP» (comme indiqué).

Coach	566 SOCRATES, P (CAP)			
Assistant coach				

4.4.4 PROCÉDURE EN CAS DE RENCONTRE PERDUE PAR FORFEIT

Rencontre perdue par forfait

Rappelez-vous, une équipe perd la rencontre par forfait si:

- L'équipe n'est pas présente ou est incapable d'aligner 5 joueurs prêts à jouer 15 minutes après l'heure prévue pour commencer.
- Ses actions empêchent la rencontre d'être jouée.
- Elle refuse de jouer après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre.

Si une équipe n'est pas présente dans la salle, le marqueur doit compléter la feuille de marque de la manière habituelle et inscrire «ABSENT» en diagonale en travers des cases prévues pour les noms des joueurs de l'équipe. Si les deux équipes ne sont pas présentes, cette procédure sera répétée dans les cases pour chaque équipe. Dans tous les cas, les explications pertinentes doivent être inscrites au dos de la feuille de marque.

Procédure:

- Le marqueur doit inscrire au moins 5 joueurs de l'équipe présents pour le match.
- L'entraîneur présent doit indiquer les 5 joueurs commençant la rencontre et signer la feuille de marque.
- Après avoir attendu le temps prescrit (15 minutes après l'heure prévue pour commencer la rencontre) et après avoir reçu les instructions de l'arbitre, le marqueur doit désactiver les cases où s'inscrivent les joueurs de l'équipe qui n'est pas présente en écrivant: «ABSENT» comme décrit ci-dessus.
- Les arbitres et les OTM doivent également signer la feuille de marque.
- Le crew chief doit écrire un bref rapport au dos de la feuille de match et noter 20-0 en tant que score final du match, en faveur de l'équipe présente.

Equipe A

Players		No.	Play or in	Fouls				
Licence no.				1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ, J	4	(X)					
002	TOTOVA, M (CAP)	5						
003	MAYER, F	8						
004	JONS, N	10	(X)					
005	FRANK, L	12	(X)					
010	SANCHEZ, M	15						
011	MANOS, K	20	(X)					
012	SOCRATES, P	33						
013	KING, P	35	(X)					
014	ALONSO, J	41	(X)					
025	LOOK, M	60						
Coach								
Assistant coach								

Equipe B

[illegible]

Final Score	Team A	<u>20</u>	Team B	<u>0</u>
Name of winning team	<u>BC INTERNATIONAL</u>			

4.5 LE SCORE COURANT – PENDANT LE JEU

4.5.4 SCORE

Le marqueur doit tenir le score courant et chronologique des points marqués, en inscrivant les paniers marqués sur le terrain et les lancers-francs réussis par chaque équipe.

Il y a quatre colonnes sur la feuille de marque pour tenir le score courant. Les deux sur la gauche sont pour l'équipe « A » et les deux sur la droite pour l'équipe « B ». Les deux colonnes centrales sont pour le score courant (160 points) de chaque équipe.

Le marqueur doit utiliser le stylo ROUGE pendant les 1er et 3e quart-temps, et le stylo FONCE (bleu ou noir) pour les 2e et 4e quart-temps et toutes les éventuelles prolongations (puisque les prolongations sont considérées comme une prolongation du 4e quart-temps).

Lorsque des points sont marqués à partir de paniers marqués du terrain ou de lancers-francs, le marqueur doit enregistrer ceci comme indiqué ci-dessous.

	Un point: un cercle plein (●) et à côté écrire le numéro du joueur ayant marqué le lancer-franc. Dans ces exemples, A8 et B14 ont chacun marqué des lancers-francs.	<table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>6</td><td>50</td><td>50</td><td>4</td></tr><tr><td>8</td><td>51</td><td>51</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td></tr><tr><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td></tr></table>	A		B		6	50	50	4	8	51	51	14		52	52			53	53													
A		B																																
6	50	50	4																															
8	51	51	14																															
	52	52																																
	53	53																																
	Deux points: une ligne diagonale (/) pour les droitiers et (\) pour les gauchers, et à côté, écrire le numéro du joueur qui a marqué le panier. Dans cet exemple, A10 a marqué un panier à deux points.	<table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>8</td><td>51</td><td>51</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>53</td><td>53</td><td></td></tr></table> <table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>8</td><td>51</td><td>51</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>53</td><td>53</td><td></td></tr></table>	A		B		8	51	51	14		52	52		10	53	53		A		B		8	51	51	14		52	52		10	53	53	
A		B																																
8	51	51	14																															
	52	52																																
10	53	53																																
A		B																																
8	51	51	14																															
	52	52																																
10	53	53																																
	Trois points: une ligne diagonale (/ ou \) et en dessinant un cercle (○) autour du numéro du joueur. Dans cet exemple, A8 a marqué un panier à trois points.	<table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>8</td><td>55</td><td>55</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td></tr><tr><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>58</td><td>58</td><td></td></tr></table>	A		B		8	55	55	14		56	56			57	57		8	58	58													
A		B																																
8	55	55	14																															
	56	56																																
	57	57																																
8	58	58																																

- Un panier inscrit accidentellement par un joueur dans le panier de sa propre équipe sera enregistré comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.
- Les points marqués lorsque le ballon ne pénètre pas dans le panier (Article 31 Goaltending et Interférence) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur qui a tenté le panier sur le terrain.

- Au début de chaque quart-temps, le marqueur doit continuer à tenir le score courant et chronologique des points marqués, à partir du point d'interruption (en changeant la couleur de son stylo). Toutes les prolongations doivent être écrites dans la couleur SOMBRE (bleu ou noir).

Clôture : fin de quart-temps

À la fin de chaque quart-temps, le marqueur doit dessiner avec le stylo utilisé dans la période un cercle épais () autour du dernier nombre de points marqués par chaque équipe, suivi d'une ligne horizontale épaisse sous ces points et sous le numéro de chaque joueur qui a marqué ces derniers points.

En outre, le marqueur doit inscrire le score de ce quart-temps dans la section appropriée dans la partie inférieure de la feuille de marque (en utilisant toujours la couleur FONCÉE – bleue ou noire).

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	_____	B	_____
	Quarter ③	A	_____	B	_____
	Quarter ④	A	_____	B	_____
	Overtimes	A	_____	B	_____

Le marqueur doit vérifier son score courant; le compte des fautes et des temps-morts et les comparer au tableau d'affichage. S'il y a un écart et que son score est correct, il doit immédiatement prendre des mesures pour corriger le tableau. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève une objection à la correction, le marqueur doit en informer l'arbitre dès que possible, mais doit attendre le premier ballon mort lorsque le chronomètre de jeu est arrêté avant de faire retentir son signal.

	A	B	
6	16	16	4
8	17	17	14
	18	18	
10	19	19	14
	20	20	4
8	21	21	
	22	22	14
	23	23	10
8	24	24	
	25	25	
6	26	26	6

Prolongation

Dans le cas de prolongation, le marqueur doit dessiner, avec le stylo SOMBRE, un cercle épais () autour du dernier nombre de points marqués par chaque équipe, suivi d'une ligne horizontale épaisse sous ces points et sous le numéro de chaque joueur qui a marqué ces derniers points.

En outre, le marqueur doit inscrire le score de ce quart-temps dans la section appropriée dans la partie inférieure de la feuille de marque.

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Quarter ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	Overtimes	A	_____	B	_____

	A	B	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	4
	95	95	

Fin de rencontre ou de prolongation

Si à la fin de la prolongation, le score est toujours à égalité, le marqueur doit encercler le score final de cette prolongation et tracer une seule ligne horizontale épaisse sous ces points et sous le numéro de chaque joueur qui a marqué ces derniers points.

Le score partiel ne doit pas être enregistré dans la partie inférieure de la feuille de marque. Cette procédure doit être répétée pour chaque prolongation jouée jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Une fois la rencontre terminée, le marqueur doit encercler les scores finaux de la dernière prolongation et tracer deux lignes horizontales épaisses sous le nombre final de points marqués par chaque équipe et le nombre de joueurs ayant marqué ces derniers points. Il doit également tracer une ligne diagonale vers le bas de la colonne pour rayer les nombres restants (score courant) pour chaque équipe. Cela doit être fait dans le stylo de couleur SOMBRE. Le marqueur doit alors inscrire le total des points marqués dans les prolongations dans la partie inférieure de la feuille de marque.

À la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le résultat final et le nom de l'équipe gagnante.

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Quarter ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

	A	B	
	93	93	4
⑧	94	94	4
	95	95	
	96	96	
⑧	97	97	⑤
	98	98	
	99	99	
⑧	100	100	⑤
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

4.5.2 ERREURS ET SOLUTIONS POSSIBLES

Les erreurs peuvent être corrigées à tout moment avant que le crew chief ne signe la feuille de marque à la fin de la rencontre, même si cette correction influence le résultat de la rencontre. Le crew chief doit signer à côté de la correction et signaler l'erreur aux organisateurs du match en l'enregistrant au verso de la feuille de marque.

Les corrections sur la feuille de marque doivent être faites clairement pour préserver sa lisibilité et en utilisant le bon sens selon le vrai déroulement des événements.

Si une erreur est découverte par le marqueur:

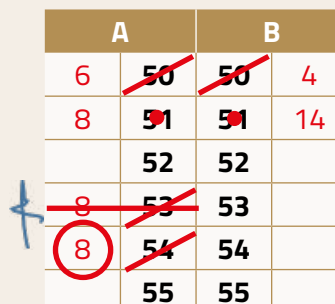
- Pendant la rencontre, le marqueur doit attendre le premier ballon mort lorsque le chronomètre de jeu est arrêté, avant de faire retentir son signal et signaler l'erreur aux arbitres. Il est important de noter que le crew chief doit être informé avant toute correction. Lorsque la correction est terminée, le crew chief doit la valider avec une petite signature au moyen d'un stylo SOMBRE comme indiqué dans les exemples suivants.

Le marqueur pourrait commettre les erreurs suivantes :

Cas 1: Pas assez de points enregistrés

Panier à trois points (marqué par A8) enregistré à deux points.

Le marqueur doit tracer une ligne horizontale pour annuler l'erreur et ensuite enregistrer le score correct de la manière habituelle.



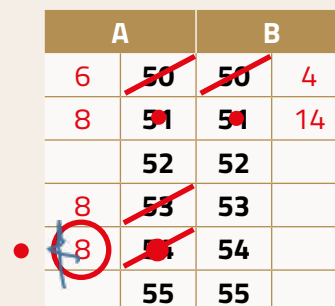
	A		B
	6	50	50 4
	8	51	51 14
		52	52
	8	53	53
	8	54	54
		55	55

Cas 2: Trop de points enregistrés

Panier à deux points (marqué par A8) enregistré à trois points

Le marqueur doit enregistrer immédiatement le score correct, mais ne pas tracer une ligne horizontale pour annuler l'enregistrement incorrect. A côté du score incorrect, il devra marquer un petit point (●) pour mémoire.

Si un lancer-franc est marqué par l'équipe, cela peut être clairement indiqué, comme le montre le schéma



	A		B
	6	50	50 4
	8	51	51 14
		52	52
	8	53	53
	8	54	54
		55	55

Cas 3: Points enregistrés pour la mauvaise équipe

Pour le 3ème cas, nous devrions suivre la même procédure que pour les points incorrectement attribués / enregistrés.

Le marqueur doit enregistrer immédiatement le score correct, mais ne pas tracer une ligne horizontale pour annuler l'enregistrement incorrect. A côté du score incorrect, il devra marquer un petit point (●) pour mémoire.

Si après la correction, A8 marque un panier suivi d'un lancer-franc, le marqueur doit continuer à enregistrer les points marqués et utiliser les espaces vides.

Le marqueur doit dessiner une ligne horizontale à travers les champs incorrects uniquement si le score erroné est dépassé (2 points marqués puis encore 2 points, ou 2 points marqués puis 3 points),

Dans l'exemple, après la correction A9 marque deux fois un panier à 2 points.

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
●	54	54	8
	55	55	

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
●	54	54	8
	55	55	

A		B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
●	54	54	8
●	55	55	

Cas 4: Score du quart-temps erroné

Ceci doit être simplement corrigé comme indiqué sur le schéma.

Scores	Quarter ①	A	25	B	20
	Quarter ②	A	20	B	20
	Quarter ③	A		B	
	Quarter ④	A		B	
	Overtimes	A		B	

Si une erreur est découverte par le marqueur :

- **A la fin du temps de jeu** et avant que la feuille de marque ait été signée par l'arbitre, l'erreur doit être corrigée, même si cette correction influe sur le résultat de la rencontre. L'arbitre doit signer à côté de la correction et signaler l'erreur aux organisateurs de la rencontre, au dos de la feuille de marque.
- **Après que l'arbitre a signé la feuille de marque**, aucune erreur ne peut plus être corrigée. L'arbitre ou le commissaire, si présent, doit envoyer un rapport détaillé au comité organisateur de la compétition.

4.5.3 TYPES DE FAUTES

Les fautes de joueurs peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être enregistrées au compte du joueur.

Les fautes commises par les membres de banc d'équipe peuvent être techniques ou disqualifiantes et doivent être enregistrées au compte de l'entraîneur. Le marqueur doit enregistrer les fautes en utilisant la couleur du stylo du quart-temps.

Chaque fois qu'une nouvelle faute est enregistrée, le marqueur doit annoncer à haute voix le nombre de fautes personnelles du joueur et le nombre de fautes d'équipe atteint (joueur fautif et équipe A ou B fautive). Ainsi l'équipe des OTM est mise au courant des inscriptions sur la feuille de marque (par exemple : « B14 : 4ème faute personnelle – 3ème faute d'équipe ») et avec l'aide des collègues (aide-marqueur et / ou chronomètreur) les fautes enregistrées peuvent être vérifiées sur le tableau d'affichage.

Toutes les fautes doivent être enregistrées, dans les cases des joueurs et des entraîneurs, comme suit:

Team A		B. C. INTERNATIONAL	
Time-outs		Team fouls	
7	Quarter ①	②	③
7 3 10	Quarter ③	④	⑤
	Overtimes		
Game no.	Players	No.	Fouls
001	FERNANDEZ, J	4	X P P ₁ P ₂ P ₃
002	TOTOVA, M (CAP)	5	(X) P P
003	MAYER, F	8	
004	JONES, N	10	X P T ₁ T ₂ GD
005	FRANK, L	12	(X) P P ₁ D ₁
010	SANCHEZ, M	15	
011	MANOS, K	20	X P ₁ P ₂ P ₃ P ₄ P D
012	SOCRATES, P	33	X U ₁ P ₁ P ₂
013	KING, P	35	(X) U ₂ P
014	ALONSO, J	41	(X) U ₁ T ₁ GD
025	LOORK, M	60	(X) P ₁ P ₂
026	ADONAG, G	69	X P ₁ P ₂
027	SEETING, R	70	X P ₁ P ₂
Coach 788 MENDOZA, A			B ₁ C ₁ B ₂ GD
Assistant coach 555 PIMENTEL, J.A.			D

Types de fautes

P	FAUTE PERSONNELLE
T	FAUTE TECHNIQUE
U	FAUTE ANTISPORTIVE
D	FAUTE DISQUALIFIANTE D'UN JOUEUR, ENTRAINEUR, ENTRAINEUR-ADJOINT, REMPLACANT, JOUR ELIMINE et MEMBRE ACCOMPAGNATEUR DE DELEGATION
F	FAUTE DISQUALIFIANTE POUR BAGARRE - ART. 39
C	FAUTE TECHNIQUE D'UN ENTRAINEUR POUR SA CONDUITE PERSONNELLE
B	FAUTE TECHNIQUE D'UN ENTRAINEUR POUR LA CONDUITE DE SON ENTRAINEUR-ADJOINT OU D'UN MEMBRE ACCOMPAGNATEUR DE DELEGATION
GD	DISQUALIFICATION D'UN JOUEUR, D'UN ENTRAINEUR, D'UN ENTRAINEUR-ADJOINT OU D'UN MEMBRE ACCOMPAGNATEUR DE DELEGATION POUR UN CUMUL DE FAUTES TECHNIQUES OU DE FAUTES ANTISPORTIVES

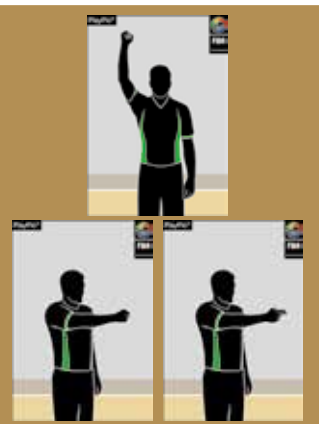
Inscription et description des fautes

Fautes de joueurs

FAUTE PERSONNELLE SANS LANCER-FRANC

P				
----------	--	--	--	--

Une faute personnelle doit être enregistrée en inscrivant un « P ».



FAUTE PERSONNELLE AVEC 1,2 ou 3 LANCERS-FRANC

P₁	P₂	P₃		
----------------------	----------------------	----------------------	--	--

Toute faute entraînant un/des lancer(s) franc(s) doit être enregistrée en ajoutant le nombre de lancer(s)-franc(s) (1,2 ou 3) à côté du « P ».



FAUTE AVEC ANNULATION DE SANCTIONS AU TITRE DE L'ART 42

Joueur de l'équipe A

P	P ₂	D _c		
---	----------------	----------------	--	--

Joueur de l'équipe B

P	U _c			
---	----------------	--	--	--

Toutes les fautes des 2 équipes impliquant des sanctions de nature équivalente et annulées au titre de l'article 42 (situations spéciales) doivent être enregistrées en ajoutant un petit « c » à côté du « P », « T », « C », « B », « U » ou « D ».



DOUBLE FAUTE

Joueur de l'équipe A

P				
---	--	--	--	--

Joueur de l'équipe B

U ₂	P			
----------------	---	--	--	--

Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent une faute personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante l'un sur l'autre approximativement en même temps et que les deux fautes entraînent la même sanction.



FAUTES TECHNIQUES ET CUMUL

T ₁	T ₁	GD			
T ₁	U ₂	GD			
T ₁	P	P	P ₂	T ₁	GD

Une faute technique de joueur doit être indiquée en inscrivant un « T » suivi par le nombre de lancers-francs accordés à côté du « T ».

Une seconde faute technique doit aussi être indiquée en inscrivant un « T », suivi d'un « GD » inscrit dans l'espace suivant pour la disqualification pour le reste de la rencontre.

Une faute technique d'un joueur à la suite d'une faute antisportive préalable, ou une faute antisportive à la suite d'une faute technique préalable doivent aussi être inscrite au moyen d'un « T » ou « U », suivi d'un « GD » inscrit dans l'espace suivant pour la disqualification pour le reste de la rencontre.



FAUTES ANTISPORTIVES ET CUMUL

U ₂	U ₂	GD		
T ₁	U ₂	GD		
U ₂	P	P	P ₂	U ₂ GD

Une faute antisportive contre un joueur doit être indiquée en inscrivant un « U ». Si cette faute implique des lancers-francs, ils seront inscrits en ajoutant le nombre correspondant de lancers-francs (1, 2 ou 3) à côté du « U ».

Une deuxième faute antisportive doit également être indiquée en entrant un « U », suivi d'un « GD » dans l'espace suivant.

Une faute antisportive contre un joueur faisant suite à une faute technique antérieure ou une faute technique contre un joueur faisant suite à une faute antisportive antérieure doit également être indiquée en entrant un « U » ou un « T », suivi d'un « GD » dans l'espace suivant.



FAUTES DISQUALIFIANTES

Joueur

D ₂				
----------------	--	--	--	--

Une faute disqualifiante doit être indiquée en entrant un « D ». Si elle implique des lancers francs, ils doivent être indiqués en ajoutant le nombre correspondant de lancers francs (1, 2 ou 3) à côté du « D ».



Remplaçants et joueurs éliminés

FAUTE TECHNIQUE D'UN JOUEUR REMPLACANT OU ELIMINE

Entraîneur	B ₁		
Entraîneur	C ₁	B ₁	B ₁ GD
Entraîneur	B ₁	B ₁	B ₁ GD

Une faute technique sifflée à l'encontre d'un joueur remplaçant ou d'un joueur éliminé pour comportement antisportif doit être inscrite par un « B » dans la case de l'entraîneur, en ajoutant un « 1 » à côté du « B » pour le lancer-franc accordé.

Après un cumul de 3 fautes techniques sifflées à l'encontre de l'entraîneur-adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre du banc d'équipe, l'inscription « GD » doit être notée à l'encontre de l'entraîneur.



FAUTE DISQUALIFIANTE PAR UN REMPLAÇANT

Remplaçant

D				
Entraîneur	B₂			

Une faute disqualifiante doit être notée par un "D" à l'encontre du joueur. De plus, une faute technique banc doit être enregistrée à l'encontre de l'entraîneur. Cette faute ne comptera pas dans les fautes d'équipe.



FAUTE DISQUALIFIANTE PAR UN JOUEUR ELIMINE

Joueur éliminé

P	P	P₂	P₂	P	D
Entraîneur	B₂				

Une faute disqualifiante "D" doit être enregistrée à l'encontre du joueur. De plus, une faute technique banc doit être enregistrée à l'encontre de l'entraîneur. Cette faute ne comptera pas dans les fautes d'équipe.



FAUTE DISQUALIFIANTE POUR BAGARRE (ART. 39) D'UN REMPLAÇANT OU D'UN JOUEUR ELIMINE

Remplaçant

P	P	F	F	F
Entraîneur	B₂			

Joueur éliminé

P	P	P₂	P₂	P	F
Entraîneur	B₂				

Si le remplaçant a moins de quatre fautes, alors un « F » doit être enregistré dans toutes les cases de fautes restantes. Si le joueur a déjà cinq fautes, un « F » doit être immédiatement inscrit après la cinquième case de faute personnelle (comme indiqué ci-dessus).

De plus, et indépendamment du nombre de membres d'équipe qui ont quitté la zone de banc, une seule faute technique « B » doit être enregistrée à l'encontre de l'entraîneur. Les fautes techniques et disqualifiantes selon l'article 39 ne doivent pas compter en tant que fautes d'équipe.



FAUTE DISQUALIFIANTE POUR BAGARRE (ART. 39) D'UN REMPLACANT OU D'UN JOUEUR ELIMINE AYANT PARTICIPIE ACTIVEMENT A LA BAGARRE

Remplaçant

P	D₂	F	F	F
Entraîneur	B₂			

Joueur éliminé

P	P	P₂	P₂	P	D₂ F
Entraîneur	B₂				

Une faute disqualifiante "D" doit être enregistrée à l'encontre du remplaçant ou du joueur éliminé, en ajoutant 2 lancers-francs à côté du « D ».

Si le remplaçant a moins de quatre fautes, un « F » doit être enregistré dans toutes les cases de fautes restantes.

Si un joueur éliminé est activement impliqué dans la bagarre, un « D » doit être enregistré en ajoutant 2 lancers-francs à côté du « D ». Et un « F » doit être ajouté immédiatement en-dessous, à côté de la case de 5e faute personnelle (voir ci-dessus).

De plus, une faute technique « B » doit être enregistrée à l'encontre de l'entraîneur.



Fautes de l'entraîneur, de l'entraîneur-adjoint et des membres accompagnateurs

(toutes les fautes imputées à l'entraîneur ne comptent pas comme fautes d'équipe)

FAUTES TECHNIQUES

Entraîneur	C₁		
Entraîneur	C₁	C₁	GD

Une faute technique de l'entraîneur pour son comportement antisportif personnel doit être indiquée en inscrivant un « C ».

Une deuxième faute technique similaire doit également être indiquée en entrant un « C », suivi d'un « GD » dans l'espace suivant.

Les fautes techniques commises pendant un intervalle de jeu sont considérées comme commises au cours du quart-temps suivant. En conséquence, la couleur du stylo du quart-temps suivant doit être utilisée. Elles doivent être enregistrées comme suit :

- « B » si la faute a été commise par un accompagnateur de l'équipe ou un joueur éliminé.
- « C » si la faute a été commise par l'entraîneur.



FAUTES TECHNIQUES D'UN ENTRAÎNEUR-ADJOINT, D'UN REMPLACANT, D'UN JOUEUR ELIMINE ET D'UN MEMBRE ACCOMPAGNATEUR DE LA DELEGATION

Entraîneur	B₁		
Entraîneur	C₁	B₁	B₁ GD
Entraîneur	B₁	B₁	B₁ GD

Une faute technique d'un entraîneur-adjoint, d'un membre accompagnateur de la délégation, d'un remplaçant ou d'un joueur éliminé pour son comportement antisportif doit être indiquée en entrant un « B » adjoint d'1 lancer-franc inscrits dans la case de l'entraîneur.

Après un cumul de 3 fautes techniques « B » sanctionnant l'entraîneur-adjoint ou les membres accompagnateurs de la délégation, un « GD » doit être enregistré au compte de l'entraîneur.



FAUTE DISQUALIFIANTE

Entraîneur	D₂		
------------	----------------------	--	--

Une faute disqualifiante sifflée à l'entraîneur pour son comportement antisportif personnel doit être indiquée en entrant un « D » adjoint de 2 lancers-francs inscrits à côté du «D».



FAUTES DISQUALIFIANTES DE L'ENTRAÎNEUR-ADJOINT, D'UN REMPLACANT, D'UN JOUEUR ÉLIMINÉ OU DE MEMBRES ACCOMPAGNATEURS DE LA DÉLÉGATION

Entraîneur	B₂		
Entraîneur-adjoint	D		

Une faute disqualifiante de l'entraîneur-adjoint pour son comportement personnel antisportif doit être inscrite par un "D". Par ailleurs, une faute technique au banc enregistrée "B" et entraînant 2 lancers-francs à côté du "B" doit être inscrite dans la case de l'entraîneur.

Entraîneur	B₂		
------------	----------------------	--	--

Une faute disqualifiante imputée à un membre accompagnateur de la délégation pour son comportement personnel antisportif doit être inscrite par un "B" en ajoutant 2 lancers-francs à côté du "B" dans la case de l'entraîneur.



FAUTES DISQUALifiantES POUR BAGARRE (ART. 39)

Si seul l'entraîneur est disqualifié :

Entraîneur	D₂	F	F
------------	----------------------	----------	----------

Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié :

Entraîneur	B₂		
Entraîneur-adjoint	D	F	F

Si l'entraîneur et l'entraîneur adjoint sont tous les deux disqualifiés :

Entraîneur	D₂	F	F
Entraîneur-adjoint	D₂	F	F

Si un membre accompagnateur de la délégation est disqualifié:

Entraîneur	B₂	B	
------------	----------------------	----------	--

Les fautes disqualifiantes pour avoir quitté la zone de banc d'équipe (Art. 39) des entraîneurs, des entraîneurs-adjoints, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation, doivent être enregistrées comme indiqué ci-dessus. Un «F» doit être inscrit dans tous les espaces de fautes restants de la personne disqualifiée.



FAUTE DISQUALIFIANTE (ART 39) DE L'ENTRAÎNEUR-ADJOINT OU D'UN MEMBRE ACCOMPAGNATEUR DE LA DÉLÉGATION PRENANT ACTIVEMENT PART A UNE BAGARRE

Si seul l'entraîneur est disqualifié:

Entraîneur	D₂	D₂	F
------------	----------------------	----------------------	----------

Si seul l'entraîneur-adjoint est disqualifié:

Entraîneur	B₂		
Entraîneur-adjoint	D₂	F	F

Une faute disqualifiante doit être inscrite en tant que "D" en ajoutant 2 lancers-francs à côté du "D", à l'encontre de l'entraîneur-adjoint, puis un "F" doit être noté dans toutes les cases vides restantes.

Une faute technique banc notée "B" suivie de 2 lancers-francs doit également être notée dans la case de l'entraîneur.

Si l'entraîneur et l'entraîneur-adjoint sont tous les deux disqualifiés:

Entraîneur	D₂	D₂	F
Entraîneur-adjoint	D₂	F	F

Si l'entraîneur-adjoint et un membre accompagnateur de la délégation sont disqualifiés:

Entraîneur	B₂	B₂	
Entraîneur-adjoint	D₂	F	F

Si deux membres accompagnateurs de la délégation sont disqualifiés:

Entraîneur	B₂	B₂	B₂
------------	----------------------	----------------------	----------------------

Une faute disqualifiante imputée à un entraîneur-adjoint doit être notée "D" en ajoutant 2 lancers-francs à côté du "D" et cette personne doit être disqualifiée. Puis un "F" doit être inscrit dans tous les cases vides restantes.

Chaque disqualification d'un membre accompagnateur de délégation doit être imputée à l'entraîneur, notée en tant que **B₂**, mais ne doit pas compter dans les 3 fautes techniques pour sa disqualification.



Fautes de joueur/entraîneur

(Toutes les fautes imputées à l'entraîneur ne comptent pas en tant que fautes d'équipe)

FAUTES TECHNIQUES – FAUTES ANTISPORTIVES ET CUMUL

Joueur

T₁	P	P		
Entraîneur	C₁	GD		

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique pendant le 1er quart-temps pour avoir simulé une faute en tant que joueur. La faute technique doit lui être imputée en tant que joueur par "T1". Dans le 4e quart-temps, une faute technique lui est imputée pour un comportement antisportif en tant qu'entraîneur. Elle doit être inscrite en tant que "C1", puis il faut inscrire "GD" dans la case suivante.

Joueur

U₂	P			
Entraîneur	B₁	B₁	GD	

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute antisportive sur B1 pendant le 2e quart-temps en tant que joueur. La faute antisportive doit être enregistrée en tant que "U2". Dans le 3e quart-temps, on lui inflige une faute technique en tant qu'entraîneur pour le comportement antisportif de son kinésithérapeute, enregistrée en tant que « B1 ». Dans le 4e quart-temps, on lui inflige une nouvelle faute technique pour le comportement antisportif du remplaçant A6, enregistrée en tant que « B1 » contre l'entraîneur, suivi de « GD » dans la case suivante.

Joueur

P	P	P	U₂	GD
Entraîneur	C₁			

Le joueur-entraîneur A1 a commis une faute technique durant le 2e quart-temps pour son comportement antisportif personnel en tant qu'entraîneur, enregistrée en tant que « C1 ». Dans le 4e quart-temps, il a commis une faute antisportive en tant que joueur contre B1. La faute antisportive doit être notée « U2 », suivie de « GD » dans la case suivante.



Il est important de noter que :

- Pendant un intervalle de jeu, tous les membres de l'équipe autorisés à jouer sont considérés comme des joueurs (Art 4.1.4).
- Toutes les fautes d'équipe commises dans un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commises dans le quart-temps ou la prolongation suivante (article 41.1.2).
- Toutes les fautes d'équipe commises dans une prolongation sont considérées comme étant commises dans le 4e quart-temps (article 41.1.3).

Le marqueur, tout en enregistrant une faute, doit montrer la plaquette de faute en annonçant le nombre de fautes commises par ce joueur. Le marqueur doit suivre ce processus en trois étapes pour s'assurer que la plaquette est visible pour :

1. les deux bancs
2. les spectateurs, joueurs et officiels
3. les deux bancs (à nouveau)

La raison justifiant de montrer deux fois la plaquette de fautes de joueur vers les bancs est très simple : il s'agit de s'assurer que l'entraîneur est pleinement averti afin qu'il puisse procéder à un remplacement si nécessaire.



1.



2.



3.

Quand un joueur atteint sa cinquième faute, le marqueur doit faire retentir son signal et montrer en même temps la plaquette de cinquième faute personnelle. Dans ce cas, il s'agit d'un processus en deux étapes:

Il y a des situations spéciales à prendre en compte :



- a. Le même joueur a commis plus d'une faute (série de fautes dans la même période de ballon mort);
- b. Deux joueurs ont commis une faute chacun (par exemple une double faute);

Cas a)

Dans la même main, le marqueur doit montrer les plaquettes de fautes du joueur correspondant aux fautes commises, comme indiqué ci-dessous.



1.



2.



3.

Cas b)

Dans ce cas, le marqueur doit prendre dans chaque main la plaquette de faute correspondant à la faute commise par chaque joueur. Il est important de noter que dans les diagrammes ci-dessous, l'officiel de la table indique que le joueur de l'équipe B a commis sa première faute et celui de l'équipe A sa troisième.



1.



2.



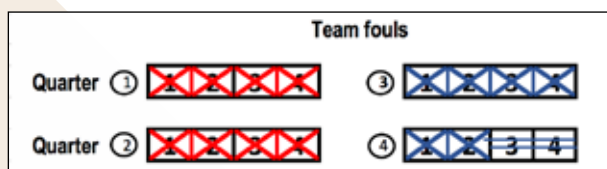
3.

4.5.4 FAUTES D'ÉQUIPE

Pour chaque quart-temps, quatre espaces sont prévus sur la feuille de marque (juste en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) pour inscrire les fautes de l'équipe.

Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit enregistrer la faute à l'équipe de ce joueur en marquant à chaque fois un grand 'X' dans les espaces désignés.

À la fin de chaque quart-temps, les espaces non cochés seront rayés de deux lignes comme indiqué ci-dessous.



Quand une équipe atteint sa quatrième faute d'équipe, le signal de fautes d'équipe doit être positionné sur la table de marque.

Où ? – à l'extrémité la plus proche du banc de l'équipe en position de sanction de faute d'équipe.

Quand ? – le ballon redevient vivant à la suite de la quatrième faute d'équipe dans un quart-temps.

Qui ? – Le signal de fautes d'équipe peut être installé par l'OTM le plus proche du banc de l'équipe en situation de pénalité de fautes d'équipe (par exemple, l'aide-marqueur, le chronométrateur, le chronométrateur des tirs)

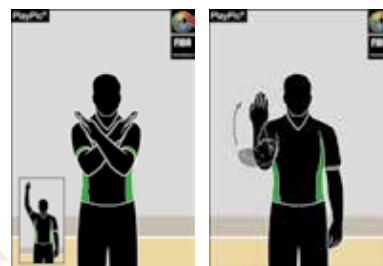
Pourquoi ? – Si le marqueur saisit le signal de fautes d'équipe et le passe à un collègue, cela pourrait distraire les officiels quant au jeu sur le point de reprendre. Cela pourrait signifier qu'il y a moins d'OTM qui regardent le terrain et que, par exemple, le chronomètre de jeu pourrait être lancé par erreur plus tard qu'il ne devrait l'être.

4.5.5 QUAND LES REMPLAÇANTS ENTRENT EN JEU POUR LA PREMIÈRE FOIS

Pendant la rencontre, le marqueur doit inscrire un petit 'x' (non encerclé) dans la colonne « En jeu », à côté du numéro du joueur lorsqu'il entre en jeu pour la première fois.

Le marqueur doit utiliser la couleur du stylo du quart-temps en train d'être joué.

0 12	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂		
0 13	KING,	P	35	X	U ₂	P			
0 14	ALONSO	J	41	X	U _c	P ₂	P ₁		

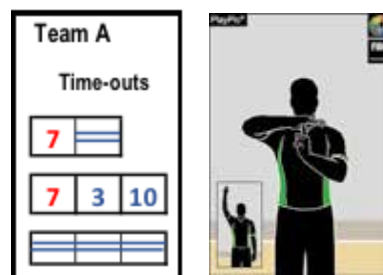


4.5.6 TEMPS-MORTS

Chaque équipe peut bénéficier de :

- 2 temps-morts en première mi-temps,
- 3 temps-morts au cours de la deuxième mi-temps, avec un maximum de 2 de ces temps-morts dans les 2 dernières minutes de la seconde mi-temps,
- 1 temps-mort pendant chaque prolongation.

Les temps-morts accordés doivent être enregistrés sur la feuille de marque en inscrivant la minute du temps de jeu dans le quart-temps ou la prolongation, dans les cases appropriées sous le nom de l'équipe. Par exemple, s'il reste 3'44 à jouer dans le 1er quart-temps, le marqueur doit enregistrer 7, car 10-3 = 7.



Les temps-morts inutilisés ne peuvent pas être reportés au quart-temps ou à la prolongation suivants. A la fin de chaque mi-temps (1er et 2e quart-temps, 3e et 4e quart-temps), les temps-morts non utilisés seront rayés au moyen de deux lignes horizontales comme indiqué ci-dessus.

Si l'équipe ne bénéficie pas de son premier temps-mort avant les 2 dernières minutes de la deuxième mi-temps, le marqueur trace 2 lignes horizontales dans la première case des temps-morts de la deuxième mi-temps de l'équipe.

4.5.7 FIN DE QUART-TEMPS OU INTERVALLE DE JEU

- **Enregistrement des scores partiels, clôture des fautes et des temps-morts non utilisés.**
- Au moyen de deux lignes parallèles horizontales (comme décrit ci-dessus) :
 - A la fin de chaque quart-temps, dans les espaces vides de fautes d'équipe (page 39)
 - A la fin de chaque mi-temps, pour les temps-morts non utilisés (page 40)



À la fin du 2e quart-temps (première mi-temps), le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les cases de fautes personnelles des joueurs et entraîneurs utilisées et celles non utilisées.

Ces lignes doivent être tracées dans la couleur FONCEE (bleu ou noir).

011	MANOS,	K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₃	P	D
012	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂			
013	KING,	P	35	X	U ₂	P				
014	ALONSO	J	41	X	U _c	T ₁	GD			

La feuille de marque doivent être mise à la disposition du commissaire et de l'arbitre à chaque fois qu'ils demandent à la voir.

4.5.8 PROCÉDURE EN CAS DE RENCONTRE PERDUE PAR DÉFAUT

Rencontre perdue par défaut

Une équipe perd une rencontre par défaut si, pendant la rencontre, l'équipe a moins de deux joueurs sur le terrain de jeu prêts à jouer.

- Si l'équipe gagnante mène au score, le score au moment où le jeu a été arrêté sera conservé comme score final. Si l'équipe gagnante est menée au score, le score enregistré sera de 2 à 0 en sa faveur.
- Les arbitres et les OTM doivent également signer la feuille de marque. L'arbitre devra également rédiger un rapport pour l'instance organisatrice au dos de la feuille de marque.
- L'arbitre doit rédiger le rapport pour l'organisateur de la compétition au verso de la feuille de marque et y écrire soit le résultat en cours de la rencontre, soit 2-0, selon l'équipe qui n'a plus de joueurs en capacité de jouer.

4.6 DEMANDES DE TEMPS-MORT ET DE REMPLACEMENT



Les temps-morts et remplacements sont des interruptions de jeu demandées respectivement par l'entraîneur et le remplaçant. Après une demande, et lorsqu'une occasion appropriée se présente, le marqueur doit en aviser l'arbitre. Pour mieux comprendre les occasions autorisant les temps-morts et les remplacements, nous devons introduire deux concepts : le ballon vivant et le ballon mort.

Le ballon devient vivant quand :

- Pendant l'entre-deux, le ballon quitte la (les) main(s) de l'arbitre qui le lance.
- Lors d'un lancer-franc, le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc.
- Lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Le ballon devient mort quand:

- Tout tir du terrain ou tout lancer-franc est réussi.
- Un arbitre siffle pendant que le ballon est vivant.
- Il est évident que le ballon ne va pas entrer dans le panier lors d'un lancer-franc qui doit être suivi de:

- Un autre lancer-franc.
- Une sanction supplémentaire : lancer(s)-franc(s) et / ou possession.
- Le signal du chronomètre de jeu retentit pour signaler la fin du quart-temps.
- Le signal du chronomètre des tirs retentit pendant qu'une équipe contrôle le ballon.
- Le ballon en l'air lors d'un tir du terrain est touché par un joueur de l'une ou de l'autre équipe après que :
 - Un arbitre a sifflé.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit à la fin du quart-temps.
 - Le signal du chronomètre des tirs retentit.

Le ballon ne devient pas mort et le panier compte quand:

- Le ballon est l'air sur un tir et que :
 - Un arbitre a sifflé.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit à la fin du quart-temps.
 - Le signal du chronomètre des tirs retentit
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un autre joueur que le tireur de lancer-franc.
- Un joueur commet une faute sur n'importe quel adversaire alors que le ballon est contrôlé par l'adversaire en train de tirer et qui termine son tir d'un mouvement continu commencé avant que la faute ne soit commise. Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne compte pas :
 - Si, après le coup de sifflet de l'arbitre, un tir complètement nouveau est effectué.
 - Si, pendant le mouvement continu d'un joueur en train de tirer, le signal du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du quart-temps ou si le signal du chronomètre des tirs retentit.

4.6.1 DEMANDE DE TEMPS-MORT

Comme indiqué ci-dessus, un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint. Chaque temps-mort doit durer une minute.

Une occasion de temps-mort commence :

- Pour les deux équipes, quand le ballon devient mort, le chronomètre de jeu est arrêté et l'arbitre a terminé sa gestuelle (en cas de violation) et / ou sa communication avec les OTM (en cas de faute).
- Pour les deux équipes, quand le ballon devient mort après un dernier ou unique un lancer-franc.
- Pour l'équipe qui ne marque pas, quand un panier est marqué sur le terrain.
- Pour les deux équipes, quand la décision finale du visionnage vidéo (IRS) est donnée, à chaque fois que celui-ci est utilisé.

Une occasion de temps-mort se termine lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique tir de lancer-franc (ballon vivant).

- Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu d'un quart-temps ait commencé ni après la fin d'un quart-temps.
- Si la demande de temps-mort est faite par l'une ou



l'autre des équipes après que le ballon a été mis à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier ou l'unique tir de lancer-franc, le temps-mort sera accordé si:

1. Le dernier ou l'unique lancer-franc est réussi.
 2. Le dernier ou l'unique lancer-franc est suivi d'une remise en jeu sur la ligne médiane prolongée, en face de la table de marque.
 3. Une faute est sifflée entre les lancers-francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s)-franc(s) sera(seront) terminé(s) et le temps-mort sera accordé avant que la nouvelle pénalité ne soit administrée.
 4. Une faute est sifflée avant que le ballon ne devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort sera autorisé avant que la nouvelle sanction ne soit administrée.
 5. Une violation est sifflée avant que le ballon ne devienne vivant après le dernier ou l'unique lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort sera autorisé avant l'administration de la remise en jeu.
- Dans le cas de séries consécutives de lancers-francs et / ou de possession du ballon résultant de plus d'une sanction de faute, chaque série doit être traitée séparément.
 - Un temps-mort ne doit pas être autorisé pour l'équipe qui marque un panier lorsque le chronomètre de jeu affiche 2:00 minutes ou moins dans le 4e quart-temps et dans chaque prolongation et, après un panier réussi, sauf si un arbitre a interrompu le jeu.
 - Lorsque le chronomètre de jeu affiche 2:00 minutes ou moins dans le 4e quart-temps et dans chaque prolongation, après un temps-mort pris par l'équipe qui a droit à la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraîneur a le droit de choisir si le jeu doit reprendre avec une remise en jeu au point de remise en jeu dans sa zone avant, ou depuis sa zone arrière à l'endroit le plus proche du lieu où le jeu a été stoppé.

Si une occasion de temps-mort vient de s'achever et qu'un entraîneur court vers la table de marque,



Le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc.



Le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

demandant haut et fort un temps-mort et que le marqueur réagit et active son signal à tort, que l'arbitre siffle et interrompt le jeu, alors le match reprendra immédiatement. La demande a été faite trop tard et le temps-mort ne sera pas accordé.

Un temps-mort est imputé à l'équipe dont l'entraîneur a en fait la demande à moins que le temps-mort ne soit accordé à la suite d'un panier marqué par les adversaires et sans qu'une violation ait été commise. Dans ce cas, il est nécessaire d'aviser les entraîneurs à qui le temps-mort a été imputé et de demander à l'entraîneur si sa demande de temps-mort en attente est toujours valide. Ceci est important dans les 2 dernières minutes de la rencontre.

Procédure:

Après une demande de temps-mort, pendant l'occasion de temps-mort, le marqueur doit informer les arbitres de celle-ci en faisant retentir son signal et en faisant le signal ci-dessous. Il s'agit d'une procédure de signalisation en deux temps : le marqueur effectue le geste de temps-mort, puis indique le banc de l'équipe qui l'a demandé avec la paume ouverte pour une plus grande visibilité.

Lorsque l'arbitre confirme le temps-mort, le marqueur doit l'enregistrer sur la feuille de marque comme décrit précédemment.

L'entraîneur demande un temps-mort.	
Le marqueur fait retentir son signal et fait le geste de temps-mort, quand il y a une occasion.	
L'arbitre siffle et fait le signal. Le temps-mort commence.	
Les joueurs restent dans la zone de banc.	
Le chronométrateur fait retentir son signal quand 50 secondes et 1 minute de temps-mort se sont écoulées.	

- Seul un entraîneur ou un entraîneur-adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il établira un contact visuel avec le marqueur - ou il ira à la table de marque - et demandera clairement un temps-mort, en faisant le geste approprié avec ses mains. Pour gagner en visibilité, l'entraîneur peut s'approcher de la table. Le marqueur doit demander le temps-mort à la première occasion.

- Les demandes conditionnelles ne sont pas autorisées. Par exemple, il n'est pas permis à un entraîneur de dire « temps-mort s'ils marquent ».
- Une demande de temps-mort peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour signaler une telle demande.
- La période de temps-mort commence lorsque l'arbitre siffle et effectue le geste de temps-mort. Il se termine lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu. Si, à la suite d'une demande de temps-mort, une faute est commise par l'une ou l'autre équipe, le temps-mort ne doit pas commencer tant que l'arbitre n'a pas terminé toutes les communications relatives à cette faute avec la table de marque. Dans le cas d'une cinquième faute commise par un joueur, cette communication inclut la procédure de remplacement nécessaire. Une fois terminée, la période de temps-mort commence lorsqu'un arbitre siffle et donne le signal du temps-mort. Les équipes doivent être autorisées à se rendre à leurs bancs si elles savent qu'un temps-mort a été demandé, même si la période de temps-mort n'a pas officiellement commencé.
- Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une demande de temps-mort a été faite. Si un panier est marqué sur le terrain contre une équipe qui a demandé un temps-mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.



ACTIONS	CHRONOMETRE DE JEU	STATUT DU BALLON	TEMPS-MORT AUTORISE
JEU EN COURS	En marche	Vivant	NON
COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE	Arrêté	Mort	LES DEUX ÉQUIPES
BALLON MORT			
BALLON À DISPOSITION		Vivant	NON

4.6.2 DEMANDES DE REMPLACEMENT

Un remplacement est une interruption du jeu demandée par le remplaçant pour devenir joueur. Une équipe peut remplacer plus d'un joueur lors d'une occasion de remplacement.

Les remplacements ne peuvent pas être accordés avant le début de la rencontre (sauf en cas de blessure d'un joueur du 5 de départ pendant l'échauffement).

Une occasion de remplacement commence :

- Pour les deux équipes, quand le ballon est mort, le chronomètre de jeu arrêté et que l'arbitre a mis fin à sa communication avec la table de marque.
- Pour les deux équipes, quand le ballon devient mort après un dernier ou unique tir lancer-franc.
- Pour l'équipe qui ne marque pas, quand un panier est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4e quart-temps et dans la prolongation.

Une occasion de remplacement se termine lorsque :

Le ballon est à la disposition d'un joueur pour un premier ou un unique lancer-franc.

Le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu.



Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer le match peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs, s'ils le souhaitent.

De même sur les lancers-francs, si les arbitres constatent après le premier lancer-franc que le tireur saigne, il doit être remplacé et les adversaires peuvent faire un remplacement s'ils le souhaitent.

Si une occasion de remplacement vient de s'achever et qu'un joueur court vers la table de marque, demandant haut et fort un remplacement et que le marqueur réagit et active son signal à tort, que l'arbitre siffle et interrompt le jeu, alors le match reprendra immédiatement. La demande a été faite trop tard et le remplacement ne sera pas accordé.

Un joueur qui est devenu un remplaçant et un remplaçant qui est devenu un joueur ne peut respectivement pas revenir dans le jeu ou quitter le 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 cinq joueurs sur le terrain de jeu.
- Le joueur ayant droit aux lancers-francs à la suite de la correction d'une erreur soit sur le banc de l'équipe après avoir été légalement remplacé.



Procédure:

- Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit aller à la table de marque (pas l'entraîneur ni l'entraîneur adjoint) et demander clairement un remplacement, en faisant correctement le geste conventionnel approprié avec les mains, ou en s'asseyant sur la chaise de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.
- Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour annoncer une telle demande.
- Dès qu'une occasion de remplacement commence, le marqueur doit activer son signal pour avertir les arbitres qu'une demande de remplacement a été faite en faisant usage des signaux suivants :
 1. Faire le geste conventionnel pour un remplacement.
 2. Indiquer la direction du banc de l'équipe demandant le remplacement.



Si des joueurs des deux équipes ont demandé des remplacements, le marqueur doit indiquer cela comme indiqué dans le diagramme.



- Le remplaçant doit rester en dehors de la ligne de touche jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et l'invite à entrer sur le terrain de jeu.



Le joueur qui est remplacé est autorisé à aller directement vers son banc d'équipe sans se signaler au marqueur ou à l'arbitre.

- Les remplacements doivent être effectués le plus rapidement possible. Un joueur qui a commis sa cinquième faute ou qui a été disqualifié doit être immédiatement remplacé (dans un délai d'environ 30 secondes, chronométré par le chronométreur sur un chronomètre manuel si nécessaire).
- Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu, le marqueur doit avertir l'arbitre en faisant le signal ci-dessous lorsque le chronomètre indique qu'il ne reste que 10 secondes jusqu'à la fin du temps-mort, ou qu'il reste 30 secondes jusqu'à la fin de l'intervalle. Comme indiqué précédemment, le marqueur doit également indiquer l'équipe qui a demandé le remplacement.



- Si la demande de remplacement est faite par l'une ou l'autre des équipes après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier ou unique lancer-franc, le remplacement est accordé si :
 - Le dernier ou l'unique lancer-franc est réussi.
 - Le dernier ou l'unique lancer-franc est suivi d'une remise en jeu depuis la ligne médiane prolongée, en face de la table de marque.
 - Une faute est sifflée entre les lancers-francs. Dans ce cas, les lancers-francs seront terminés et le remplacement sera autorisé avant que la nouvelle sanction soit administrée, à moins qu'énoncé différemment dans le règlement de jeu.
 - Une faute est sifflée avant que le ballon ne devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la nouvelle sanction de faute ne soit administrée.
 - Une violation est sifflée avant que le ballon ne devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'administration de la remise en jeu.

Dans le cas de séries consécutives de lancers-francs résultant de plus d'une sanction de faute, chaque série doit être traitée séparément.

- Si le tireur de lancer-franc doit être remplacé parce que :
 - Il est blessé.
 - Il a commis cinq (5) fautes.
 - Il a été disqualifié.

Le(s) lancer(s)-franc(s) doit être tenté(s) par son remplaçant qui ne peut pas être remplacé à nouveau jusqu'à ce qu'il ait joué la prochaine phase de marche du chronomètre de jeu.



- Un remplaçant devient un joueur et un joueur devient un remplaçant quand :
 - L'arbitre fait signe au remplaçant d'entrer sur le terrain de jeu.

- Pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu, un remplaçant demande le remplacement au marqueur.
- Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour signaler une telle demande.
- Lorsqu'un joueur commet sa quatrième faute, les OTM doivent anticiper un remplacement possible et être attentifs aux demandes de dernière minute.

Les OTM peuvent demander un remplacement pour les deux équipes seulement quand trois conditions sont réunies :

- Le ballon est mort
- Le chronomètre de jeu est arrêté
- L'arbitre a terminé la signalisation

Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4^e quart-temps et dans chaque prolongation, les OTM peuvent demander un remplacement pour l'équipe qui ne marque pas (signalée par le chronométrateur) lorsque 2 conditions se produisent :

- Le ballon est mort
- Le chronomètre de jeu est arrêté

En cas de demande de remplacement et de temps-mort, il est très important que l'ordre de demande soit respecté :

- Soit d'abord un remplacement puis le temps-mort ensuite
- D'abord le temps-mort et le remplacement ensuite

CIRCONSTANCES	CHRONOMETRE DE JEU	STATUT DU BALLON	OCCASION DE REMPLACEMENT
PENDANT LA RENCONTRE (EXCEPTÉ 2:00 OU MOINS DANS LE 4 ^e QUART-TEMPS ET LES PROLONGATIONS)			
JEU EN COURS	En marche	Vivant	NON
PANIER MARQUE		Mort	NON
BALLON MORT			NON
BALLON A DISPOSITION DU TIREUR DE LF		Vivant	NON

CIRCONSTANCES	CHRONOMETRE DE JEU	STATUT DU BALLON	OCCASION DE REMPLACEMENT
LE CHRONOMETRE DE JEU INDIQUE 2:00 OU MOINS DANS LE 4° QUART-TEMPS ET CHAQUE PROLONGATION			
JEU EN COURS AVEC 2 :00 A JOUER DANS LE DERNIER QUART-TEMPS OU UNE PROLONGATION	En marche	Vivant	NON
PANIER MARQUE	Arrêté	Mort	POUR L'EQUIPE QUI N'A PAS MARQUE
BALLON MORT			
BALLON A DISPOSITION DU TIREUR DE LANCER-FRANC		Vivant	NON

CIRCONSTANCES	CHRONOMETRE DE JEU	STATUT DU BALLON	OCCASION DE REMPLACEMENT
PENDANT LES LANCERS-FRANCS			
LE JOUEUR TIRE LES LANCERS-FRANCS	Arrêté	Vivant	NON
DERNIER LANCER-FRANC MARQUE		Mort	POUR LES 2 EQUIPES
BALLON MORT			
BALLON A DISPOSITION POUR LA REMISE EN JEU		Vivant	NON

Si les officiels découvrent que plus de cinq joueurs de la même équipe se trouvent simultanément sur le terrain de jeu, l'erreur doit être corrigée le plus rapidement possible sans désavantager les adversaires.

En supposant que les arbitres et les OTM font correctement leur travail, un joueur doit être rentré ou resté sur le terrain de jeu illégalement. Les arbitres doivent donc ordonner à un joueur de quitter immédiatement le terrain de jeu et de charger une faute technique contre l'entraîneur de cette équipe, enregistrée comme «B». L'entraîneur est responsable de s'assurer qu'un remplacement est correctement appliqué et que le joueur remplacé quitte le terrain de jeu immédiatement après le remplacement.

4.7 A LA FIN DE LA RENCONTRE

4.7.1 ENREGISTREMENT DU SCORE FINAL

A la fin de la rencontre (4e quart-temps ou dernière prolongation), le marqueur doit tracer 2 lignes horizontales épaisses sous le nombre final de points marqués par chaque équipe et sous le numéro de joueurs ayant marqué ces derniers points comme indiqué.

Il doit également tracer une ligne diagonale vers le bas de la colonne pour rayer les nombres restants (score courant) pour chaque équipe comme indiqué.

Il doit enregistrer le score partiel de ce quart-temps, le score final et le nom de l'équipe gagnante (y compris le nom du sponsor).

Il doit enregistrer l'heure officielle de la fin de la rencontre. Format : horloge numérique 24 heures, en utilisant toujours l'heure locale.

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Quarter ④	A	<u>37</u>	B	<u>24</u>
	Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

Final Score	Team A	<u>102</u>	Team B	<u>100</u>
Name of winning team	<u>BC INTERNATIONAL</u>			
Game ended at (hh:mm)	<u>21:45</u>			

	A	B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	9
	95	95	
	96	96	
8	97	97	5
	98	98	
	99	99	
8	100	100	5
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

4.7.2 CLÔTURE DU BAS DE LA FEUILLE DE MARQUE ET SIGNATURE DES OFFICIELS

À la fin de la rencontre, le marqueur examine la feuille de marque et trace une ligne dans les cases non utilisées de chaque équipe, comme indiqué.

Le marqueur doit ensuite entrer son nom sur la feuille de marque

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J	4	X	P	P ₂	P ₁	P ₃	
002	TOTOVA,	M (CAP)	5	X	P	P			
003	MAYER,	F	8						
004	JONS,	N	10	X	P	T ₁	T ₁	GD	
005	FRANK,	L	12	X	P	P ₂	D ₂		
010	SANCHEZ,	M	15						
011	MANOS,	K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₃	P D
012	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂		
013	KING,	P	35	X	U ₂	P			
014	ALONSO	J	41	X	U _c	T ₁	GD		
025	LOOK,	M	60	X	P ₂	P ₂			
026	ADONJIC,	O	69	X	P ₁	P ₂			
027	SEETINO,	R	70	X	P ₂	P ₂			
Coach		786 MENDOZA, A					B ₂	C ₁	B ₂ GD
Assistant coach		555 PIMENTEL, J.A.						D	



en majuscules et ensuite signer. Après cela, l'aide-marqueur, le chronométrateur et le chronométrateur des tirs doivent entrer leurs coordonnées, comme indiqué. Le marqueur doit tracer une ligne horizontale à travers de chaque case « Signature du capitaine en cas de réclamation ».

Une fois signée par le 2ème (et le 3ème) arbitre, le crew chief doit être le dernier à approuver et à signer la feuille de marque.

La signature du crew chief met fin à l'administration et au lien avec la rencontre des officiels, sauf si l'un des capitaines signe la feuille de marque dans le cadre d'une réclamation (en utilisant l'espace marqué « Signature du capitaine en cas de réclamation »). Si cela se produit, les OTM et le 2ème (et le 3ème) arbitre restent à la disposition du crew chief et du commissaire (le cas échéant) jusqu'à ce que le crew chief leur donne la permission de partir.

Scorer	ISOLA B.
Assistant scorer	ONNA M.
Timer	PATTON M.
Shot clock operator	FERNANDEZ P.

4.8 RÉSUMÉ SUR LES COULEURS DE STYLO

Deux couleurs sont utilisées pour remplir la feuille de marque : **bleu foncé** / noir et **rouge**.

Couleur bleue ou noire

Haut de la feuille de marque

- Nom complet de l'équipe
- Compétition
- Date (jour.mois.année : jj.mm.aaaa, par exemple 24.08.2007)
- Heure de début de rencontre
- Numéro de rencontre
- Lieu de la rencontre
- Les noms des arbitres, les initiales de leurs prénoms et leurs pays d'origine.

Équipes

- Le nom de l'équipe
- Noms de famille des joueurs et des entraîneurs et initiales de leurs prénoms.
- Les numéros de maillots des joueurs.
- Les trois derniers chiffres des numéros de licence des joueurs et des entraîneurs.
- La croix («X») correspondant aux cinq joueurs de départ de chaque équipe.
- La signature des entraîneurs confirmant leur accord avec les noms et numéros correspondants aux membres de leur équipe et les noms des entraîneurs.
- La ligne tracée à travers les espaces pour le numéro de licence, le nom, le numéro, etc. lorsqu'une équipe présente moins de douze joueurs (ligne tracée après le début de la rencontre).
- Fautes commises par les joueurs aux 2e et 4e quart-temps (et prolongations).
- Les temps-morts des 2e et 4e quart-temps (et des prolongations).
- Fautes d'équipe des 2e et 4e quart-temps (et des prolongations).
- Les joueurs qui entrent sur le terrain pour jouer pour la première fois dans les 2e et 4e quart-temps (et des prolongations).
- La ligne épaisse tracée à la fin du 2e quart-temps entre les espaces de faute qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés.
- La ligne diagonale épaisse dessinée à la fin du temps de jeu annulant les espaces restants.

Bas de la feuille de marque

- Les scores des 2e et 4e quart-temps.
- Le score final de la rencontre.
- Le nom de l'équipe gagnante.
- La signature du capitaine en cas de réclamation ou la ligne épaisse tracée dans la case si elle n'a pas été utilisée.
- Noms de famille des OTM, initiales de leurs prénoms et de leurs numéros de licence.
- Les signatures des membres de l'équipe des officiels (arbitres et OTM)

Score courant

- Le score courant pendant les 2e et 4e quart-temps.
- Le score courant de la ou des prolongations.

Couleur rouge

Équipes

- Temps-morts des 1er et 3e quart-temps.
- Fautes commises par les joueurs aux 1er et 3e quart-temps.
- Fautes d'équipe des 1er et 3e quart-temps.
- Les joueurs qui entrent sur le terrain pour jouer pour la première fois aux 1er et 3e quart-temps.
- Le cercle autour de la croix des cinq joueurs de départ des deux équipes qui entrent sur le terrain pour commencer la rencontre.

Score courant

- Le score courant des 1er et 3e quart-temps.

Bas de la feuille de marque

- Le score des 1er et 3e quart-temps.

4.9 FLÈCHE DE POSSESSION ALTERNÉE

La possession alternée est un dispositif qui permet au ballon de redevenir vivant plus tôt que par une remise en jeu via un entre-deux. Dans toutes les situations d'entre-deux (sauf en début de rencontre), les équipes alterneront la possession du ballon par une remise en jeu à l'endroit le plus proche de celui-ci où la situation d'entre-deux se produit.

4.9.1 POSITIONNEMENT DE LA FLÈCHE DE POSSESSION ALTERNÉE

L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu après l'entre-deux aura droit à la première possession alternée. Par exemple, si l'équipe A prend possession du ballon après l'entre-deux initial, la flèche de possession alternée pointera vers le panier dans lequel l'équipe B va tirer.

L'équipe ayant droit à la prochaine possession alternée à la fin de chaque quart-temps doit commencer le quart-temps suivant par une remise en jeu sur la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, à moins qu'une sanction avec des lancers-francs suivis d'une possession soient administrée.

Si **aucun contrôle d'un ballon vivant** n'a encore été établi **sur le terrain de jeu**, l'OTM ne peut pas utiliser la flèche de possession alternée pour attribuer la possession.

Cela signifie que si, lors de l'entre-deux initial le ballon est légalement touché par le sauteur A1 et qu'un ballon tenu ou une double faute entre A2 et B2 est sifflée, l'arbitre doit administrer un autre entre-deux dans le cercle central et A2 et B2 doivent sauter. Quel que soit le temps écoulé sur le chronomètre de jeu, après que le ballon a été frappé légalement et avant que le ballon tenu ou que la situation de double faute soient sifflés, ce temps doit rester consommé. De même, si le ballon, en début de rencontre, est frappé directement hors des limites du terrain, le marqueur doit attendre que l'une des équipes ait pris possession du ballon **sur le terrain de jeu** après la remise en jeu avant de positionner la flèche d'alternance.

L'équipe ayant droit à la remise en jeu alternée sera montrée par la flèche de possession alternée qui indiquera la direction du panier de l'adversaire.

Cela signifie qu'après l'entre-deux, si un joueur / une équipe prend le contrôle du ballon sur le terrain de jeu, la flèche de possession alternée doit pointer vers le panier situé dans la direction de jeu opposée. Par exemple, si l'équipe A prend le contrôle et que sa direction de jeu est vers le panier de droite, alors la flèche de possession alternée doit pointer vers le panier gauche.

Si l'arbitre lance le ballon pour l'entre-deux initial et, qu'immédiatement après que le ballon a été tapé légalement par un sauteur le ballon sort directement des limites du terrain, ou bien qu'il est attrapé par l'un des sauteurs avant qu'il ait touché l'un des non-sauteurs ou le sol, ceci est une violation.

Dans les deux cas, les adversaires bénéficient d'une remise en jeu à la suite de la violation.

Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu aura droit à la première possession alternée à l'endroit le plus proche de l'endroit où la prochaine situation d'entre-deux se produit.

4.9.2 UTILISATION DE LA FLÈCHE DE POSSESSION ALTERNÉE

La direction de la flèche de possession alternée est inversée immédiatement lorsque la remise en jeu de possession alternée prend fin.

La possession alternée :

- **Commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- **Se termine** quand :
 - Le ballon touche 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 se loge entre l'anneau et le panneau lors d'une remise en jeu.

Une violation commise par une équipe lors de sa remise en jeu de possession alternée entraîne la perte de la remise en jeu de possession alternée.

La direction de la flèche de possession alternée sera immédiatement inversée, indiquant que les adversaires de l'équipe en infraction auront droit à la remise en jeu le possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux. Le jeu doit ensuite reprendre en attribuant le ballon aux adversaires de l'équipe en infraction pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu initiale.

Une faute de l'une ou l'autre équipe :

- Avant le début d'un quart-temps autre que le premier, ou
- lors de la remise en jeu de possession alternée,

ne fait pas perdre à l'équipe ayant droit à la remise en jeu cette possession alternée.

Si une telle faute se produit lors de la remise en jeu initiale commençant un quart-temps, après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, mais avant qu'il ait légalement touché un joueur sur le terrain de jeu, la procédure de possession alternée n'est pas terminée donc la flèche reste pointée dans la même direction.

Si un ballon tenu est sifflé par un arbitre, que le marqueur fait une erreur et que le ballon est attribué par erreur à la mauvaise équipe pour la remise en jeu, une fois que le ballon touche ou est touché légalement par un joueur sur le terrain de jeu, l'erreur ne peut être corrigée. Cependant, l'équipe défavorisée ne doit pas perdre son opportunité de remise en jeu alternée à la suite de l'erreur et aura droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.

La situation la plus commune impliquant la flèche de possession alternée est l'entre-deux initial.



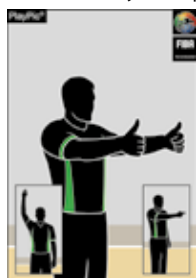
Entre-deux initial



L'équipe blanche prend le contrôle sur le terrain. Flèche de possession pour l'équipe rouge.

Quand le marqueur doit-il changer la direction de la flèche de possession alternée ?

Le marqueur doit changer de direction à chaque fois qu'un joueur touche le ballon légalement sur le terrain de jeu, après chaque remise en jeu faisant suite à une situation d'entre-deux.



Situation d'entre-deux

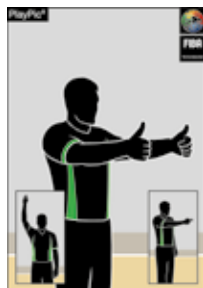


Ballon légalement touché sur le terrain



Changement

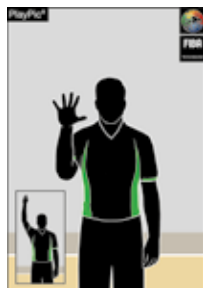
Le marqueur doit également changer la direction de la flèche de possession alternée lorsque, après une situation d'entre-deux, l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu commet une violation pendant la procédure.



Situation d'entre-deux



Violation de remise en jeu



Changement

Le marqueur doit tourner la flèche de possession immédiatement au début de la mi-temps, et les arbitres (et le commissaire s'il est présent) doivent en être informés.

Quand le marqueur ne doit-il pas changer la direction de la flèche de possession alternée ?

Une faute de l'une ou l'autre équipe:

- avant le début d'un quart-temps autre que le premier, ou
- lors de la remise en jeu alternée,

ne fait pas perdre cette possession alternée à l'équipe ayant droit à la remise en jeu.

Dans ce cas, quelle que soit la pénalité, la flèche de possession alternée ne change pas.



Situation
d'entre-deux



Faute avant que le ballon soit légalement
touché sur le terrain



Pas de changement

Lorsque la flèche de possession alternée est affichée via un dispositif électronique, elle doit :

- Être constituée d'une flèche d'une longueur minimale de 100 mm et d'une hauteur de 100 mm.
- Afficher une flèche sur le devant éclairée d'une couleur rouge vif lorsqu'elle est allumée, montrant la direction de la possession alternée.
- Afficher une LED à l'arrière qui indique la position gauche / droite / neutre pour vérifier sa position correcte.
- Être placée au centre de la table de marque et être clairement visible par tous les participants, y compris les spectateurs.



4.10 MÉCANIQUE ET STANDARDS DE PERFORMANCE

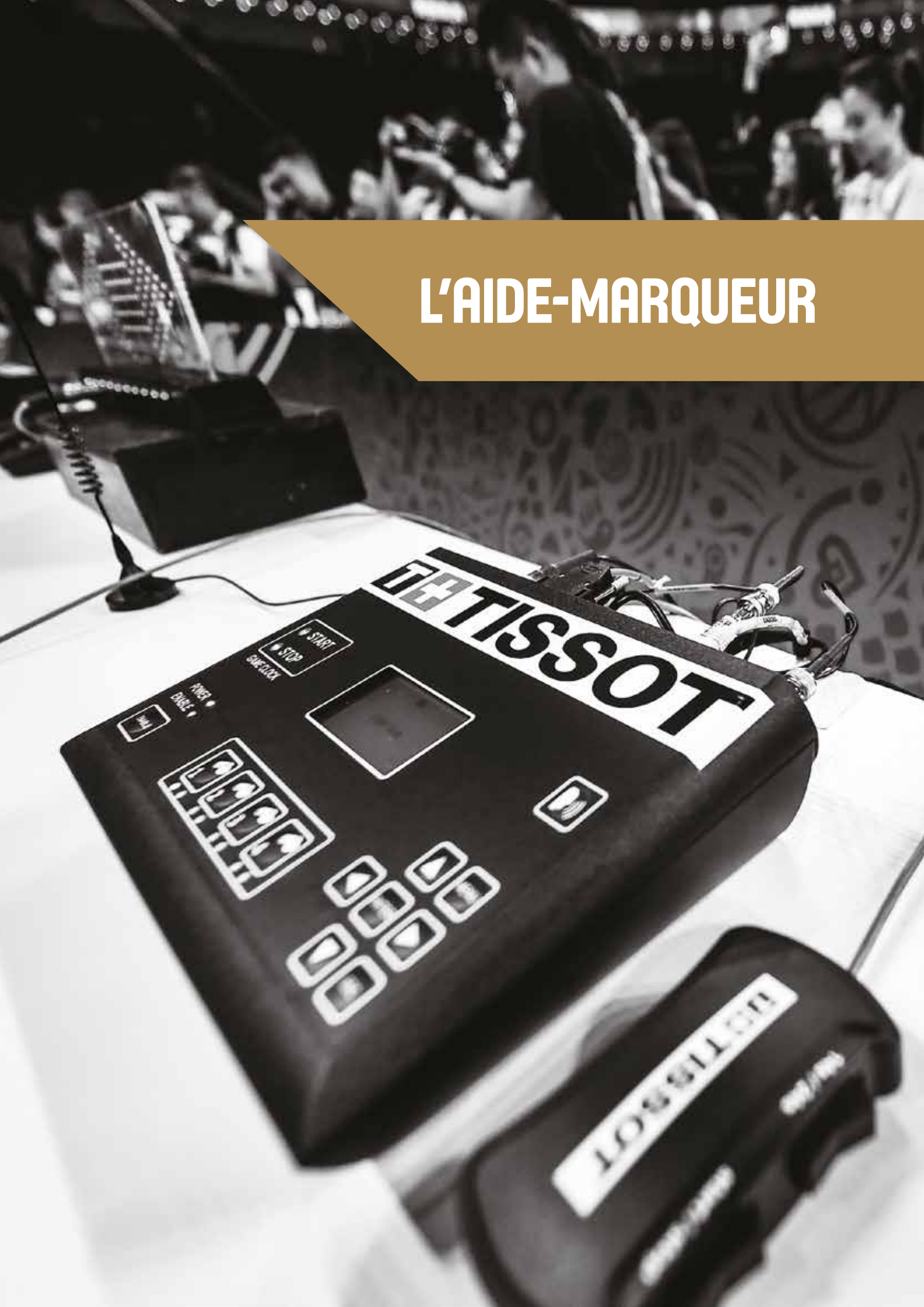
Pour accomplir sa tâche spécifique, le marqueur doit :

- Remplir la feuille de marque conformément aux règlements et au manuel des OTM.
- Connaître les signaux et la mécanique des arbitres afin de communiquer efficacement avec eux.
- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, de manière visible pour les deux entraîneurs, joueurs et officiels, la plaquette correspondant au nombre de fautes commises par ce joueur. Cela doit également être confirmé verbalement par les autres OTM et le commissaire, s'il est présent.
- Prendre note du numéro des joueurs qui tentent des tirs sur le terrain, ou de ceux qui peuvent être impliqués dans des situations de bagarre. Pendant les situations de bagarre, le marqueur doit observer attentivement ce qui se passe sur le terrain de jeu, ainsi que le chronométrateur et le commissaire (le cas échéant).

- Faire attention aux signaux de l'arbitre pendant les tentatives de tir à 3 points. C'est à l'arbitre de prendre la décision sur les tentatives de tir prises à proximité de la ligne à 3 points.
- Chaque fois que des points sont marqués, annoncer d'une voix forte toutes les informations pertinentes (ex : « A.11, 2 points »), et confirmer en même temps le score atteint (ex : « 66 – 56 » toujours dans l'ordre A-B); pour aider à vérifier que le tableau d'affichage est conforme. S'il n'y a pas de différence entre la feuille de marque et le tableau d'affichage, l'aide-marqueur donnera une confirmation verbale.
- S'il y a un écart et que son score est correct, le marqueur doit prendre des mesures pour corriger immédiatement le tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève une objection à la correction, le marqueur doit en informer l'arbitre dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.
- Chaque fois qu'une faute est sifflée, le marqueur doit annoncer à haute voix toutes les informations pertinentes (ex : « A.26, faute personnelle, 2 lancers francs), tel que rapporté par l'arbitre. Il doit alors enregistrer l'information sur la feuille de marque et ensuite montrer le nombre de faute du joueur en levant la plaquette de fautes correspondante, et doit répéter le nombre de fautes du joueur et d'équipe (ex : « A.26, 2ème faute personnelle, 4ème faute d'équipe, 4 fautes d'équipe à 1 »). L'aide-marqueur le confirmera verbalement et mettra à jour le tableau d'affichage.
- Informer rapidement le reste des OTM lorsqu'un joueur atteint sa cinquième faute, ou doit être disqualifié à cause du cumul de fautes techniques et / ou antisportives.
- Actionner son signal sonore, dans le cas de demandes de remplacement et de temps-morts, uniquement lorsque le ballon est mort (chronomètre arrêté), et après la fin de la signalisation de l'arbitre (le cas échéant), et avant que le ballon ne devienne à nouveau vivant. Le son de son signal sonore n'arrête pas les chronomètres de jeu ou des tirs, ni ne rend pas mort le ballon.
- Répéter à haute voix le nombre de fautes du joueur et de fautes d'équipe dans des situations pouvant mener à des remplacements possibles (3e ou 4e faute), 5e faute ou tirs bonifiés, de sorte que l'équipe d'officiels soit vigilante pour les remplacements, les temps-morts ou pour placer des signaux de faute d'équipe sur la table de marque.
- Ecouter attentivement les commentaires de ses collègues au sujet des demandes de temps-morts ou de remplacement.
- Informer clairement l'arbitre le plus proche une fois qu'une équipe a utilisé tous ses temps-morts autorisés pendant une mi-temps (ou pendant des prolongations) afin que cela puisse être communiqué à l'entraîneur concerné.
- Faire en sorte que le signal de fautes d'équipe soit positionné sur la table de marque, à l'extrémité la plus proche du banc de l'équipe sous le coup d'une pénalité de fautes d'équipe, lorsque le ballon devient vivant après la quatrième faute de l'équipe concernée.
- Aider le chronométreur des tirs pendant les dernières secondes de possession, en annonçant « cinq, quatre un, zéro ».
- Connaître la règle de la possession alternée et, si nécessaire, changer la direction de la flèche de manière efficace.
- Maintenir un contact visuel avec les arbitres.



L'AIDE-MARQUEUR

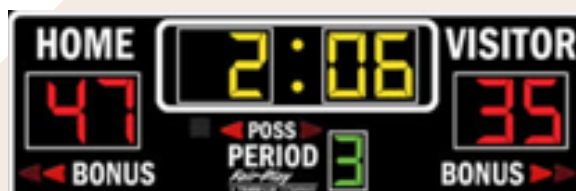


CHAPITRE 5

L'AIDE-MARQUEUR

5.1 MISSIONS DE L'AIDE-MARQUEUR

L'aide-marqueur doit renseigner le tableau d'affichage et assister constamment le marqueur. En cas de divergence ne pouvant être résolue entre le tableau d'affichage et la feuille de marque, la feuille de marque fait foi et le tableau d'affichage doit être corrigé en conséquence.



5.2 AVANT LA RENCONTRE

Tableau d'affichage

Le tableau d'affichage doit être clairement visible pour tous les acteurs du jeu, y compris les spectateurs.

Dans le cas d'usage d'images télévisées ou d'affichages vidéo, il faut s'assurer que la totalité des informations requises seront visibles en permanence pendant la rencontre. La lisibilité des informations affichées doit être identique à celle fournie sur un tableau d'affichage numérique.



Le tableau d'affichage doit inclure et / ou indiquer :

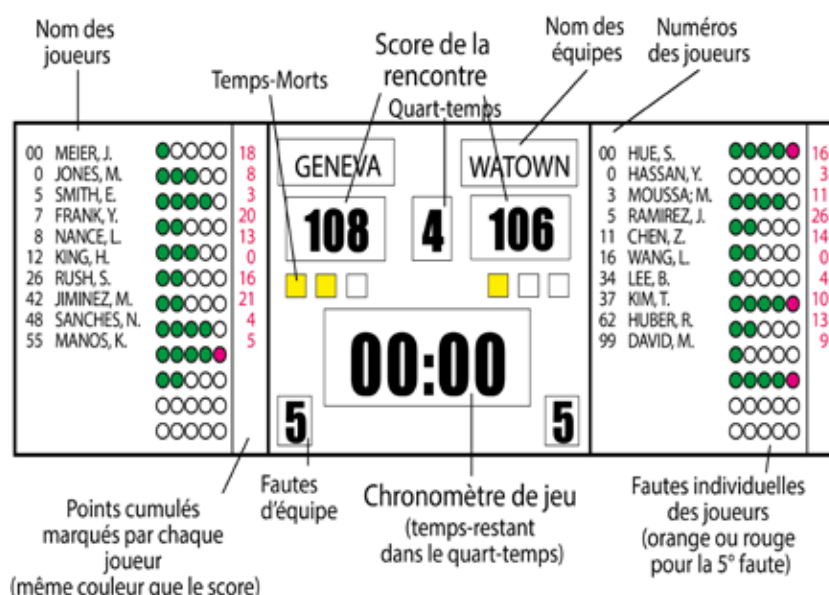
- Le décompte du chronomètre de jeu. Il doit indiquer le temps restant en minutes et secondes, ainsi que les dixièmes (1/10) de seconde uniquement pendant la dernière minute du quart-temps.
- Les points marqués par chaque équipe.
- Les noms des équipes.
- Le nombre de fautes d'équipe de 1 à 5, s'arrêtant à 5 (si possible).
- Le numéro du quart-temps de 1 à 4, et « E » pour une prolongation.
- Le nombre de temps-morts pris par mi-temps de 0 à 3.
- Pour les rencontres de niveau 1 de la FIBA, le nom et le numéro de chaque joueur (au moins douze places de joueurs doivent être disponibles pour indiquer tous les joueurs), ainsi que le cumul des points marqués et des fautes de chaque joueur.
- Le chronomètre des temps-morts pour chronométrer la durée des temps-morts (facultatif). Le chronomètre de jeu ne doit pas être utilisée à cette fin.

L'aide marqueur doit contrôler son matériel pour vérifier qu'il fonctionne correctement. En particulier, il doit vérifier si toutes les LED ou tous les caractères du tableau d'affichage fonctionnent correctement. En cas de dysfonctionnement de l'un des voyants ou des caractères du tableau d'affichage, il doit en informer le crew chief et / ou le commissaire (le cas échéant).

L'aide-marqueur doit vérifier ce qui suit :

- Si le chronomètre de jeu est lié ou non au chronomètre des tirs.

- Si les voyants ou les caractères du tableau d'affichage sont tous actifs - régler l'affichage sur 888 (si possible).
- Si les totaux des fautes d'équipe peuvent être arrêtés à 5.
- Si les numéros de quart-temps peuvent être modifiés manuellement.
- Si le nombre de temps-morts peut être modifié manuellement.
- Comment réinitialiser les fautes et les temps-morts pendant les intervalles (si cette réinitialisation n'est pas automatique).
- Comment corriger le total de point des joueurs en cas d'erreur (c'est-à-dire ajouter et retirer des points).
- Comment corriger les fautes en cas d'erreur.
- Comment corriger le chronomètre de jeu : ajout ou retrait de secondes, et / ou de dixièmes de seconde (dans la dernière minute).
- S'il y a un bouton sur la console pour émettre un signal sonore.



5.3 PENDANT LA RENCONTRE

Comment mettre à jour le tableau d'affichage ?

Les enregistrements sur le tableau d'affichage doivent être identiques à ceux de la feuille de marque. Les fautes d'équipe doivent être arrêtées lorsqu'elles atteignent la cinquième faute (si possible).

Comment collaborer avec le marqueur ?

- L'aide-marqueur doit rapporter dans l'ordre, le numéro du joueur, son équipe et les points marqués (ex : « 14.B, 2 points »);
- Le marqueur indique le score courant dans l'ordre suivant : celui de l'équipe qui vient de marquer, puis le score de la rencontre, en format A-B (ex : « 40, 57-40 »);
- L'aide-marqueur répète le score pour confirmer si le score courant sur le tableau d'affichage est correct.
- Il est important que cela soit dit d'une voix suffisamment forte pour que le commissaire (s'il est présent) l'entende et le vérifie également.

Il est important de noter que l'aide-marqueur doit attendre que le marqueur ait confirmé le nouveau score avant de mettre à jour le tableau d'affichage, car la feuille de marque sera prioritaire sur le tableau d'affichage, et non l'inverse.

Enregistrement des fautes

- L'aide-marqueur doit reporter le numéro du joueur, l'équipe, le type de faute et la pénalité (ex : « 14, B, faute personnelle, 2 lancers-francs »).
- En même temps que le marqueur l'enregistre sur la feuille de marque, il confirme la faute personnelle du joueur, le total de fautes d'équipe de son équipe et la situation des fautes d'équipe de chaque équipe selon le format A-B (ex : 1ère faute personnelle, 3ème faute d'équipe, 2 fautes d'équipe à 3);
- L'aide marqueur répond « OK » ou « Oui » si le tableau d'affichage est correct.

De cette façon, les OTM ont connaissance de la situation de faute des deux équipes et des joueurs eux-mêmes. Cela aide l'équipe des OTM à anticiper des situations telles que celle de remplacements possibles (ex : une 3ème faute d'un joueur en première mi-temps ou une 4ème faute d'un joueur tôt dans la rencontre).

Autres missions :

- L'aide-marqueur doit également vérifier si les joueurs qui ont demandé des remplacements peuvent jouer. Une bonne communication de la part du chronométrateur et du chronométrateur des tirs sur les remplacements des équipes est essentielle pour cela.
- L'aide-marqueur peut demander un temps-mort ou un remplacement, si le marqueur est occupé.
- L'aide-marqueur a la responsabilité de la zone du banc d'équipe à la droite de la table dans les situations de bagarre ou de bancs quittés. Il doit aussi aider le chronométrateur et le chronométrateur des tirs dans de telles situations.



5.4 INTERVALLES DE JEU

Il doit avoir un regard croisé et vérifier avec le marqueur toutes les informations clés concernant les scores, les fautes et les temps-morts.

Il doit observer les joueurs et les membres de banc d'équipe et informer les arbitres de tout incident.

5.5 FIN DE RENCONTRE ET APRÈS-MATCH

Aider les collègues officiels à:

- Vérifier que le tableau d'affichage est juste.
- Aider le marqueur à compléter la feuille de marque, si nécessaire.
- Signer la feuille de marque.
- Observer les joueurs et les membres de banc d'équipe en cas d'incident à la fin de la rencontre.
- Remettre une copie de la feuille de marque à chaque équipe.



LE CHRONOMETREUR

CHAPITRE 6

LE CHRONOMETREUR

6.1 MISSIONS DU CHRONOMÉTREUR

Le chronométrateur doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.
- S'assurer que le signal du chronomètre de jeu sonne très fort et automatiquement à la fin du quart-temps.
- Siffler dans son sifflet, simultanément avec le son du signal du chronomètre de jeu, ou utiliser tout autre moyen possible d'aviser les arbitres immédiatement dans le cas où son signal ne sonne pas ou n'est pas entendu.
- Avertir les équipes et les arbitres au moins 3 minutes avant le début du 3e quart-temps.
- Avertir les équipes et les arbitres lorsque la fin des temps-morts ou des intervalles de jeu approchent.
- Si un panier est marqué contre une équipe qui a demandé un temps-mort, le chronométrateur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

6.2 EQUIPEMENT REQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour la rencontre, le chronométrateur doit disposer du matériel et de l'équipement suivants :

Fournis par l'équipe locale ou l'organisateur :

- Un chronomètre de jeu
- Un chronomètre des temps-morts

De plus, il doit avoir :

- Des stylos (noir ou bleu, et rouge)
- Un bloc note pour prendre note de tout incident (dans le cas d'un rapport éventuel à faire au corps organisateur de la compétition), des changements de flèche de possession alternée et de la présence des joueurs sur le terrain.
- Un sifflet ou un autre dispositif sonore différent des sons du chronomètre de jeu et de celui du chronomètre des tirs.

6.3 AVANT LA RENCONTRE

6.3.1 VÉRIFICATION DE L'APPAREIL, DU SIGNAL SONORE ET DES AFFICHAGES

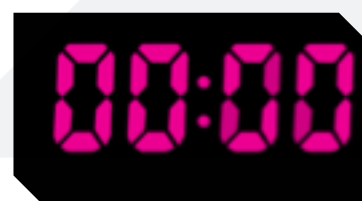
Pour accomplir sa tâche spécifique, en présence des arbitres, le chronométrateur doit:

- Vérifier que le chronomètre de jeu fonctionne correctement (marche / arrêt, signal sonore, voyants / caractères de l'affichage, éclairage autour du panneau, etc.) et qu'il est visible pour les OTM, les bancs d'équipe et les spectateurs. Le chronométrateur doit également vérifier si sa console de table est sans affichage ou si elle affiche le temps de la façon identique au chronomètre de jeu.
- Se familiariser avec l'utilisation du chronomètre de jeu, ce qui inclut comment rectifier le temps quand le chronomètre est arrêté, si cela est nécessaire (en cas d'erreur).

- Vérifier que son chronomètre des temps-morts fonctionne correctement.
- Savoir comment régler le temps de jeu.
- Vérifier qu'il sera en mesure de clairement visualiser le chronomètre de jeu à tout moment de la rencontre.
- Vérifier que le matériel de système de chronométrage commandé par le sifflet fonctionne correctement (s'il y en a un).

6.3.2 LE CHRONOMÈTRE DE JEU

Un chronomètre de jeu électronique devrait être utilisé pour mesurer le temps de jeu et les intervalles, et devrait être clairement visible de tous ceux qui sont impliqués dans la rencontre, y compris les spectateurs.



Chaque chronomètre de jeu dupliqué (s'il y en a) doit afficher le score et le temps de jeu restant tout au long de la rencontre ou de chaque intervalle de jeu.

Les temps-morts doivent être chronométrés sur un chronomètre séparé du chronomètre de jeu. Ceci afin de s'assurer que le chronomètre de jeu reste visible de tous les participants et spectateurs pendant chaque temps-mort. Le chronométreur peut, pour ce faire, utiliser son propre chronomètre des temps-morts pour mesurer la durée des temps-morts s'il n'y a pas un affichage visible séparé.

6.3.3 LES SIGNAUX SONORES

Il doit y avoir au moins deux signaux sonores séparés, avec des sons bien différents et très forts :

- Le premier signal doit sonner automatiquement et de manière synchrone avec les lumières rouges entourant les panneaux, pour indiquer la fin du temps de jeu d'un quart-temps.
- Le second signal, indépendant et avec un son différent de celui décrit ci-dessus, peut être activé manuellement, lorsqu'il est approprié d'attirer l'attention des arbitres (ex : vers la fin des intervalles de jeu ou des temps-morts).
- Les deux signaux doivent être suffisamment puissants pour être entendus facilement dans les conditions les plus défavorables ou les plus bruyantes. Le volume sonore doit pouvoir être ajusté en fonction de la taille de la salle et du bruit des spectateurs. Une connexion au système sonore d'information publique de la salle est fortement recommandée.

6.3.4 CHRONOMÉTRAGE D'AVANT-MATCH

Le chronométreur déclenchera le décompte du chronomètre 60 minutes avant l'heure prévue du début de rencontre.

7, 8 ou 9 minutes avant le début de la rencontre (ou à l'heure indiquée par le COL), le crew chief doit siffler et s'assurer que tous les joueurs arrêtent leur échauffement et retournent immédiatement sur leurs bancs d'équipe respectifs. Dès ce moment la présentation des équipes commence selon le protocole horaire défini par le COL.

Temps jusqu'au coup d'envoi	Description des événements	Musique / Animations
-30:00	Entrée officielle des équipes et échauffement	Hymne de la FIBA (100")
-11:00	Séance photo des équipes	
-09:00	Retour des équipes sur les bancs d'équipe / Préparation à la présentation des équipes	Hymne de la FIBA (60")
-08:00	Présentation de l'EQUIPE B (Visiteurs)	
-07:00	Présentation de l'EQUIPE A (Locaux)	
-06:00	Hymne national de l'EQUIPE B (Visiteurs)	
-04:45	Hymne national de l'EQUIPE A (Locaux)	Pays recevant toujours en dernier
-03:30	Échange de cadeaux	
-03:00	Dernier échauffement	
-01:30	Les joueurs retournent vers leur banc	Hymne de la FIBA (6")
00:00	DEBUT DE LA RENCONTRE	

A titre d'exemple, le tableau de droite liste les éléments qui sont obligatoires pour tous les matches de qualification de la FIBA Basketball World Cup 2019 et sera donc intégré sans aucune modification dans le programme de présentation sportive d'avant-match.

Si la présentation est trop longue, le chronomètre arrête le chronomètre lorsqu'il affiche 3:00 minutes. Dès que tous les joueurs, entraîneurs et officiels ont été présentés aux spectateurs, le chronomètre fait retentir son signal sonore et l'arbitre signale qu'il reste 3 minutes avant le début de la rencontre, en utilisant le geste conventionnel.



Quand il reste 1:30 minute avant le début de la rencontre, le chronomètre doit faire retentir son signal, et l'arbitre s'assurera que les équipes retournent dans leurs zones de banc d'équipe.

6.4 PENDANT LA RENCONTRE

La rencontre se compose de 4 quart-temps de 10 minutes. Il doit y avoir un intervalle de jeu de 20 minutes avant le début de la rencontre, et des intervalles de jeu de 2 minutes entre le 1er et le 2e quart-temps (première mi-temps), entre le 3e et le 4e quart-temps (deuxième mi-temps), et avant chaque prolongation. Il doit y avoir un intervalle de jeu de 15 minutes à la mi-temps.

INTERVALLE	1° mi-temps			MI-TEMPS	2° mi-temps			INTERVALLE	Prolongations		
	1er QT	INT	2e QT		3e QT	INT	4e QT		PR	INT	...
20'	10'	2'	10'	15'	10'	2'	10'	2'	5'		
	2 Temps-Morts				3 Temps-Morts				1 TM	2'	...

Un intervalle de jeu commence :

- Vingt minutes avant le début du match.
- Lorsque le signal du chronomètre de jeu sonne pour annoncer la fin d'un quart-temps, sauf si l'arbitre siffle une faute en même temps que le quart-temps se termine. Dans ce cas, l'intervalle de jeu commencera lorsque toute l'administration liée à la faute aura eu lieu, y compris les lancers-francs.



Un intervalle de jeu se termine :

- Au début du 1er quart-temps lorsque le ballon quitte la (les) main(s) de l'arbitre lors de l'entre-deux initial.
- Au début de tous les autres quarts-temps quand le ballon est à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu au niveau de la ligne médiane prolongée, en face de la table de marque.



6.4.1 LE TEMPS DE JEU

Pour être précis, le chronométreur doit toujours avoir la main sur les touches de manipulation du chronomètre de jeu, c'est-à-dire les boutons de démarrage / arrêt.

Le chronométreur doit mesurer le temps de jeu comme suit :

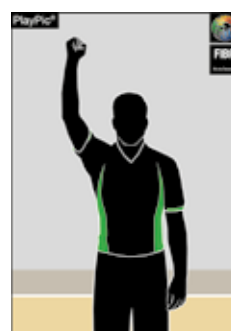
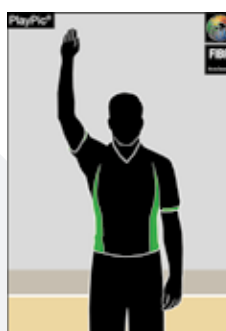
Démarrer le chronomètre de jeu quand :

- **Lors d'un entre-deux**, le ballon est légalement touché par un sauteur.
- **Après un dernier ou unique tir de lancer-franc** raté et alors que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- **Lors d'une remise en jeu**, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu. Pendant une remise en jeu, il est possible que le chronométreur ne puisse pas voir le touché légal du ballon. Dans ce cas, le chronométreur doit regarder le geste de la main de l'arbitre administrant la remise en jeu et démarrer le chronomètre de jeu lorsque l'officiel utilise le signal conventionnel pour démarrer le chronomètre de jeu.



Arrêter le chronomètre de jeu quand :

- Le temps de jeu d'un quart-temps expire (s'il n'est pas arrêté automatiquement par le chronomètre de jeu lui-même).
- Un arbitre siffle pendant que le ballon est vivant. Dans les rencontres bruyantes, lorsque le sifflet de l'arbitre est difficile à entendre, le chronométreur doit également constamment surveiller les arbitres effectuant les gestes conventionnels pour arrêter le chronomètre.
- Un panier est marqué contre une équipe qui a demandé un temps-mort.
- Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu affiche 2:00 minutes ou moins dans le 4e quart-temps et dans chaque prolongation.
- Le signal du chronomètre des tirs retentit pendant qu'une équipe contrôle le ballon (violation du chronomètre des tirs), si signalé par les arbitres.
- Un temps-mort est imputé à l'équipe dont l'entraîneur en a fait la demande en premier, à moins que le temps-mort ne soit accordé à la suite d'un panier marqué par les adversaires sans qu'une violation n'ait été commise.



Procédure :

		
L'entraîneur demande un temps-mort.	Le marqueur actionne son signal et effectue le geste de temps-mort quand une occasion de temps-mort se présente.	L'arbitre siffle et effectue le geste. Le temps-mort commence et le chronomètre démarre son chronomètre.
	  	
Les joueurs se tiennent dans la zone de banc.	Le chronomètre fait retentir son signal sonore quand 50" se sont écoulées	

Le chronomètre doit mesurer un temps-mort comme suit :

- En démarrant le chronomètre des temps-morts immédiatement lorsque l'arbitre siffle et effectue le geste de temps-mort.
- En faisant retentir le signal sonore lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées et en effectuant le geste approprié indiquant qu'il reste dix (10) secondes avant la fin du temps-mort.
- Le chronomètre doit mesurer un temps-mort comme suit.

Si, pendant le temps-mort, un remplacement a été demandé, le marqueur fait le geste de remplacement conventionnel lorsque le chronomètre fait retentir son signal (il reste 10 secondes). Après avoir fait le geste de remplacement conventionnel, le marqueur indique également l'équipe ou les équipes qui ont demandé un remplacement.

- En cas de panne de son appareil, le chronomètre doit (si le chronomètre de jeu ne démarre pas) :
 - Démarrer le chronomètre des temps-morts
 - Aviser le commissaire, s'il est présent.
 - Sinon, se lever pour être plus visible (afin que les arbitres puissent voir qu'il y a un problème).
 - Lorsque le ballon est mort, arrêter le chronomètre et informer l'arbitre que le chronomètre a été arrêté, par ex. pendant 5 secondes.

Lorsque l'aide-marqueur n'est pas présent, c'est le chronométrateur qui met à jour le tableau d'affichage. Pendant le jeu, démarrer et arrêter correctement le chronomètre de jeu est plus important que de mettre à jour le tableau d'affichage. Pour cette raison, en particulier dans les 2 dernières minutes du jeu, le chronométrateur doit arrêter le chronomètre de jeu lorsqu'un panier est marqué, et seulement quand le chronomètre de jeu a été redémarré (selon la règle), il peut mettre à jour le score sur le tableau de bord.

Simultanément avec la fin du quart-temps, le chronométrateur doit siffler si le signal sonore du chronomètre de jeu est défaillant, ou si les arbitres ne peuvent pas l'entendre, afin qu'ils puissent être informés de la fin du quart-temps.

Aider ses collègues pendant le jeu

- Répéter d'une voix forte et périodiquement combien de temps reste sur le chronomètre de jeu, de sorte que toute l'équipe des OTM connaisse le temps qu'il reste à jouer, même en cas de défaillance du chronomètre. Cela devrait être convenu lors de la réunion d'avant-match au sein de l'équipe des OTM.
- Décompter d'une voix forte les 5 dernières secondes de chaque période de 24 secondes – après que le chronométrateur des tirs a annoncé «dix secondes», ce qui signifie qu'il reste dix secondes sur le chronomètre des tirs.
- Lorsque le système de chronométrage commandé par le sifflet est utilisé, il arrive que les modules de commande du chronomètre à la ceinture des arbitres ne fonctionnent pas correctement (par ex : en raison d'interférences WIFI). Le chronométrateur doit constamment vérifier si le système de chronométrage commandé par le sifflet fonctionne correctement et aviser les arbitres si ce n'est pas le cas.
- Annoncer d'une voix forte au marqueur si des remplacements ou des temps-morts sont demandés sur le banc à gauche de la table de marque et notifier les nouvelles entrées en jeu au marqueur.
- Aider le marqueur en positionnant le signal de faute de l'équipe au bon endroit sur le côté gauche de la table. L'aide-marqueur fera de même pour l'équipe du côté droit de la table.
- Observer le terrain de jeu et noter les détails de tout incident en cas de bagarre et de sorties de banc.



6.4.2 INTERVALLES DE JEU

Le chronométrateur doit suivre les étapes suivantes pendant les intervalles de jeu :

- S'assurer que le compte à rebours d'avant-match est en cours lorsqu'il reste 20 minutes avant de commencer la rencontre.
- S'assurer que les arbitres sont sur le terrain à temps pour commencer les 1er et 3e quart-temps. Si nécessaire, le commissaire, s'il est présent, doit se rendre au vestiaire des arbitres pour le leur rappeler.
- Déclencher le décompte des 2 minutes lors des intervalles entre les 1er et 2e quart-temps et entre les 3e et 4e quart-temps.

- Observer les joueurs et les membres du banc d'équipe et informer les arbitres s'il y a des incidents pendant intervalles de jeu.
- Faire retentir son signal sonore avant les 1er et 3e quart-temps quand il reste trois minutes, puis une minute et trente secondes avant le début du quart-temps.
- Faire retentir son signal sonore 30 secondes avant les 2e et 4e quart-temps (et chaque prolongation).
- Commencer le décompte de l'intervalle de jeu, lorsque les arbitres ont indiqué qu'un quart-temps est terminé.
- Réinitialiser le chronomètre de jeu au tableau d'affichage à la fin de l'intervalle, de sorte qu'il soit prêt à commencer un nouveau quart-temps de 10 minutes (ou de 5 minutes pour des prolongations).
- Faire retentir son signal et réinitialiser simultanément le chronomètre de jeu dès qu'un intervalle de jeu est terminé.

6.5 APRÈS LA RENCONTRE

- Aider le marqueur à compléter la feuille de marque, si nécessaire.
- Signer la feuille de marque.





LE CHRONOMETREUR DES TIRS

CHAPITRE 7

LE CHRONOMETREUR DES TIRS

7.1 MISSIONS DU CHRONOMÉTREUR DES TIRS

Chaque fois qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, cette équipe doit tenter un tir au panier dans les 24 secondes. Le devoir principal du chronométreur des tirs est de mesurer ce temps.

7.2 EQUIPEMENT REQUIS ET MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour la rencontre, le chronométreur des tirs doit disposer de l'équipement suivant :

Fourni par l'équipe locale ou de l'organisateur :

- Un pupitre de commande du chronomètre des tirs

En plus, comme matériel personnel :

- Des stylos.
- Un bloc note pour prendre note de tout incident (ce qui pourra ensuite être utilisé pour faire un rapport éventuel au corps organisateur de la compétition), des changements de flèches de possession alternée, des joueurs sur le terrain, etc.
- Un chronomètre manuel
- Un sifflet

7.3 AVANT LA RENCONTRE

7.3.1 LE PUPITRE DU CHRONOMÈTRE DES TIRS

Il existe plusieurs modèles de dispositifs chronomètre des tirs et chacun d'entre eux implique l'usage de procédures mécaniques différentes.

En général, l'appareil devrait :

- Avoir un bouton de marche / arrêt.
- Disposer de deux boutons séparés de réinitialisation à 24 et 14 secondes.
- Afficher le compte à rebours en secondes.
- Ne montrer aucun affichage (occulter) lorsqu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou lorsqu'il reste moins de 24/14 secondes à jouer dans chaque quart-temps ou prolongation (la position occultée doit être proche des boutons de réinitialisation).
- Pouvoir réinitialiser à 24 ou 14 secondes chaque fois que cela est requis.
- Permettre au signal sonore d'être éteint lorsqu'une nouvelle période de 24/14s est attribuée.

Pour les compétitions des niveaux 1 et 2, l'unité d'affichage du chronomètre des tirs, ainsi qu'une duplication du chronomètre de jeu et une lumière rouge doivent :



- Être montés sur chaque structure support des panneaux ou suspendu au plafond.
- Afficher des couleurs différentes pour les chiffres du chronomètre des tirs et ceux de la duplication du chronomètre de jeu.
- Afficher le décompte en secondes, et en dixièmes de seconde dans les 5 dernières secondes de l'action.

Pour le Niveau 1, il doit y avoir trois (3) ou quatre (4) faces d'affichage par unité (recommandé pour les Niveaux 2 et 3) qui doivent être clairement visibles de toutes les personnes impliquées dans le jeu, y compris les spectateurs.

7.3.2 VÉRIFICATION DE L'APPAREIL, DU SIGNAL SONORE ET DE L'AFFICHAGE

Le chronométreur des tirs et le chronométreur sont responsables de la manipulation des appareils électroniques. La grande qualité de ces dispositifs est essentielle pour permettre à chacun de ces officiels de remplir leurs rôles au plus haut niveau.

De manière générale, l'appareil doit :

- Avoir une unité de contrôle séparée pour l'opérateur du chronomètre des tirs, avec un signal automatique très fort pour indiquer la fin de la période de 14/24s, lorsque le décompte indique « 0 ».
- Avoir un affichage avec un compte à rebours digital qui indique le temps en secondes uniquement.
- Pouvoir décompter depuis 24 ou 14s.
- Pouvoir être arrêté avec l'affichage indiquant le temps restant.
- Pouvoir être redémarré à partir du temps où il a été arrêté.
- Pouvoir occulter tout affichage, si nécessaire.



Pour les niveaux 1 et 2, l'unité d'affichage du chronomètre des tirs, ainsi qu'une duplication du chronomètre de jeu doit :

- Avoir le signal de fin de période de 24s qui retentit lorsque l'affichage indique « 0 ».
- Indiquer le temps restant en secondes et en dixièmes (1/10) de secondes uniquement dans les 5 dernières secondes de la période de 24s.
- Être monté sur chaque structure support des panneaux ou suspendu au plafond
- Avoir le temps du chronomètre des tirs en rouge et celui de la duplication du chronomètre de jeu en jaune.
- Avoir le temps au chronomètre des tirs affiché avec des nombres d'une hauteur minimum de 230 mm et plus larges que les nombres de la duplication du chronomètre de jeu.
- Avoir une compatibilité électromagnétique en accord avec les exigences statutaires de chaque pays.



Le fait qu'il existe différents types de consoles signifie qu'il est très important de prendre le temps de se familiariser avec le fonctionnement de la console avant de débiter la rencontre (au moment du contrôle des appareils et pendant l'intervalle d'avant-match). Cela devra garantir que chronométrateur des tirs est en mesure d'effectuer n'importe quelle action rapidement et avec efficacité. Pendant les vérifications d'avant-match, le chronométrateur des tirs devrait :

- **Vérifier si le chronomètre des tirs est synchronisé électroniquement au chronomètre de jeu.** Cela signifie que chronométrateur des tirs doit savoir si le chronomètre des tirs fonctionnera bien indépendamment du chronomètre de jeu. Le chronomètre des tirs devrait pouvoir être démarré séparément du chronomètre de jeu.
- **Vérifier la promptitude de démarrage et d'arrêt.**
- **Vérifier l'affichage plein ou masqué des secondes et le signal sonore.** Selon les règles, son signal sonore devrait être différent du signal sonore du chronomètre de jeu. Pour vérifier l'intensité du signal sonore, le chronométrateur des tirs fait descendre le chronomètre jusqu'à zéro lorsque les arbitres sont présents sur le terrain dans l'intervalle de 20 minutes avant le début de la rencontre. Cela permettra également aux arbitres et aux OTM de savoir si le signal sonore retentit bien lorsque l'affichage atteint zéro.
- **Vérifier s'il est possible d'occulter l'affichage** pour qu'aucun chiffre au chronomètre des tirs ne soit apparent.
- **Vérifier la procédure « Occultation - Remise à 24/14 - Démarrage »** (lorsque le ballon touche l'anneau).
- **Les modules d'affichage devraient être équipées d'un point rouge comme indiqué sur l'image.** Ce point ne devrait être visible que lorsque le temps de jeu est arrêté. C'est un moyen rapide de détecter que le chronométrage ne fonctionne pas bien (surtout lors de l'usage d'un système de chronométrage commandé par le sifflet).
- **Vérifier que le signal sonore du chronomètre des tirs peut être interrompu par une nouvelle réinitialisation (à 24/14s) et s'il est possible de redémarrer le chronomètre des tirs immédiatement après que le signal sonore ait retenti.**
- **Vérifier si le chronomètre des tirs peut être remis à 14 lorsqu'il reste moins de 24 secondes mais plus de 14 secondes lors d'une attaque.**
- **Vérifier si l'affichage peut être éteint** lorsqu'il reste moins de 24 secondes ou 14 secondes dans un quart-temps.
- **Vérifier s'il est possible de corriger l'affichage du chronomètre des tirs en cas d'erreur** et, dans l'affirmative, quelle procédure doit être utilisée.

7.4 LA RÈGLE

7.4.1 LE CHRONOMÈTRE DES TIRS

L'application de la règle des 24 secondes est une tâche extrêmement complexe qui nécessite une connaissance approfondie des règles et des interprétations, un haut degré de concentration et une capacité à évaluer chaque situation en quelques dixièmes de secondes, des centaines de fois dans une rencontre.

Pour effectuer cette tâche correctement, il est essentiel d'avoir une parfaite connaissance du moment où le contrôle d'équipe commence et se termine.

7.4.2 LE CONTRÔLE DU BALLON

Le contrôle d'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant en le tenant, en le dribblant ou en l'ayant à sa disposition.

Le contrôle d'équipe se poursuit lorsque:

- Un joueur de cette équipe est en contrôle du ballon vivant.
- Le ballon est passé entre les coéquipiers.

Le contrôle d'équipe se termine lorsque:

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

7.4.3 LE DÉCOMPTE DU CHRONOMÈTRE DES TIRS

7.4.3.1 LE DÉCOMPTE DU CHRONOMÈTRE DES TIRS DOIT COMMENCER OU RECOMMENCER LORSQUE :

- Un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu. Le simple contact avec le ballon par un adversaire ne déclenche pas une nouvelle période de tir si la même équipe conserve le contrôle du ballon.
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touchée par un joueur sur le terrain



de jeu.

Une équipe doit tenter un tir au panier en moins de 24 secondes.

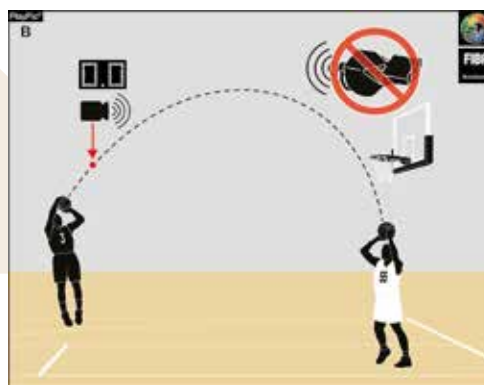
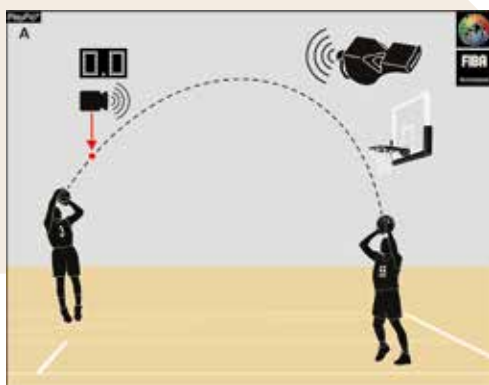


Pour réaliser un tir du terrain en moins de 24 secondes :

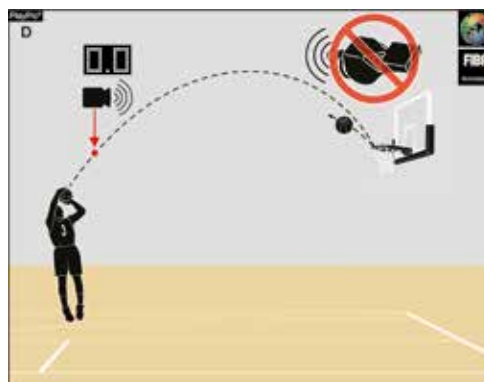
- Le ballon doit quitter les mains du joueur avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse, et
- Après que le ballon a quitté la main du tireur, le ballon doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

Lorsqu'un tir du terrain est tenté vers la fin de la période de 24 secondes et que le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air :

Toutes les restrictions relatives au goaltending (empêcher le ballon d'atteindre le panier) et aux interventions illégales s'appliquent.



A) Si le ballon manque l'anneau, une violation intervient. Cependant, si les adversaires obtiennent un contrôle clair et immédiat du ballon (B), le signal doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre.



C) Si le ballon pénètre dans le panier, aucune violation n'a eu lieu, le signal doit être ignoré et le panier doit compter.

D) Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, aucune infraction ne se produit, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

7.4.3.2. LE CHRONOMÈTRE DES TIRS DOIT ÊTRE ARRÊTÉ, MAIS PAS REMIS À ZÉRO,

lorsque la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en raison de :

- Un ballon sorti des limites du terrain.
- Un joueur blessé de cette même équipe.
- Une situation d'entre-deux.
- Une double faute.
- Une annulation de sanctions égales contre les équipes.

Il doit être arrêté mais pas non plus réinitialisé, avec le temps restant visible, quand la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant avec 14 secondes ou moins affichées sur le chronomètre des tirs, suite à une faute ou une violation.

				
Le jeu est arrêté suite à une action en lien avec l'équipe qui contrôle le ballon.	Le jeu est arrêté suite à une action qui n'est en lien avec aucune des deux équipes. A moins que les adversaires soient désavantagés.	L'équipe qui contrôle le ballon bénéficie d'une remise en jeu après que le ballon est sorti hors des limites du terrain.	Temps-mort dans les 2 dernières minutes – option de l'entraîneur : bénéficier de la remise en jeu depuis sa zone avant avec 13 secondes ou moins de possession.	Une faute technique a été commise par l'équipe qui contrôle le ballon.

7.4.3.3. LE CHRONOMÈTRE DES TIRS DOIT ÊTRE ARRÊTÉ ET RÉINITIALISÉ À 24 SECONDES,

sans affichage visible (occulté), lorsque :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier.
- Le ballon touche l'anneau du panier de l'adversaire et est contrôlé par l'équipe qui ne contrôlait pas le ballon avant qu'il ait touché l'anneau.
- L'équipe se voit attribuer une remise en jeu en zone arrière résultant de :
 - Une faute ou une violation (pas pour un ballon sorti hors des limites du terrain).
 - Une situation d'entre-deux suite à laquelle l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu n'est pas celle qui contrôlait le ballon.
 - Un arrêt de jeu à cause d'une action qui n'est pas liée à l'équipe qui contrôlait le ballon.
 - Un arrêt de jeu suite à une action qui n'est liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie d'un(de) lancer(s)-franc(s)

		
Une nouvelle équipe gagne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain	Remise en jeu après un panier marqué	Remise en jeu depuis sa zone arrière après une faute ou une violation commise par l'équipe adverse

7.4.3.4. LE CHRONOMÈTRE DES TIRS DOIT ÊTRE ARRÊTÉ ET REMIS À 14S,

avec affichage de 14s visible quand :

- La même équipe qui contrôlait le ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant avec 13s ou moins affichées sur le chronomètre des tirs.
 - Il y a eu une violation ou une faute (mais pas pour un ballon sorti hors des limites du terrain).
 - Le jeu a été arrêté à cause d'une action non liée à l'équipe qui contrôlait le ballon.
 - Le jeu a été arrêté à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe qui ne contrôlait pas le ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant suite à :
 - Une faute personnelle ou une violation (y compris une sortie hors des limites du terrain)
 - Une situation d'entre-deux
- Une équipe bénéficie d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant suite à une faute antisportive ou disqualifiante.
- Après que le ballon a touché l'anneau suite à un tir manqué, ou suite à un dernier lancer-franc, ou suite à une passe, si l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même que celle qui le contrôlait avant qu'il ne touche l'anneau.
- Le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le dernier quart-temps ou dans chaque prolongation suite à un temps-mort pris et l'entraîneur de l'équipe qui a droit au ballon dans sa zone arrière décide de reprendre avec une remise en jeu au point de remise en jeu dans sa zone avant et 14s ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs lorsque le chronomètre de jeu a été arrêté.

14	14	14	14	14
La même équipe récupère le ballon après un rebond offensif suite à un tir manqué (et le ballon touche l'anneau).	Remis en jeu depuis la zone avant (pour l'équipe en attaque) après une faute ou une violation (y compris une sortie hors des limites du terrain) par l'équipe adverse si le temps restant pour tirer est de 13s ou moins.	Remise en jeu depuis la zone avant (équipe en défense) après une faute ou une violation par l'équipe qui contrôlait le ballon.	Remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant suite à une sanction pour faute antisportive ou disqualifiante.	Dans les 2 dernières minutes – choix de l'entraîneur : remise en jeu depuis la zone avant avec 14s ou plus de possession.

7.4.3.5. LE CHRONOMÈTRE DES TIRS DOIT ÊTRE ARRÊTÉ ET ÉTEINT :



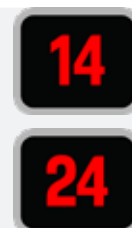
Après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans l'un des quart-temps ou prolongation, lorsqu'il y a un nouveau contrôle de la part d'une des équipes et qu'il reste moins de 14s au chronomètre de jeu.

Le signal du chronomètre des tirs n'arrête pas le chronomètre de jeu ou le jeu, et ne rend pas le ballon mort, à moins qu'une équipe ait le contrôle du ballon.

7.4.4 SITUATIONS POUR LE CHRONOMÈTRE DES TIRS

LA BALLE EST COINCEE ENTRE L'ANNEAU ET LE PANNEAU

- 24 SECONDES si la possession revient à l'équipe qui ne contrôlait pas le ballon
- 14 SECONDES si la possession revient à l'équipe qui contrôlait le ballon.



ANTISPORTIVE / DISQUALIFIANTE / BAGARRE (Art 39)

Toutes les remises en jeu doivent être effectuées depuis le point de remise en jeu en zone avant. Dans tous les cas, l'équipe bénéficie de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.



FAUTE OFFENSIVE / VIOLATION OU PANIER MARQUE EN ZONE AVANT PAR L'EQUIPE EN ATTAQUE

Possession pour l'équipe B dans sa zone arrière. Remise à 24 SECONDES.



FAUTE OFFENSIVE / VIOLATION OU SORTIE EN ZONE ARRIERE DE L'EQUIPE EN ATTAQUE

Possession pour l'équipe B dans sa zone avant.

Remise à 14 SECONDES



FAUTE DEFENSIVE / VIOLATION EN ZONE AVANT

Si le jeu est arrêté avec 14s ou plus restant au chronomètre des tirs, ce dernier ne doit pas être réinitialisé mais doit repartir là où il a été arrêté.



FAUTE DEFENSIVE / VIOLATION (SAUF SORTIE) EN ZONE AVANT

S'il reste 13s ou moins sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été arrêté, il doit être réinitialisé à 14 SECONDES.



JEU ARRETE PAR L'ARBITRE

Pour toute raison non liée aux équipes, et selon le jugement de l'arbitre, une réinitialisation placerait les adversaires en situation de désavantage, le chronomètre des tirs doit reprendre là où il a été arrêté.



FAUTE TECHNIQUE POUR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON

Remise en jeu en zone arrière

pas de réinitialisation, le CT doit reprendre là où il a été arrêté.

Remise en jeu en zone avant

pas de réinitialisation, le CT doit reprendre là où il a été arrêté.



FAUTE TECHNIQUE POUR L'EQUIPE QUI NE CONTROLE PAS LE BALLON

Remise en jeu en zone arrière

24 SECONDES

Remise en jeu en zone avant

- pas de réinitialisation si le CT indique 14 secondes ou plus
- 14 SECONDES si le CT indique 13s ou moins



FAUTE TECHNIQUE / AUCUNE EQUIPE NE CONTROLE LE BALLON / SITUATION D'ENTRE-DEUX

Remise en jeu en zone arrière

24 SECONDES

Remise en jeu en zone avant

14 SECONDES



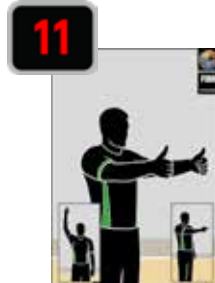
SORTIE / AUCUNE EQUIPE NE CONTROLE LE BALLON / SITUATION D'ENTRE-DEUX

Remise en jeu en zone arrière

24 SECONDES

Remise en jeu en zone avant

14 SECONDES



SORTIE / L'EQUIPE A EN ATTAQUE EST RESPONSABLE DE LA SORTIE / LA POSSESSION REVIENT A L'EQUIPE B

Remise en jeu en zone arrière

24 SECONDES

Remise en jeu en zone avant

14 SECONDES



SORTIE / L'EQUIPE A EN ATTAQUE N'EST PAS RESPONSABLE DE LA SORTIE / LA POSSESSION REVIENT A L'EQUIPE A

Remise en jeu en zone arrière &

Remise en jeu en zone avant

Dans les deux cas, il n'y a pas de réinitialisation, le CT doit reprendre là où il a été arrêté.



TEMPS-MORT DANS LES DEUX DERNIERES MINUTES

Remise en jeu en zone arrière

- Sortie : pas de réinitialisation, le CT doit reprendre là où il a été arrêté
- Panier marqué / faute / autre violation : le CT doit être remis à 24 SECONDES

Remise en jeu en zone avant

- 14 SECONDES si le CT indique 14s ou plus
- pas de réinitialisation si le CT indique 13s ou moins



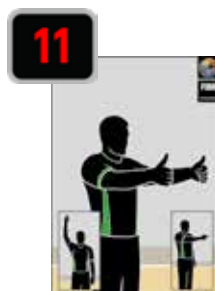
SITUATION D'ENTRE-DEUX / AUCUNE EQUIPE NE CONTROLE LE BALLON

Remise en jeu en zone arrière

24 SECONDES

Remise en jeu en zone avant

14 SECONDES



SITUATION D'ENTRE-DEUX L'EQUIPE A CONTROLE LE BALLON REMISE EN JEU POUR L'EQUIPE "A"

PAS DE REINITIALISATION, le CT doit continuer là où il a été arrêté.

Remise en jeu pour l'EQUIPE B en zone arrière

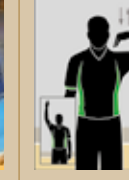
24 SECONDES

Remise en jeu pour l'EQUIPE B en zone avant

14 SECONDES



7.4.5 EXEMPLES DE SITUATIONS DE 24 / 14 SECONDES LORSQUE LE SIGNAL DU CHRONOMÈTRE DES TIRS RETENTIT

SITUATIONS DE SONNERIE DU CHRONOMETRE DES TIRS						
	Le ballon est dans les mains	Le signal sonne par erreur	Le ballon est en l'air et ...			
			↓	↓	↓	↓
			pénètre dans le panier (panier validé)	touche l'anneau et rebondit	ne touche pas l'anneau	ne touche pas l'anneau mais contrôle immédiat par la défense
Que font les arbitres ?	Coup de sifflet 	PAS de coup de sifflet 	PAS de coup de sifflet 	PAS de coup de sifflet 	Coup de sifflet 	PAS de coup de sifflet 
Décision						

SITUATIONS POSSIBLES SUITE A UN TIR		
CHRONOMETRE DES TIRS ET TIR AU PANIER	1	L'équipe A lâche un tir. Le ballon entre dans le panier – affichage occulté. Le panier compte. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond Nouvelle période de 24 secondes.
	2	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier. Rebond pour l'équipe B : nouvelle période de 24s. Rebond pour l'équipe A : nouvelle période de 14s.
	3	L'équipe A lâche un tir. Le ballon ne touche pas l'anneau. L'équipe A conserve le contrôle du ballon Le chronomètre des tirs continue son décompte.
	4	L'équipe A lâche un tir. Le ballon ne touche pas l'anneau. L'équipe B prend le contrôle du ballon. Nouvelle période de 24 secondes pour l'équipe B.
	5	Le ballon touche l'anneau alors qu'il est passé entre joueurs de l'équipe A ou dévié par une équipe quelconque – affichage occulté. L'équipe B prend le contrôle : nouvelle période de 24 secondes. L'équipe A prend le contrôle : nouvelle période de 14 secondes.

LE CHRONOMETRE DES TIRS SONNE ALORS QUE LE BALLON EST EN L'AIR LORS D'UN TIR

6	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau avec plus de 14 secondes sur le chronomètre des tirs – affichage occulté. L'équipe A prend le rebond.	Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes quand l'équipe A prend le rebond.
7	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs retentit. Le ballon pénètre dans le panier – affichage occulté.	Le panier compte. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond Nouvelle période de 24 secondes.
8	L'équipe A lâche un tir. Sortie de balle. Remise en jeu équipe B en ligne de fond.	Le panier compte. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond Nouvelle période de 24 secondes.
9	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon touche l'anneau – affichage occulté. Le ballon pénètre dans le panier.	Le panier compte. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond Nouvelle période de 24 secondes.
10	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon touche l'anneau – affichage occulté. Le panier ne rentre pas.	L'équipe B prend le contrôle : nouvelle période de 24 secondes. L'équipe A prend le contrôle : nouvelle période de 14 secondes.
11	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon ne touche pas l'anneau. Rebond pour l'équipe A.	Violation du chronomètre des tirs. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond. Nouvelle période de 24 secondes.
12	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon ne touche pas l'anneau. Les 2 équipes luttent pour le rebond.	Violation du chronomètre des tirs. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond. Nouvelle période de 24 secondes.
13	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon ne touche pas l'anneau. Rebond et contrôle immédiat pour l'équipe B.	Pas de violation. Nouvelle période de 24 secondes pour l'équipe B.
14	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon touche l'anneau – affichage occulté. Ballon touché par l'équipe A/B avant de sortir en touche.	Remise en jeu pour l'équipe A : nouvelle période de 24 secondes. Remise en jeu pour l'équipe B : nouvelle période de 14 secondes.

TIR, LE BALLON TOUCHE L'ANNEAU & LE CHRONOMETRE DES TIRS SONNE	15	L'équipe A lâche un tir. Le panier rentre dans le panier. Le signal du chronomètre des tirs sonne.	Le chronomètre des tirs sonne par erreur. Le signal est ignoré et le panier compte. Remise en jeu pour l'équipe B. Nouvelle période de 24 secondes.
	16	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau. L'équipe A/B prend le contrôle du ballon. Le signal du chronomètre des tirs sonne.	Le chronomètre des tirs sonne par erreur. Le signal est ignoré et le jeu continue.
	17	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau. Le signal du chronomètre des tirs sonne. L'arbitre siffle par erreur.	Le jeu est arrêté par un arbitre. Aucune équipe ne contrôle le ballon : situation de ballon tenu et usage de la flèche de possession alternée. Si le ballon est pour l'équipe A : 14 secondes. Si le ballon est pour l'équipe B : 24 secondes.
TIR, LE CHRONOMETRE DES TIRS SONNE, AVEC GOAL TENDING ou INTERVENTION ILLEGALE OU TIR CONTRE	18	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon est touché en phase montante par l'équipe A/B. Le ballon touche l'anneau.	Violation du chronomètre des tirs. Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de la violation. Nouvelle période de 24 secondes.
	19	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon en direction du panier est touché en phase descendante par l'équipe A.	Violation de goaltending – affichage occulté. Remise en jeu pour l'équipe B au niveau de la ligne de lancer-franc. Nouvelle période de 24 secondes.
	20	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon en direction du panier est touché en phase descendante par l'équipe B.	Violation de goaltending – affichage occulté. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond. Nouvelle période de 24 secondes.

TIR, LE CHRONOMETRE DES TIRS SONNE, AVEC GOAL TENDING ou INTERVENTION ILLEGALE OU TIR CONTRE

21	L'équipe A lâche un tir. Le ballon est légalement contrôlé par l'équipe B. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon pénètre dans le panier.	Le panier compte. Remise en jeu pour l'équipe B en ligne de fond. Nouvelle période de 24 secondes.
22	L'équipe A lâche un tir. Le ballon est légalement contrôlé par l'équipe B. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon ne pénètre pas dans le panier ou touche l'anneau.	Violation du chronomètre des tirs. Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de la violation. Nouvelle période de 24 secondes, à moins que l'équipe B prenne le contrôle immédiat du ballon.
23	L'équipe A lâche un tir. Le ballon est légalement contrôlé par l'équipe B. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon sort des limites du terrain.	Remise en jeu pour l'équipe A en ligne de fond avec le temps restant affiché au chronomètre des tirs.
24	L'équipe A lâche un tir. Le ballon est légalement contrôlé par l'équipe B. L'équipe B prend le contrôle du ballon. Le chronomètre des tirs sonne.	Le chronomètre des tirs sonne par erreur. Le signal est ignoré et le jeu continue. Nouvelle période de 24 secondes pour l'équipe B.
25	L'équipe A lâche un tir. Le ballon est légalement contrôlé par l'équipe B. B1 commet une faute sur le tireur. Le chronomètre des tirs sonne.	Le chronomètre des tirs sonne par erreur. Lancers-francs pour le tireur de l'équipe A. Affichage du chronomètre des tirs occulté.
26	L'équipe A lâche un tir. Le ballon est légalement contrôlé par l'équipe B. Le chronomètre des tirs sonne. B1 commet une faute sur le tireur.	Violation du chronomètre des tirs. La faute doit être négligée à moins qu'elle soit technique, antisportive ou disqualifiante. Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 24 secondes.

ERREUR DU CHRONOMETRE DES TIRS & AUTRES SITUATIONS	27	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau puis l'équipe B prend le contrôle du ballon et commence un dribble. Le chronomètre des tirs sonne par erreur et un arbitre siffle.	L'arbitre siffle par erreur. Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche d'où était le ballon quand l'arbitre a sifflé, avec le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs.
	28	A4 tente un dunk. Le ballon touche l'anneau puis revient en zone arrière de l'équipe A. Avant qu'aucun joueur ne touche le ballon, le chronomètre des tirs sonne.	Le chronomètre des tirs sonne par erreur et le signal doit être ignoré. Si l'équipe A prend le contrôle : 14 secondes Si l'équipe B prend le contrôle : 24 secondes
	29	L'équipe A contrôle le ballon depuis 20 secondes quand une faute technique est sifflée à A1 suivie d'une autre faute technique sifflée à B1.	C'est une situation spéciale. Les sanctions des 2 fautes doivent être annulées. Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où était le ballon au moment du coup de sifflet, avec seulement 4 secondes sur le chronomètre des tirs.
	30	L'équipe A contrôle le ballon depuis 15 secondes quand les arbitres interrompent le jeu : ■ Pour essayer le sol ■ Parce que le chronomètre de jeu ne fonctionne pas correctement ■ Parce qu'un spectateur est entré sur le terrain	Dans tous les cas le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A avec : ■ 24 secondes si c'est depuis sa zone arrière ■ 14 secondes si c'est depuis sa zone avant, à moins que l'adversaire ne soit placé en situation de désavantage.
CHRONOMETRE DES TIRS ET BALLON TENU	31	L'équipe A lâche un tir. Le chronomètre des tirs sonne. Le ballon ne touche pas l'anneau et un ballon tenu est sifflé immédiatement.	Violation du chronomètre des tirs. Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 24 secondes
	32	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau – affichage occulté, puis un ballon tenu est sifflé immédiatement.	Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu de possession alternée : 14 secondes. Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu de possession alternée : 24 secondes.
	33	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau – affichage occulté, l'équipe A prend le contrôle du ballon puis un ballon tenu est sifflé immédiatement.	Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu de possession alternée : maintien du temps restant affiché au chronomètre des tirs (moins de 14 secondes). Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu de possession alternée : 24 secondes.
	34	L'équipe A lâche un tir. Le ballon touche l'anneau – affichage occulté, l'équipe B prend le contrôle du ballon puis un ballon tenu est sifflé immédiatement.	Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu de possession alternée : 14 secondes. Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu de possession alternée : maintien du temps restant affiché au chronomètre des tirs (moins de 24 secondes).

CHRONOMETRE DES TIRS ET FAUTES DEFENSIVES	35	A1 lâche un tir. Le ballon est en l'air quand B2 commet une faute sur A2 avec 15 secondes restant au chronomètre des tirs. C'est la 2ème faute de l'équipe B. Le ballon ne pénètre pas dans le panier.	Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'infraction. Maintien des 15 secondes restant affichées au chronomètre des tirs.
	36	A1 lâche un tir. Le ballon est en l'air quand B2 commet une faute sur A2 avec 10 secondes restant au chronomètre des tirs. C'est la 2ème faute de l'équipe B. Le ballon ne rentre pas.	Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.
	37	A1 lâche un tir. Le ballon est en l'air quand B2 commet une faute sur A2 avec 10 secondes au chronomètre des tirs. C'est la 2ème faute de l'équipe B. Le ballon pénètre dans le panier ou touche l'anneau.	Si le ballon pénètre dans le panier, le panier compte. Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.
CHRONOMETRE DES TIRS ET VIOLATIONS	38	L'équipe A contrôle le ballon en zone avant. Une violation de marcher ou de dribble irrégulier est sifflée.	Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.
	39	L'équipe A contrôle le ballon en zone arrière. Une violation de marcher ou de dribble irrégulier est sifflée.	Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.
	40	L'équipe A effectue une remise en jeu en zone avant. Une violation de 5 secondes est sifflée contre l'équipe A.	Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.
	41	L'équipe A effectue une remise en jeu en zone arrière. Une violation de 5 secondes est sifflée contre l'équipe A.	Remise en jeu pour l'équipe B au point le plus proche de l'infraction. Nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.
	42	L'équipe A effectue une remise en jeu avec 16 secondes affichées au chronomètre des tirs. B1, dans sa zone arrière, frappe le ballon délibérément du pied ou bloque la passe d'A1 du poing ou en passant la main par-dessus les limites du terrain.	Violation de B1. Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'infraction (zone avant). Maintien du temps restant au chronomètre des tirs.

CHRONOMETRE DES TIRS ET VIOLATIONS	43	L'équipe A effectue une remise en jeu en zone avant avec 12 secondes affichées au chronomètre des tirs. B1,dans sa zone arrière, frappe le ballon délibérément du pied ou bloque la passe d'A1 du poing ou en passant la main par-dessus les limites du terrain.	Violation de B1. Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'infraction (zone avant). Nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.
	44	L'équipe A effectue une remise en jeu en zone arrière avec 19 secondes affichées au chronomètre des tirs. B1,dans sa zone avant, frappe le ballon délibérément du pied ou bloque la passe d'A1 du poing ou en passant la main par-dessus les limites du terrain.	Violation de B1. Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche de l'infraction (zone arrière). Nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

7.5 PENDANT LA RENCONTRE

7.5.1 RECOMMANDATIONS SUR LES 24 / 14 SECONDES

Changement de contrôle

Pour que le contrôle d'équipe change, un joueur défenseur doit établir le contrôle du ballon. Ceci se produit quand il tient le ballon (avec une ou les deux mains), dribble le ballon ou dispose d'un ballon vivant à sa disposition. Par conséquent, un simple contact d'un joueur en défense avec le ballon n'est pas considéré comme un changement de contrôle d'équipe.

Le chronométreur des tirs doit être sûr que le contrôle d'équipe a changé avant de réinitialiser le chronomètre des tirs.

Si un joueur défenseur prend le ballon avec les deux mains, cela change dans tous les cas le contrôle d'équipe, même dans une situation sans vision sur le jeu comme le montre l'image.



Le contrôle d'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant en le tenant ou en le dribblant ou en ayant un ballon vivant à sa disposition.

Le chronométreur des tirs doit être sûr que le contrôle d'équipe a changé avant de réinitialiser le chronomètre des tirs.

Si le joueur défenseur prend le ballon à deux mains ou que le ballon repose dans une de ses mains, c'est toujours un nouveau contrôle d'équipe et le chronomètre des tirs doit être remis à 24. (OBRI 14-3 b).

Le contrôle d'équipe ne change pas si le ballon est tapé d'une main par le joueur défenseur. Le décompte du chronomètre des tirs doit alors continuer (OBRI 14-3 a).



(A) Pas de contrôle du ballon



(B) Contrôle du ballon



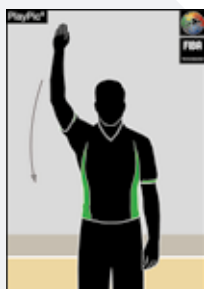
(C) Contrôle du ballon

En raison de leur position fixe sur le terrain, les OTM n'ont pas toujours une vision claire de ce qui s'y passe. Par conséquent, il est de la plus haute importance qu'ils (tous les OTM, et pas seulement le chronométreur des tirs) soient prêts à voir et à communiquer clairement tous les gestes des arbitres.

Les gestes et leur signification

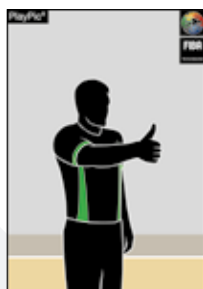
- Fig 3. Lors d'une remise en jeu, le chronométreur et le chronométreur des tirs démarrent leur chronomètre.
- Fig 13. « Ok, bon travail ».
- Fig 14. Cela pourrait signifier, par exemple, que le contrôle d'équipe a changé ou que le ballon a touché l'anneau.

3 DEMARRAGE DU CHRONOMETRE



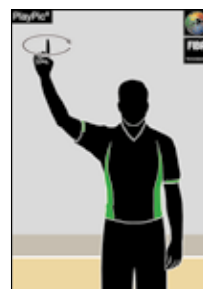
Mouvement de hacher avec la main

13 COMMUNICATION



Pouce levé vers le haut

14 REINITIALISATION DU CHRONOMETRE DES TIRS



Rotation de la main avec index tendu

Fautes et violations - sauf dans les 2 dernières minutes

Chaque fois qu'un coup de sifflet est donné, il est important que le chronométreur des tirs ne change pas immédiatement le chronomètre des tirs. Il doit attendre que toutes les communications des arbitres soient terminées avant de faire des modifications. Cela pour éviter de faire des erreurs.

- **ARRÊTER le chronomètre des tirs** – quand une faute ou une violation est sifflée par un arbitre.
- **REINITIALISER** (si nécessaire), et occulter (si nécessaire) - lorsque l'arbitre termine sa signalisation à la table de marque.

Le chronométreur des tirs doit prêter attention et mémoriser ou écrire combien de secondes il reste à l'écran avant toute réinitialisation (réinitialisation consciente), afin qu'il puisse le réafficher rapidement, si nécessaire.

En cas de violation, la remise à 24/14s (si le règlement l'exige) doit être faite à la fin de la signalisation des arbitres à la table de marque.

Quand il reste 2min ou moins dans le 4e quart-temps ou la prolongation

L'opérateur du chronomètre des tirs doit attendre la décision de l'entraîneur après un temps-mort, pour savoir s'il souhaite que le ballon soit avancé en zone avant ou pas. Cela entraînera un changement et un ajustement du temps sur le chronomètre des tirs selon la règle.

Après le temps-mort, la remise en jeu doit être effectuée comme suit :

En zone arriere

- Après un panier : 24s sur le CT
- Après une faute ou une violation : 14s sur le CT
- Après une sortie : si la même équipe conserve le contrôle du ballon, le CT doit reprendre là où il a été arrêté.
- Après une sortie, si une nouvelle équipe bénéficie de la possession, le CT doit être remis à 24s

En zone avant

- Après un panier : 14s sur le CT
- Après une faute ou une violation : 14s sur le CT
- Après une sortie : si la même équipe conserve le contrôle du ballon, le CT doit reprendre là où il a été arrêté s'il reste 13s ou moins.
- Après une sortie, si la même équipe conserve le contrôle du ballon, 14s sur le CT s'il reste 14s ou plus sur le CT

Système de visionnage vidéo (IRS)

Quand il y a un IRS, l'opérateur du chronomètre des tirs ne doit pas réinitialiser le chronomètre des tirs jusqu'à ce que le crew chief ait pris sa décision.

Opérations à effectuer lors des tirs

Les joueurs nous surprennent souvent par des actions de tir inattendues (alley hoops, claquettes ou dunks, etc.). Soyez prêt à toute éventualité, par exemple, que le ballon ne touche pas l'anneau ou ne touche que le filet. Aussi, soyez vigilants sur le fait que le ballon puisse se coincer entre l'anneau et le panneau (c'est une situation d'entre-deux).

Lorsque le ballon touche l'anneau, les règles indiquent que le chronomètre des tirs doit être occulté jusqu'à ce que l'une des équipes prenne le contrôle du ballon. De nombreux appareils ne permettent pas l'occultation, et sur d'autres cette action est très lente.

Si l'affichage peut être occulté, le chronométrateur des tirs doit appliquer la règle parfaitement :

- Occulter lorsque le ballon touche l'anneau de l'adversaire.
- Remettre à 24 puis redémarrer lorsque l'équipe en défense prend le contrôle.
- Remettre à 14, puis démarrer lorsque le contrôle est gagné par la même équipe que celle qui a tenté le tir.

Si l'affichage ne peut pas être occulté, le chronométrateur des tirs doit agir comme suit :

- Réinitialiser le chronomètre des tirs à 24 secondes lorsque le ballon touche l'anneau de l'adversaire.
- Démarrer le décompte lorsque le contrôle est gagné par l'équipe en défense.
- Remettre à 14 et démarrer le décompte du chronomètre des tirs lorsque le contrôle est gagné par la même équipe que celle qui a tenté le tir.

Il est important de noter que certains chronomètres des tirs n'arrêtent pas le décompte lorsque l'affichage est occulté. Il est crucial que le chronométreur des tirs identifie si c'est le cas dans le cadre des contrôles d'avant-match. Ceci évitera des situations telles que, par exemple, le signal du chronomètre des tirs sonne pendant des lancers-francs (lorsque le chronomètre des tirs doit être occulté).

Si l'occultation du chronomètre des tirs prend trop de temps et provoque un retard de l'application de la règle, le chronomètre des tirs ne doit pas être occulté. Dans ce cas, la méthode de travail précédente doit être suivie comme lorsque le chronomètre des tirs ne peut pas être occulté.

7.5.2 RESUME DES RESPONSABILITES

Les missions du chronométreur des tirs exigent une concentration permanente sur le ballon, en particulier lorsque le ballon est proche d'être lâché lors un tir au panier et quand il est sur le point de toucher l'anneau. Pour cette raison, il est très important de ne pas avoir peur de laisser retentir le chronomètre des tirs dans ces situations extrêmes. Selon les règles de la FIBA, le son du chronomètre des tirs ne doit pas arrêter le chronomètre de jeu.

- **Bien vérifier minutieusement l'appareil** lors des contrôles d'avant-match.
- **Bien se familiariser avec son fonctionnement** lors des contrôles d'avant-match et pendant l'intervalle d'avant-match.
- **Toujours avoir les mains sur la console de l'appareil**, à proximité des boutons opérationnels, et non sur la table. Ceci est nécessaire car des dixièmes de secondes peuvent impliquer qu'un panier soit marqué ou non, ainsi qu'un match soit gagné ou perdu.
- **Toute l'équipe des OTM doit avoir une bonne vision des afficheurs du chronomètre des tirs.**
- **Avant chaque réinitialisation, mémoriser le nombre de secondes restant**, afin de pouvoir réafficher ce temps si nécessaire.
- **Rester concentré sur le ballon**, surtout pendant les tentatives de tir.
- **L'excellent chronométreur des tirs** est la personne capable de trouver le juste équilibre entre la capacité de réagir rapidement et la maîtrise de soi, afin d'assurer l'exactitude et la rapidité de l'application de la règle.
- **Pour éviter toute erreur, il est préférable de conserver l'affichage du chronomètre des tirs avant un changement de contrôle d'équipe.** Pour éviter toute confusion, appuyez d'abord sur le bouton d'arrêt lorsque le ballon sort du terrain ou que les arbitres arrêtent le jeu pour protéger un joueur blessé.
- **Informez vos collègues OTM du nombre de secondes restant** avant chaque remise en jeu (ex. : « 6 secondes pour le tir »).
- **Porter à la connaissance de vos collègues OTM, en annonçant d'une voix forte qu'il reste 10 secondes dans une période de tir.** Le chronométreur décomptera d'une voix forte les 5 dernières secondes (5, 4, 3 ... zéro).
- **Faire savoir au marqueur, en criant d'une voix forte, quand des remplacements ou des temps-morts** ont été demandés par l'équipe à la gauche de la table, par exemple « temps-mort A » ou « temps-mort rouge », « Remplacement A » ou « Remplacement rouge ».
- **Le chronométreur des tirs doit annoncer d'une voix forte que les 24 dernières secondes et les dernières 14 secondes d'un quart-temps ont été atteintes.**
- À la fin de chaque quart-temps, lorsque le chronomètre des tirs a été éteint, le chronométreur des tirs informera ses collègues OTM qu'il reste 10 secondes dans le quart-temps et il comptera alors les 5 dernières secondes à voix haute (« 5, 4, 3, 2, 1, 0 »).

- Le marqueur et le chronométreur des tirs doivent collaborer pour positionner la flèche de possession alternée au début de la rencontre, les deux étant concentrés sur le premier contrôle légal sur le terrain.
- Lorsqu'il reste 24 secondes (ou 14 secondes) et quelques dixièmes à la fin d'un quart-temps, si le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs sont connectés, afin de les démarrer simultanément, le chronométreur des tirs peut placer son appareil en position de démarrage de sorte que, lorsque le premier contact légal se produit, le chronométreur démarre à la fois son appareil et le chronomètre des tirs.

7.5.3 ERREURS AU CHRONOMÈTRE DES TIRS

La première chose à clarifier est que les OTM ne peuvent arrêter le jeu que dans les situations spécifiées par les règles. Une erreur dans l'application de la règle du chronomètre des tirs ne fait pas partie de ces situations, **sauf si l'utilisation du visionnage vidéo est autoriséé.**

Voici le protocole à suivre au cas où une erreur se produit, par exemple en cas d'erreur de réinitialisation.

- **Désactiver l'affichage du chronomètre des tirs (occultation) ou à défaut réinitialiser l'affichage à 24, stopper l'utilisation du chronomètre des tirs et démarrer un chronomètre manuel.** Cela implique que dans la plupart des cas, les arbitres le remarqueront, arrêteront le jeu et viendront à la table de marque.
 - Il sera important de se rappeler le temps qui était affiché sur le chronomètre de jeu lorsque l'erreur s'est produite. Noter ceci sur votre bloc note et démarrer le chronomètre manuel normalement utilisé pour mesurer les temps-morts.
 - Si les arbitres n'arrêtent pas le jeu rapidement, attendre le premier ballon mort et attirer ensuite leur attention.
 - S'il n'y a pas d'interruption du jeu, les unités d'affichage doivent rester occultées jusqu'au contrôle d'équipe suivant (par exemple après une tentative de tir, lorsque le ballon touche l'anneau et que le contrôle est gagné par l'une ou l'autre équipe), puis reprendre normalement.
- **Si le signal du chronomètre des tirs retentit par erreur** alors qu'une équipe a le contrôle du ballon ou qu'aucune des deux équipes n'a le contrôle du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre. Toutefois, si, selon le jugement d'un arbitre, l'équipe qui contrôle le ballon est désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre doit être corrigé et la possession du ballon doit être rendue à cette équipe.

7.6 INTERVALLES DE JEU ET APRÈS-MATCH

7.6.1 AIDER LES COLLÈGUES OTM :

- Aider le marqueur à compléter la feuille de marque, si nécessaire.
- Observer les joueurs et les membres de banc d'équipe et signaler tout incident aux arbitres.
- Signer la feuille de marque.



ANNEXE A – SYSTÈME DE CHRONOMETRAGE COMMANDÉ PAR LE SIFFLET

ANNEXE A

SYSTÈME DE CHRONOMETRAGE COMMANDÉ PAR LE SIFFLET



Le système de chronométrage commandé par le sifflet fonctionne par l'intermédiaire d'un émetteur radio attaché à la ceinture portée par les arbitres. Un micro omnidirectionnel, relié au pack-ceinture, est placé dans l'adaptateur-micro situé sur le cordon en dessous du sifflet.

Quand un officiel siffle, le pack-ceinture reconnaît la fréquence du sifflet et envoie un signal radio au récepteur de la console de chronométrage, connectée au contrôleur du tableau d'affichage, arrêtant instantanément le chronomètre de jeu. Le chronométreur peut également arrêter manuellement le chronomètre de jeu en appuyant sur le bouton d'arrêt de la console du système de chronométrage commandé par le sifflet.

Le système de chronométrage commandé par le sifflet n'arrête pas seulement le chronomètre de jeu; il donne au chronométreur (et à l'arbitre) la possibilité de redémarrer le chronomètre de jeu manuellement. Chaque pack-ceinture dispose d'un bouton de redémarrage, de sorte que le chronomètre de jeu peut être démarré depuis le terrain, si nécessaire.

De cette façon, la gestion efficace du chronomètre de jeu est partagée entre les arbitres et le chronométreur. La mesure des temps-morts et des intervalles de jeu restent des missions exclusives du chronométreur.

Procédure lors de l'utilisation du système de chronométrage commandé par le sifflet:

Qui démarre le chronomètre de jeu ?

- **Début de chaque quart-temps.** Au début de chaque quart-temps, le chronomètre de jeu est démarré par l'arbitre et le chronométreur. Le chronométreur doit appuyer sur le bouton de démarrage vert de la console pour démarrer le chronomètre de jeu.
- **Remise en jeu.** L'arbitre qui administre la remise en jeu doit appuyer sur le bouton de démarrage de son pack-ceinture et le chronométreur doit appuyer sur le bouton de démarrage vert de la console.
- **Lancers-francs.** Un arbitre doit appuyer sur le bouton de démarrage de son pack-ceinture et le chronométreur doit appuyer sur le bouton de démarrage vert de la console.
- **Deux dernières minutes.** Dans les 2 dernières minutes du 4^e quart-temps et dans les 2 dernières minutes de toute prolongation, l'arbitre qui administre la remise en jeu doit appuyer sur le bouton de démarrage de son pack-ceinture et le chronométreur doit appuyer sur le bouton de démarrage vert de la console.

Qui arrête le chronomètre de jeu ?

- **Pendant le jeu :** Chaque coup de sifflet d'un arbitre arrête automatiquement le chronomètre de jeu. Lorsque le chronomètre de jeu est arrêté, un voyant rouge s'allume sur la console. Le chronométreur doit appuyer sur le bouton d'arrêt rouge de la console en même temps que l'arbitre siffle (pour s'assurer que le chronomètre de jeu s'arrête correctement).
- **Violation du chronomètre des tirs :** Si une violation du chronomètre des tirs se produit lorsqu'une équipe contrôle le ballon, le chronométreur doit appuyer sur le bouton d'arrêt rouge de la console lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit.
- **Deux dernières minutes :** Dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps et dans les 2 dernières minutes de toute prolongation, le chronométreur doit appuyer sur le bouton d'arrêt rouge de la console si un panier est marqué (parce que les arbitres ne sifflent pas quand les paniers sont marqués).
- **Panier donnant lieu à une demande de temps mort :** Si un panier est marqué contre une équipe qui a demandé un temps mort, le chronométreur doit appuyer sur le bouton d'arrêt rouge de la console.



Console réinitialisée

Tous les 4-5 coups du sifflet des arbitres, le chronométreur doit réinitialiser la console. Il doit le faire lorsque le chronomètre du jeu est arrêté (le voyant rouge s'allume). Pour ce faire, le chronométreur doit appuyer sur le bouton d'arrêt rouge sur la console.

Il est important de noter que si le chronomètre de jeu ne démarre pas pour une raison quelconque (erreur / retard et / ou dysfonctionnement), le chronométreur doit appuyer sur le bouton de démarrage vert de la console.

De la même manière, si le chronomètre de jeu ne s'arrête pas pour quelque raison que ce soit, le chronomètre doit appuyer sur le bouton d'arrêt rouge de la console.

Il est également important que le chronométreur prenne en compte le clignotement des LED de l'émetteur. Si les LED de l'émetteur clignotent, cela signifie que l'émetteur de la ceinture des arbitres ne fonctionne pas correctement ou qu'il est sur le point de s'arrêter de fonctionner. Il est important d'informer l'arbitre concerné dès que possible, lors de la prochaine occasion de ballon mort, afin que l'émetteur puisse être remplacé.



ANNEXE B – MANUEL DE L'UTILISATEUR DE LA FEUILLE DE MARQUE ELECTRONIQUE



ANNEXE B

MANUEL DE L'UTILISATEUR DE LA FEUILLE DE MARQUE ELECTRONIQUE

1.1 MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour utiliser uniquement l'application de feuille de marque électronique, sans ses fonctionnalités vidéo, seules quelques conditions matérielles et logicielles très élémentaires doivent être réunies :

- Ordinateur portable, de préférence avec un écran d'au moins 14 " et une résolution d'écran minimale de 1280x1024
- Windows 7, 8, 8.1 ou 10
- Imprimante laser ou jet d'encre (de préférence imprimante couleur)
- Le PC doit être configuré pour utiliser les paramètres régionaux « Anglais (USA) »
- Il est également recommandé de fournir un moniteur supplémentaire pour le commissaire en tant que deuxième écran (duplication de l'écran de l'ordinateur)

Remarque: vous aurez besoin d'un accès administrateur à l'ordinateur portable sur lequel vous exécutez le logiciel.

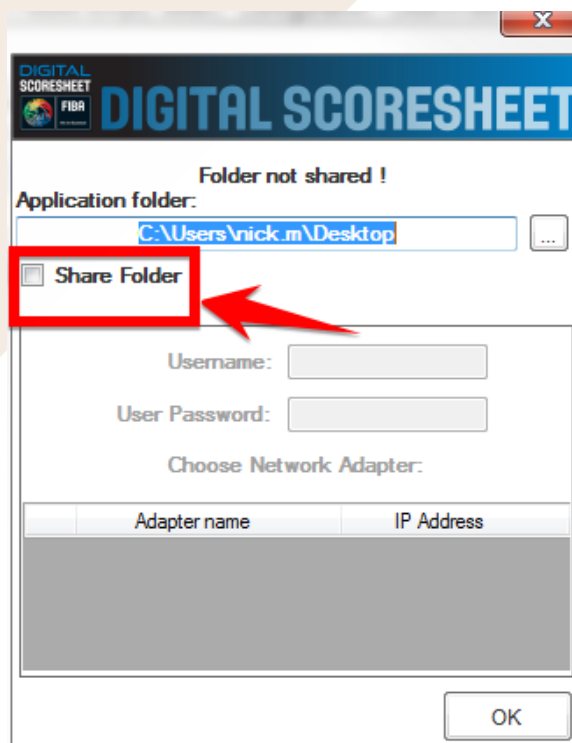
1.2 INSTALLATION DU LOGICIEL

Un assistant d'installation vous guidera à travers l'installation - le logiciel peut être installé avec toutes les options proposées par défaut.

Remarque : lors de l'installation du logiciel sur les ordinateurs exécutant Windows 8, un message "Windows SmartScreen empêche le démarrage d'une application non reconnue" peut apparaître. Dans ce cas, sélectionnez simplement "Plus d'infos", puis "Exécuter quand même".

Vous devrez également entrer une clé pour activer le logiciel - la clé d'activation sera fournie séparément par la FIBA. Cliquez ensuite sur "Auto Activate". Chaque clé d'activation peut être utilisée sur un maximum de 2 ordinateurs portables / PC. Il est également possible de libérer une clé d'un PC pour l'utiliser ensuite sur un autre. Pour cela, il suffit de sélectionner "Configuration - Désactiver la licence".

Lorsque le logiciel est démarré pour la première fois, le message suivant apparaît: "Le dossier de l'application est vide ! Veuillez d'abord choisir le dossier de l'application !". Vous devrez simplement sélectionner le dossier dans lequel toutes les données de la feuille de marque sont stockées. L'option "Partager le dossier" n'est pas nécessaire pour vos besoins, veuillez garder la case à cocher désactivée (voir la capture d'écran ci-dessous).



1.3 COMMENCER UNE NOUVELLE RENCONTRE

- New Game (« nouvelle rencontre ») : toutes les informations de la rencontre et les joueurs devront être entrés manuellement
- Import Game (« importer une rencontre ») : permet d'importer un fichier XML si une rencontre a été créée sur un PC différent
- Download game (« télécharger une rencontre ») : permet de télécharger à partir des serveurs FIBA toutes les données (rencontre et joueurs) des rencontres des compétitions FIBA. C'est cette fonctionnalité du logiciel qui devra être utilisée dans toutes les compétitions de la FIBA
- Le nom d'utilisateur (« user name ») et le mot de passe (« password ») seront fournis séparément par la FIBA

New Game (« Nouvelle rencontre »)

Remarque : comme mentionné ci-dessus, "New Game" (« nouvelle rencontre ») doit seulement être utilisé pour faire un test ou pour des rencontres amicales. Pour toute rencontre officielle de la FIBA, la procédure de la fonctionnalité "Download Game" (« télécharger la rencontre ») doit être suivie.

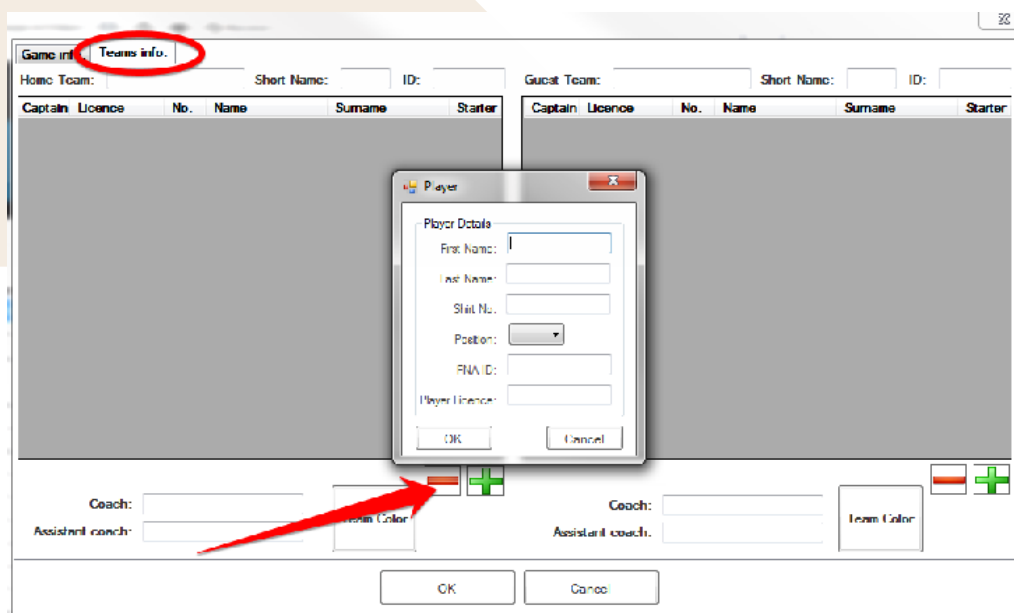
Entrez simplement toutes les informations manuellement (note : le numéro de rencontre est toujours requis et doit être unique).

The screenshot shows a software window titled 'NEW GAME'. It contains two tabs: 'Game info.' and 'Teams info.'. The 'Game info.' tab is selected, displaying a form with the following fields and values:

- Game Number: 12345
- Competition: Test
- Place: ---
- Field: ---
- Referee 1: ---
- Umpire 1: ---
- Umpire 2: ---
- Commissioner: ---
- Date: 11/26/2015
- Time: 11:22
- Score: ---
- Asst. Scorer: ---
- Time Keeper: ---
- 24" Operator: ---

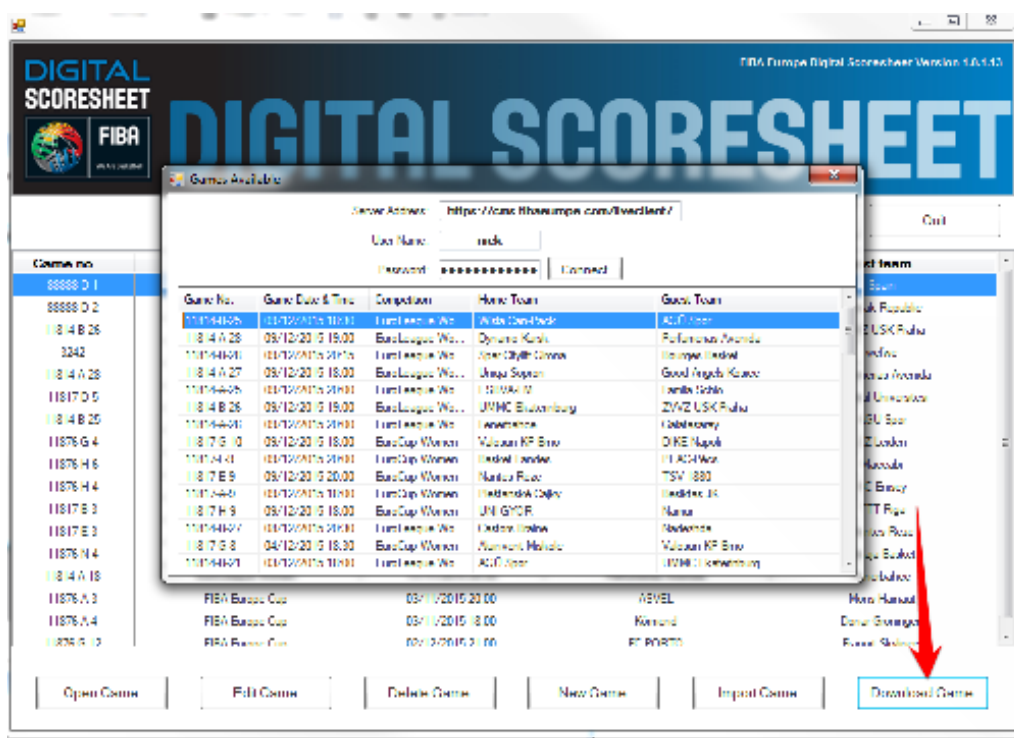
At the bottom of the window are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Pour entrer les noms d'équipes et les joueurs, sélectionnez l'onglet "Teams Info". Les joueurs sont ajoutés ou supprimés en cliquant sur les icônes + et -.



Download Game (« Télécharger la rencontre »)

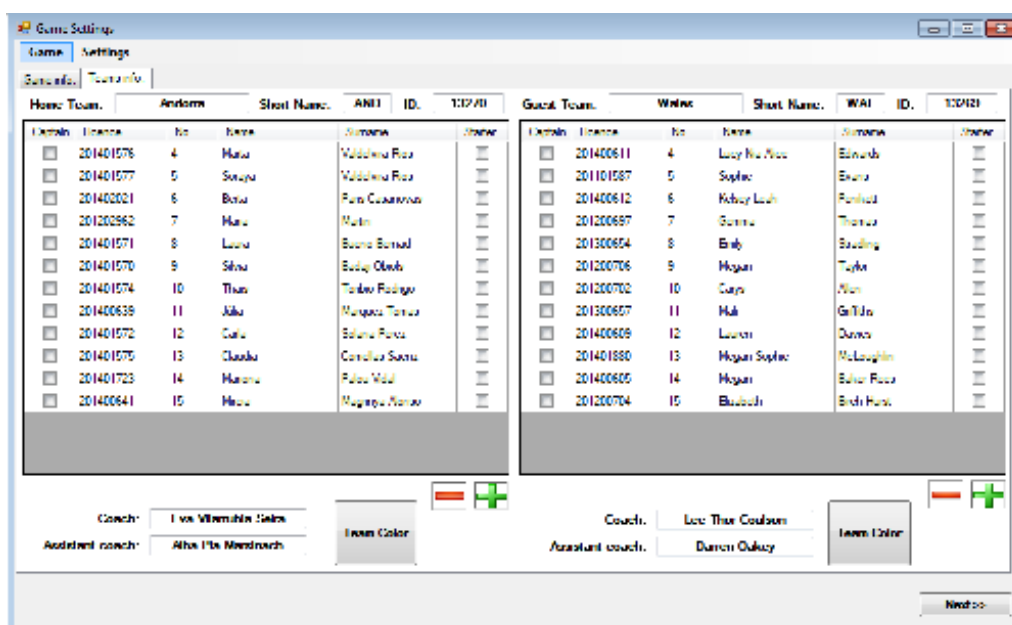
Après avoir sélectionné "Download Game" sur l'écran principal, il vous suffit de vous connecter au CMS FIBA Europe et de sélectionner une rencontre dans la liste en double-cliquant sur celle-ci.



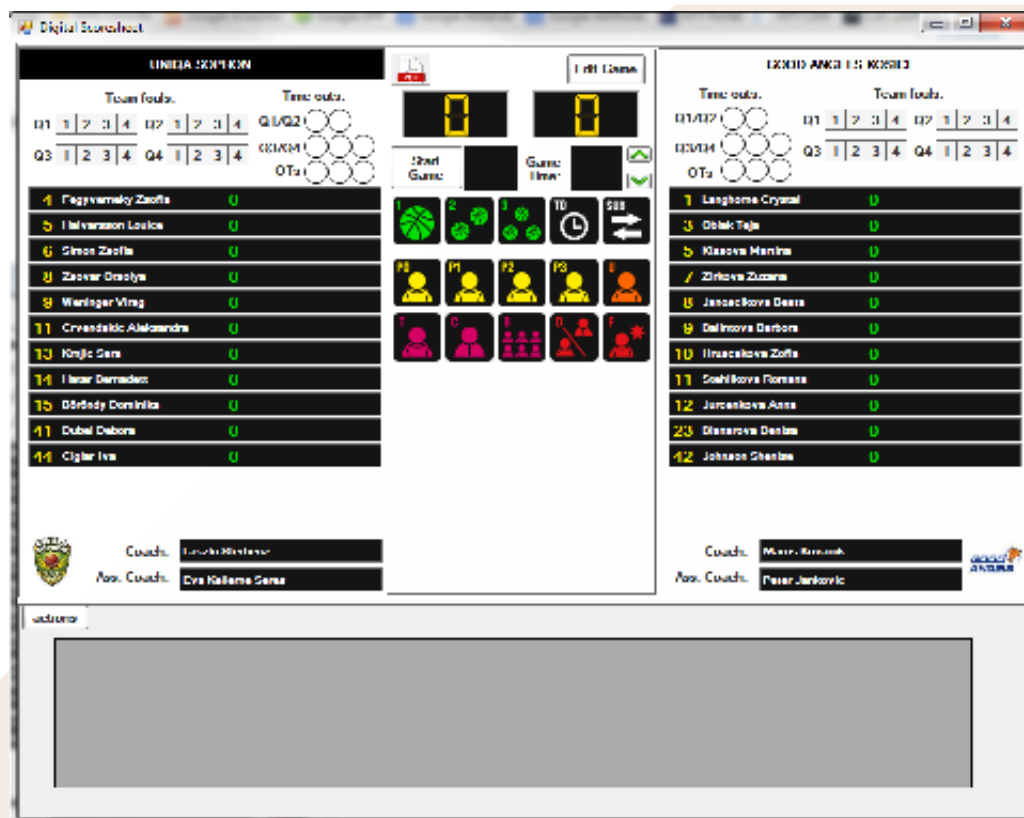
La rencontre est maintenant ajoutée et toutes les informations sur la rencontre et les joueurs sont disponibles automatiquement. Si des changements sont nécessaires (ex : des joueurs doivent être ajoutés ou supprimés), cela peut être fait de la même manière que décrit ci-dessus en utilisant les icônes +/- . Les informations sur le joueur peuvent être éditées en double-cliquant sur le nom de celui-ci.

Les couleurs des tenues des équipes peuvent être modifiées en sélectionnant le bouton "Team Color" correspondant.

Remarque: les informations sur les joueurs et la composition des équipes sont également accessibles à partir de la fenêtre principale du logiciel au moyen de l'icône "SUB" (remplacement).



1.4 LA FENÊTRE PRINCIPALE

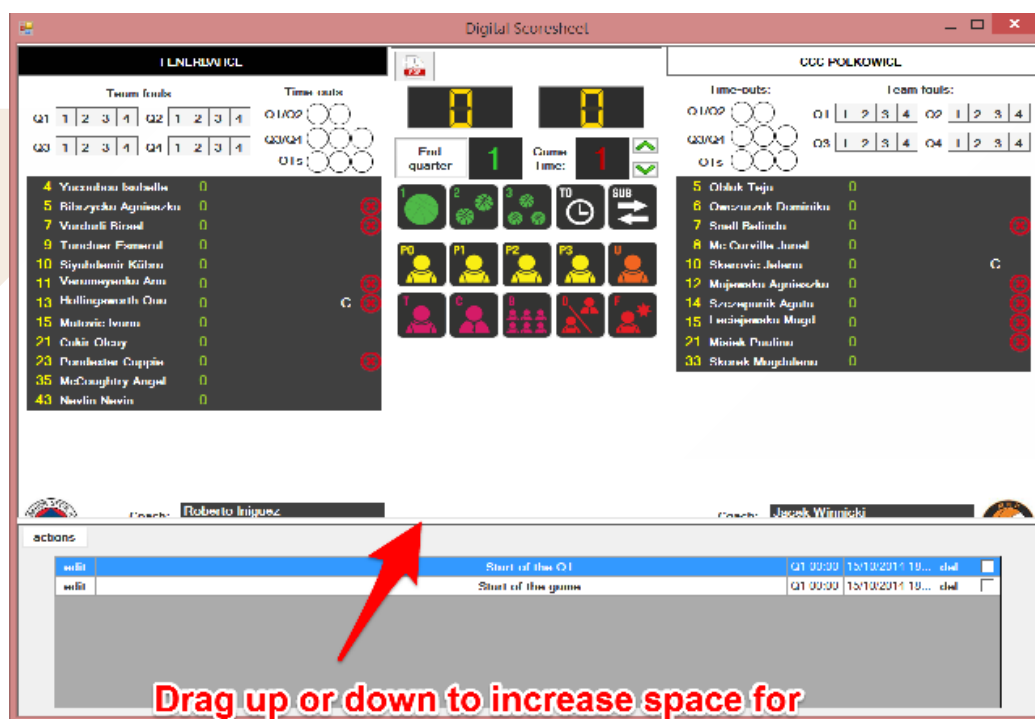


Boutons d'action :

- Boutons verts (« 1 », « 2 », « 3 ») : 1, 2, 3 points
- Boutons blancs : « TO » = Temps-mort ; « SUB » = remplacement (le bouton « SUB » est également utilisé avant la rencontre pour entrer le 5 de départ et pour noter les capitaines d'équipe)
- Boutons jaunes (« P0 », « P1 », « P2 », « P3 ») : Faute personnelle avec 0/1/2/3 lancers francs
- Bouton orange « U » : Faute antisportive
- Boutons roses : « T » = fautes techniques joueur ; « C » = faute technique entraîneur ; « B » = faute technique banc
- Boutons rouges : « D » = Faute disqualifiante joueur ou entraîneur ; « F » = joueur disqualifié pour avoir quitté la zone du banc pendant une bagarre.

Le nouveau type de faute (saison 2017/18) « GD » (disqualification) sera ajouté automatiquement au cas où un joueur ou un entraîneur a atteint le nombre maximum de fautes techniques et/ou antisportives.

Dans le cas où les noms des entraîneurs ne sont pas visibles entièrement, l'espace pour les compositions d'équipes peut être augmenté en faisant glisser la barre entre les colonnes d'équipes et celle des actions (voir ci-dessous).

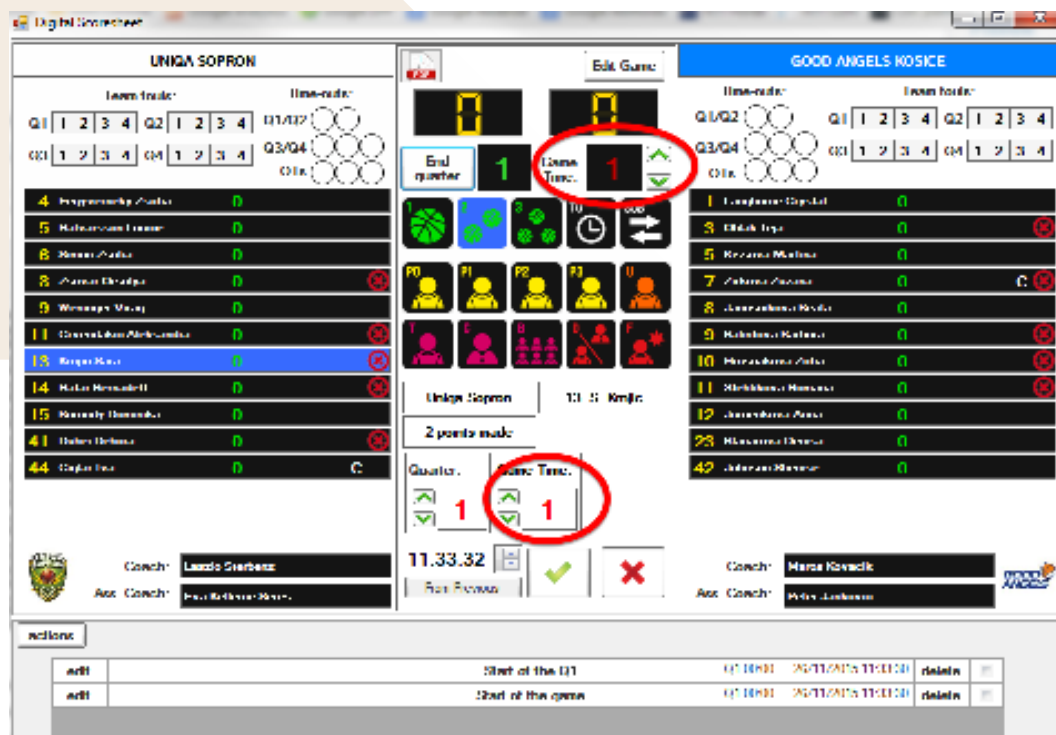


**Drag up or down to increase space for
team rosters / coaches or the action pane**

Enregistrer des actions

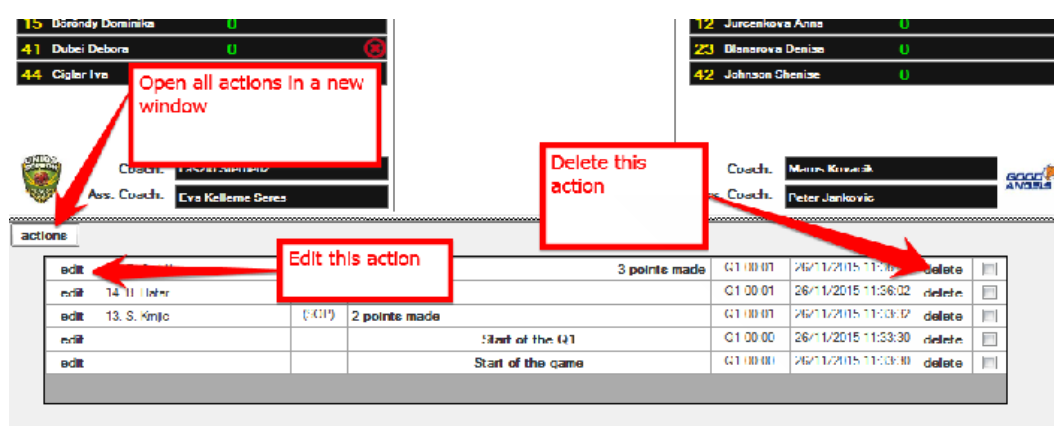
En principe, toutes les actions sont simplement entrées en sélectionnant un joueur / entraîneur suivi de l'action (ou l'inverse). Vous devrez également entrer le temps de jeu (la minute de jeu, comme cela devrait apparaître sur la feuille de marque) et, pour les fautes, le nombre de lancers-francs et si la faute compte dans les fautes de l'équipe ou non. La minute peut également être entrée à partir de la fenêtre principale - si elle est ajustée lors d'une nouvelle action, elle sera également mise à jour dans la fenêtre principale.

Remarque : le temps saisi est la minute telle qu'elle apparaîtra sur la feuille de marque imprimée, c'est-à-dire en comptant vers le haut. Ex : quelque chose qui se produit avec 8'13" sur le tableau de bord sera entré avec le temps de jeu 2 (minutes).



Modification / suppression d'actions

Toutes les actions peuvent être modifiées (ex : pour changer le joueur qui a commis une faute, ou changer un tir à 2 points en tir à 3 points) ou être supprimées du panneau des actions au bas de la fenêtre principale. Cliquer sur le bouton "Actions" ouvre une nouvelle fenêtre avec d'autres options de recherche et de filtrage.



1.5 IMPRESSION / PROCESSUS DE SIGNATURE DE LA FEUILLE DE MARQUE

Même si une étude est en cours pour définir un processus de signature électronique, dans la version actuelle du logiciel et pour toutes les compétitions officielles de la FIBA, il est nécessaire de signer des copies sur papier de la feuille de marque.

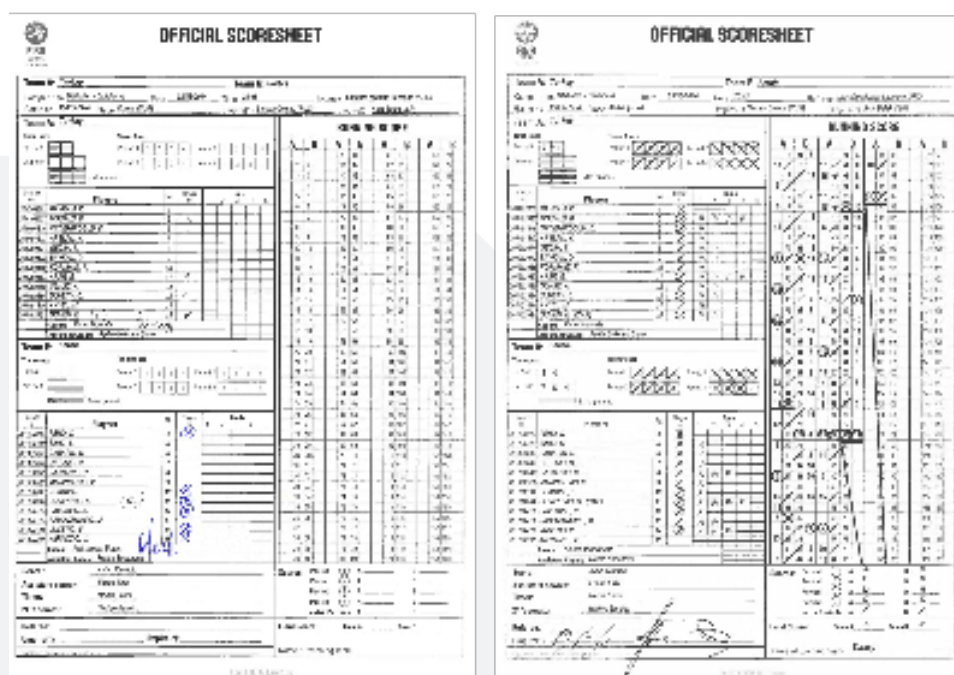
En détail :

- Avant la rencontre: une feuille de marque vierge contenant seulement les informations sur la rencontre et les noms des joueurs / entraîneurs est imprimée (un exemplaire seulement). Elle doit être signée par les deux entraîneurs, comme toujours, 10 minutes avant le début de la rencontre.
- Après la rencontre : 4 copies de la feuille de marque sont imprimées et sont toutes signées par les arbitres, les officiels de table et, en cas de réclamation, par le capitaine de l'équipe concernée. Ces copies sont distribuées de la même manière que feuille de marque traditionnelle (1 exemplaire pour la FIBA, l'organisateur du match et chacune des deux équipes)

Pour imprimer la feuille de marque, cliquez sur l'icône pdf dans la partie supérieure de la fenêtre principale.



Exemple de feuille de marque imprimée



Exemple de fenêtre principale d'une rencontre terminée



1.6 FAQ

Q: J'ai utilisé un ordinateur portable uniquement pour tester et je ne peux pas utiliser la clé de licence pour une autre installation - Que puis-je faire?

R: Sélectionnez simplement "Configuration - Deactivate license" (« Configuration - Désactiver la licence »). Ensuite, la clé de licence peut être utilisée sur un autre ordinateur portable.

Q: Mon ordinateur portable précédemment utilisé est cassé ou perdu et j'ai déjà utilisé toutes les clés de licence disponibles. Comment puis-je installer et activer Digital Scoresheet sur mon nouvel ordinateur portable?

R: Vous aurez besoin d'une nouvelle clé de licence. Veuillez contacter la FIBA.

Q: J'ai essayé de télécharger une rencontre mais après avoir ouvert une session, j'ai reçu le message : "There are currently no games available" (« Il n'y a actuellement aucune rencontre disponible »). Pourquoi?

R: Les rencontres ne seront disponibles pour vous que quelques jours avant le match.

Q: J'ai téléchargé une rencontre et je l'ai utilisée pour certains tests. Comment puis-je supprimer ces données de test pour commencer avec une rencontre « proprement » ?

R: Sélectionnez la rencontre sur l'écran principal et cliquez sur "Supprimer le match". Alternativement, en téléchargeant le même jeu à nouveau, il vous sera demandé "Fichier existe déjà! Remplacer le fichier existant ?" "Si vous sélectionnez" Oui "toutes les données stockées localement pour ce match seront effacées.

Q: J'ai un match amical avec plus de 12 joueurs dans une équipe - est-ce un problème?

R: En principe, vous pouvez avoir autant de joueurs que vous le souhaitez et tous seront affichés sur l'interface utilisateur. Cependant, sur la feuille de marque imprimée, pas plus de 12 joueurs par équipe seront affichés.

Q: Après le démarrage de Digital Scoresheet, un message s'affiche indiquant que la mise à jour du logiciel est disponible - que dois-je faire?

R: Assurez-vous d'installer cette mise à jour.

Q: Il y a deux fautes sifflées, qui devraient être enregistrées avec d'un "C" (annulé) sur la feuille de marque. Comment cela peut-il être entré?

R: Entrez chaque faute de la manière habituelle (P0). Dans le champ pour le nombre de lancers-francs, sélectionner la flèche vers le bas une fois de plus changera la valeur du nombre de lancers-francs de 0 à C (voir ci-dessous).

The screenshot shows the Digital Scoresheet interface for a match between Armenia and 10. I. MANUCHARYAN. The interface includes fields for Personal foul, Team foul (checked), Quarter (1), Game Time (1), and Shots (C). A red arrow points to the 'Shots' field, indicating the entry of 'C' (Cancelled). The interface also displays the time 11:15:26 and a 'From Previous' button. On the right, a list of players is shown, including ABELA J., HILI Nic, VELLA N, AL TUMI, CARUAN, and CARUAN. The Coach and Ass. Coach fields are also visible.





ANNEXE C – TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DU BASKETBALL

ANNEXE C



TERME	Abbr.	Description
Action de tir (Act Of Shooting)	AOS	Un tir du terrain ou un lancer-franc à partir du moment où le ballon est tenu ou repose dans la(les) main(s) d'un joueur et qu'il est ensuite lancé dans la continuité vers le panier de l'adversaire. Une claquette et un dunk sont également considérés comme des tirs.
Zone d'action (Action Area)	AA	La zone d'action peut impliquer des joueurs avec ou sans ballon. La bonne connaissance des diverses actions de jeu (pick & roll, écran, post-up, rebond) aidera les arbitres à identifier les zones d'action dans leur zone de responsabilité principale ou lorsqu'ils étendent leur zone de couverture.
Etat d'esprit actif (Active Mindset)	AMI	L'arbitrage n'est rien d'autre que d'être prêt. Les bons arbitres analysent constamment les mouvements et les actions des joueurs afin d'être en mesure de voir ce qui est illégal. Chercher de bonnes raisons pour siffler (illégal).
Arbitre Actif (Active Referee)	AR	L'arbitre qui remet le ballon à un tireur ou à un joueur effectuant une remise en jeu, ou qui administre l'entre-deux pour commencer la rencontre.
Possession Alternée (Alternating Possession)	AP	L'alternance de possession est une méthode qui permet au ballon de devenir vivant avec une remise en jeu plutôt qu'avec un entre-deux.
Flèche de Possession Alternée (Alternating Possession Arrow)	APA	L'équipe ayant droit à la remise en jeu de possession alternée sera indiquée par la flèche de possession alternée montrant la direction du panier de l'adversaire. La direction de la flèche de possession alternée est inversée immédiatement lorsque la remise en jeu de possession alternée se termine.
Aide-Marqueur (Assistant Scorer)	ASC	L'aide-marqueur doit manipuler le tableau d'affichage et assister le marqueur. En cas de différence entre le tableau d'affichage et la feuille de marque qui ne pourrait être résolue, la feuille de match fera foi et le tableau d'affichage sera corrigé en conséquence.
Ballon à Disposition (Ball At The Disposal)	BATD	Lorsqu'un arbitre remet le ballon à un joueur effectuant une remise en jeu ou un lancer-franc, ou que l'arbitre place le ballon à la disposition de ce joueur.

TERME	Abbr.	Description
Gestes Autorisés (Authorised Signals)	N/A	La gestuelle réalisée par l'arbitre en vue d'une communication officielle avec les joueurs ou le banc, conformément aux règles du basketball de la FIBA.
Panneau (Backboard)	BB	Le rectangle de bois ou de verre sur lequel l'anneau est accroché. La taille officielle est de 1,80 m de large et 1,05 m de haut. L'anneau est centré sur le panneau à 15 cm de sa base.
Zone arrière (Backcourt)	BC	La zone arrière d'une équipe se compose du panier de cette équipe, de la face externe du panneau et de la partie du terrain de jeu limitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touches et la ligne médiane.
Violation de retour en zone arrière (Backcourt Violation)	BCV	Lorsqu'un joueur attaquant ayant le ballon en zone avant fait passer le ballon dans sa zone arrière où il est retouché par lui-même ou par un coéquipier. Aussi, appelé dans le basket-ball Américain une violation "over and back".
Côté Ballon (Ball Side)	BS	Cela fait référence à la position du ballon. Si le terrain de jeu est divisé par une ligne imaginaire s'étendant d'un panier à l'autre, le côté du terrain de jeu sur lequel se trouve le ballon s'appelle le "côté ballon".
Ligne de fond (Endline)	N/A	Les lignes délimitant les deux extrémités de l'aire de jeu. La ligne elle-même est considérée hors-limites.
Intervention sur le Panier (Basket Interference)	BI	L'intervention sur le panier se produit quand : Après un tir du terrain ou un dernier ou unique lancer-franc, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau. Après un lancer-franc suivi de lancer(s)-franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau alors qu'il est encore possible que le ballon pénètre dans le panier Un joueur touche le ballon en passant la main au travers du panier Un joueur défenseur touche le ballon ou le panier alors que celui-ci est dans le panier, empêchant ainsi le ballon de passer à travers le panier Un joueur fait vibrer le panier ou accroche le panier de telle manière que, selon le jugement d'un arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou lui a permis d'y pénétrer. Un joueur s'accroche au panier pour jouer au ballon
Lancers-francs Bonus (Bonus)	N/A	Lorsque deux lancers francs sont accordés à un joueur qui a été victime d'une faute et que l'équipe de son adversaire a atteint la limite de quatre fautes d'équipe dans le quart-temps.
Lignes de Touche (Boundary Lines)	N/A	Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes, composées des lignes de fond et de lignes de touches. Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.
Buzzer (Buzzer)	N/A	Le signal de la table de marque sert à indiquer les remplaçants, les temps-morts, les disqualifications et les fins de quarts-temps, ou qui peut être utilisé par les OTM pour inviter un arbitre à s'expliquer en cas de décision mal comprise
Annuler le panier (Cancel the Score)	N/A	Un arbitre signale qu'un panier marqué doit être annulé. Ex : lorsqu'un joueur charge alors qu'il crée un contact avant que le ballon ne quitte sa main - l'arbitre annule le panier en indiquant à la table de marque que le panier ne compte pas.

TERME	Abbr.	Description
Capitaine (Captain)	CAP	Le capitaine (CAP) est le joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain. Il peut communiquer avec les arbitres de manière courtoise pendant le match pour obtenir des informations. Cependant, il ne peut le faire que lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.
Ligne Médiane (Centre Line)	N/A	La ligne marquant la moitié du terrain.
Commissaire (Commissioner)	COM	Le commissaire doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométreur. Son principal devoir pendant le match est de superviser le travail des OTM et d'aider le crew chief et le(s) arbitre(s) pour le bon déroulement du match.
Contrôle du Ballon (Control of the Ball)	COB	On dit qu'une équipe contrôle le ballon lorsqu'un joueur de cette équipe a d'abord le ballon en sa possession sur le terrain ou lorsque le ballon est mis à sa disposition pour une remise en jeu. Il se prolonge jusqu'à un tir, un coup de sifflet ou jusqu'à ce qu'un joueur adverse en prenne le contrôle. Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il tient un ballon vivant dans sa(ses) main(s) ou qu'il dribble, ou lorsque le ballon est à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.
Erreur Rectifiable (Correctable Errors)	CE	Les officiels peuvent corriger une erreur si une règle est mal appliquée par inadvertance dans les situations suivantes seulement: Accord de lancer(s) franc(s) non mérité(s). Défaut d'accord de lancer(s) franc(s) mérité(s). Attribution ou annulation erronée d'un ou de plusieurs points. Permettre au mauvais joueur de tenter un (des) lancer (s) franc (s).
Crew chief (Crew Chief)	CC	Le crew chief est généralement le plus ancien et/ou expérimenté des deux ou trois arbitres. Les devoirs du crew chief sont les mêmes que ceux des arbitres sauf pour ce qui suit : 1. Il fait débiter la rencontre et chaque quart-temps. 2. Il vérifie et approuve tout équipement devant être utilisé pendant le match. 3. Il a le pouvoir de prendre toute décision finale concernant un point non spécifié dans les règles
Ballon Mort (Dead Ball)	DB	Le ballon de vient mort quand : 1. Tout panier ou lancer-franc est marqué. 2. Un arbitre siffle pendant que le ballon est en jeu. 3. Il est évident que le ballon n'entrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui suivi par: 3.1 Un autre lancer-franc. 3.2 Une sanction supplémentaire (lancer(s)-franc(s) ou possession). 4. Le signal du chronomètre de jeu annonce la fin du quart-temps. 5. Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon
Arbitrage pendant une situation de ballon mort (Dead Ball Officiating)	DBO	Fait référence à toutes les actions qui ont lieu après que l'arbitre a sifflé et avant que le ballon redevienne vivant. L'arbitrage de ces situations est principalement proactif et exige que les arbitres libres soient « actifs » pendant la période de ballon mort.
Disqualification (Disqualification)	DQ	Une faute disqualifiante est une action antisportive flagrante d'un joueur ou d'un membre du banc de l'équipe.
Reprise de Dribble (Double Dribble)	DD	Dribble illégal d'un joueur qui interrompt son action de dribble en touchant le ballon à deux mains lors d'un dribble ou en laissant le ballon reposer dans une main, avant de dribbler à nouveau.

TERME	Abbr.	Description
Double Faute (Double Foul)	DOF	Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent des fautes personnelles l'un contre l'autre à peu près en même temps .
Double Call – Double Coup de Sifflet (Double Whistle)	DW	Se produit quand 2 arbitres sifflent simultanément.
Violation des 8 secondes (Eight Seconds Violation)	8S	Quand une équipe gagne une nouvelle possession du ballon dans sa zone arrière, elle a huit secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
Fin de Rencontre (End Of Game)	EOG	Fin de la rencontre
Fin de quart- temps (End Of the Quarter)	EOP	Fin de quart-temps
Feinte (basketball) Fake (Basketball)	N/A	Une action normalement offensive quand un joueur attaquant feinte de partir dans une direction pour y emmener son défenseur de ce côté puis tente de passer le défenseur dans l'autre direction.
Contre-Attaque (Fast Break)	FB	Un changement rapide de direction du ballon lorsque l'équipe en défense prend possession du ballon après une interception, un rebond, une violation ou un tir et attaque rapidement vers l'autre bout du terrain en espérant obtenir un avantage numérique ou de position par rapport à l'autre équipe, permettant un tir à pourcentage élevé.
Bagarre (Fighting)	FGT	Fait référence à toute interaction physique entre 2 ou davantage d'adversaires (joueurs et/ou membres de banc d'équipe).
5 Fautes (Five Fouls)	5F	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.
Violation des 5 secondes (Five Seconds Violation)	5S	Une fois qu'un joueur a le ballon à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc, il dispose de cinq secondes pour lâcher le ballon. De même, quand un joueur étroitement marqué contrôle le ballon, il a cinq secondes pour passer, tirer ou dribbler ; à défaut c'est une violation. Un joueur étroitement marqué et qui dribble n'est pas sujet à un décompte des cinq secondes.
Faute Flagrante (Flagrant Foul)	FF	Elle peut être une faute personnelle ou technique. Elle est toujours antisportive et peut être intentionnelle ou non. Si elle est personnelle, elle implique un contact violent ou rude, comme donner un coup ou frapper avec le poing, le coude, le pied ou le genou, aller se placer sous un joueur en l'air, placer sa hanche ou s'accroupir de façon à risquer de blesser sérieusement un adversaire. S'il s'agit d'une faute sans contact, cela implique un comportement extrêmement ou répétitivement grossier et / ou insultant.
Simulation (Fake – Refereeing)	FL	Toute action simulée, feinte ou exagérée d'un joueur avec / sans le ballon (ex. : en se projetant en arrière, en se laissant tomber, en jetant la tête, etc.) pour simuler le contact par un adversaire d'une manière non naturelle sans être réellement touché, ou en ayant subi un simple contact marginal.

TERME	Abbr.	Description
Violation de pied délibéré (Foot Violation)	FVI	Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, le frapper ou le bloquer intentionnellement avec n'importe quelle partie de la jambe ou le frapper avec le poing. Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec n'importe quelle partie de la jambe, n'est pas une violation (jeu au pied délibéré).
Faute (Foul)	N/A	Une faute est une infraction aux règles liée à un contact personnel illégal avec un adversaire et / ou un comportement antisportif.
Faute hors Action de Tir (Foul not in the Act of Shooting)	FNAOS	Quand un joueur est victime d'un contact illégal de la part d'un défenseur et que la faute sifflée n'est pas pendant l'action de tir (le terme est également : faute au sol »)
Faute sur Action de tir (Foul in the Act of Shooting)	FAOS	Quand un joueur est victime d'un contact illégal par la défense alors qu'il tente un tir ou pendant un mouvement continu.
Prolongement de la Ligne de Lancers-Francis (Free Throw Line Extended)	FTEX	Cette ligne imaginaire représente le prolongement de la ligne de lancer-franc sur toute la largeur du terrain. La plupart des entraîneurs l'utilisent pour établir des principes de coaching défensifs. Lorsque le ballon est au-dessus de la ligne de lancer-franc, une certaine stratégie s'applique. Lorsque le ballon est en dessous, une autre stratégie s'applique. Elle est également utilisée comme référence pour l'alignement des joueurs offensifs. FTEX est également une position de base sur le terrain pour l'arbitre de centre.
Lancer(s)-Franc(s) (Free-throw(s))	N/A	Un lancer-franc est une opportunité donnée à un joueur de marquer un point, sans qu'il y ait de défense, depuis une position située derrière la ligne de lancer-franc et dans le demi-cercle.
Zone Avant (Frontcourt)	FC	La zone avant d'une équipe comprend le panier des adversaires, la face interne du panneau et de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panier des adversaires, les lignes de touche et le bord intérieur de la ligne médiane le plus proche du panier des adversaires.
Contrôle de le Rencontre (Game Control)	GC	On dit qu'un arbitre contrôle une rencontre lorsque le jeu se déroule correctement comme les règles le prévoient et que, de plus, les règles de sportivité sont rigoureusement et équitablement appliquées. Cela est différent de la gestion de la rencontre (Game Management).
Tir au Panier (Field Goal)	FG	Un panier est marqué quand un ballon vivant entre dans le panier par le haut et passe à travers ou reste à l'intérieur de celui-ci. Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de celui-ci est à l'intérieur du panier et en dessous du niveau de l'anneau.
Goaltending (Goaltending)	GT	Goaltending se produit lors d'un tir au panier lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau et: Qu'il est en phase descendante vers le panier, ou Qu'il a déjà touché le panneau
Ballon Tenu (Held Ball)	HB	Un ballon tenu se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses ont une ou deux mains fermement posées sur le ballon de sorte qu'aucun joueur ne puisse en prendre le contrôle sans faire preuve de rudesse excessive.

TERME	Abbr.	Description
Infraction (Infraction)	N/A	Littéralement, toute violation est une transgression des règles. Par exemple : les fautes (techniques et de contact) et les violations. Cependant, normalement, les infractions se réfèrent juste à des violations (ex : trois secondes, marchers, etc.).
Système de Visionnage Vidéo (Instant Replay System)	IRS	Fait référence à un système de visionnage vidéo pouvant être utilisé dans des situations de jeu référencées. L'analyse vidéo sera conduite par les arbitres. Si le coup de sifflet et la décision des arbitres sont sujets à analyse vidéo, la décision initiale doit être montrée par les arbitres sur le terrain de jeu. Suite à l'examen vidéo, la décision initiale du ou des arbitres ne pourra être corrigée que si l'analyse vidéo fournit aux arbitres une preuve visuelle claire et concluante pour établir la correction.
Interprétation des Règles (Interpretation of the Rules)	N/A	Un bon arbitrage exige qu'un arbitre n'applique pas les règles à la lettre (par exemple un contact illicite), mais plutôt qu'il juge chaque situation en fonction de son effet sur le jeu, c'est-à-dire en interprétant les règles au travers de leur esprit et leur intention.
Intervalle de Jeu (Interval of Play)	IOP	Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant le début de la rencontre. Il doit y avoir des intervalles de jeu de 2 minutes entre les 1er et 2e quart-temps (1ère mi-temps), entre les 3e et 4e quart-temps (2ème mi-temps) et avant chaque prolongation. Il doit y avoir un intervalle de jeu de 15 minutes à la mi-temps. Pendant un intervalle de jeu, tous les membres de l'équipe habilités à jouer sont considérés comme des joueurs.
Jugement (Judgement)	N/A	Capacité d'un arbitre à observer chaque situation telle qu'elle se déroule et à prendre une décision en fonction de son effet ou non sur le jeu et à agir en conséquence.
Situation d'entre-deux (Jump Ball Situation)	JB	Un entre-deux se déroule lorsqu'un officiel lance le ballon dans le cercle central entre deux adversaires au début du 1er quart-temps. Peut également se référer à une "situation d'entre-deux".
Dernier Tir (Last Shot)	LS	Fait référence à la situation de jeu lorsqu'une équipe prend un nouveau contrôle du ballon et que le chronomètre de jeu affiche 24 secondes ou moins, ce qui signifie qu'il est possible que le quart-temps se termine avec cette possession.
Deux dernières minutes du match (Last 2 minutes of the game)	L2M	Cela fait référence aux 2 dernières minutes du dernier quart-temps et de la prolongation.
Arbitre de Tête (Lead Referee)	L	L'arbitre de Tête (2PO / 3PO) est l'arbitre placé sur le terrain en avant du jeu et dont la responsabilité est de couvrir les actions le long de la ligne de fond du côté de l'attaque.
Ballon Vivant (Live Ball)	LB	Le ballon devient vivant quand : 1) lors de l'entre-deux, le ballon quitte la (les) main (s) de l'arbitre qui l'effectue. 2) lors d'un lancer-franc, le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc. 3) Lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

TERME	Abbr.	Description
Balle lâchée (Loose Ball)	LOB	Quand un ballon vivant n'est pas en possession d'un joueur et qu'il roule, ou rebondit et que des joueurs des deux équipes cherchent à s'en emparer. Le contrôle de l'équipe ne change pas jusqu'à ce que l'adversaire gagne le contrôle du ballon, ce qui signifie par exemple qu'une violation du chronomètre des tirs peut se produire lors d'une balle lâchée.
Tir Forcé (Manufactured Shot)	MS	Situation d'un joueur qui n'est pas en train de tirer au moment où un contact illégal se produit, mais qui, après le contact, commence un mouvement de tir (AOS) dans l'espoir d'obtenir des lancers-francs.
Contact Mineur (Marginal Contact)	MC	Bien que le basketball soit un sport sans contact, il est pratiquement impossible pour les joueurs de se déplacer sur le terrain sans occasionner de contacts. Si le contact semble affecter le jeu, alors une faute devrait être sifflée. Un contact qui n'a aucun effet sur le jeu est jugé mineur et peut être ignoré.
Mécanique (Mechanics)	MEC	Les aspects techniques de l'arbitrage, c'est-à-dire le déplacement des arbitres, la couverture du jeu, les signaux, l'administration des lancers-francs, des entre-deux, remises en jeu, etc.
Temps-Mort Media (MediaTime-Out)	MTO	L'instance organisatrice de la compétition peut décider si des temps-morts média doivent être appliqués et, dans l'affirmative, de leur durée (par exemple 60, 75, 90 ou 100 secondes).
Non coup de sifflet (No Call)	NC	Quelques-unes des meilleures décisions qu'un arbitre puisse prendre consistent à se retenir de siffler, quand il le juge nécessaire.
Situations d'évidence (Obvious Play)	OP	Ces évidences sont visibles de la plupart des participants : arbitres, joueurs, entraîneurs et spectateurs. Les décisions des arbitres doivent être justes à 100% sur ce type de situations, sans droit à l'erreur.
Hors Ballon, (Off the Ball)	OFB	Concerne tous les aspects du jeu n'impliquant pas directement le joueur avec le ballon et ceux qui en sont proches.
Ligne de Fond d'attaque (Offensive End)	N/A	L'extrémité du terrain du côté où une équipe attaque et tente de marquer un panier (en zone avant).
Interprétations Officielles des Règles du Basketball (Official Basketball Rules Interpretations)	OBRI	Le document que la FIBA publie et qui inclut toutes les interprétations officielles des règles, définies par la FIBA.
Les Arbitres (Officials)	N/A	Les arbitres sont le crew chief et le 2ème (et 3ème) arbitre. Ils sont assistés par les OTM et par un commissaire, s'il est présent.
Les signaux des arbitres (Officials' Signals)	N/A	Les signaux de la main que les arbitres utilisent pour communiquer leurs décisions et signaler les fautes à la table de marque. Quand ils se présentent à la table de marque, les arbitres doivent appuyer de la voix leurs communications (en anglais dans les rencontres internationales).
Côté Opposé (Opposite Side)	OPS	Cela fait référence au côté du terrain de jeu le plus éloigné de la table de marque.
Extérieur du Terrain (Out of Bounds)	OOB	Cette zone à l'extérieur du terrain de jeu – incluant les limites du terrain et leur périphérie.

TERME	Abbr.	Description
Porter de balle (Palming the ball)	PLM	Dribble illégal d'un joueur qui interrompt son action de dribble en laissant le ballon reposer dans une main, avant de dribbler à nouveau.
Passe (Pass)	N/A	Méthode pour déplacer le ballon en le lançant d'un joueur attaquant à un autre.
Tir devenu Passe (Pass-Off)	POFF	Situation où un joueur qui a commencé son action de tir et qui est victime d'une faute, interrompt son mouvement de tir et finit par passer le ballon à un coéquipier. Ceci est considéré comme une faute normale et non pas comme une action de tir.
Arbitre Libre (Passive Referee)	PAR	L'arbitre qui n'administre pas un lancer-franc ou une remise en jeu, ou qui ne lance pas le ballon lors de l'entre-deux du début de la rencontre.
Vision Périphérique (Peripheral Vision)	PV	Capacité à voir également dans un champ large tout en regardant droit devant soi.
Faute Personnelle (Personal Foul)	PF	Une faute personnelle est un contact illégal d'un joueur sur un adversaire, alors que le ballon est en jeu ou mort.
Coup de sifflet imaginaire (Phantom Call - Fantasy Call)	FAC	Correspond à la situation d'un arbitre qui siffle une faute alors qu'il n'y avait aucun contact sur l'action (problème d'autodiscipline sur la règle : « Je ne vois pas, je ne siffle pas »). Ceci est différent du contact mineur qui est sifflé à tort comme une faute (problème de critères).
Pied de Pivot (Pivot Foot)	PFO	Quand un joueur est en possession du ballon et ne dribble pas, il est autorisé à tourner autour d'un pied, à condition que ce pied reste au même endroit sur le sol – ce pied est le pied de pivot.
Joueur (Player)	N/A	Pendant le temps de jeu, un membre de l'équipe est considéré « joueur » lorsqu'il est sur le terrain de jeu et qu'il est autorisé à jouer.
Briefing d'avant- match (Pre-Game Conference)	PGC	Avant le début des rencontres importantes, il est nécessaire que les arbitres se rencontrent pour se familiariser les uns aux autres, parler de leur travail collectif et se préparer pour le match.
Routines d'avant- match (Pre-Game Routines)	N/A	La routine que les arbitres réalisent avant le début du match. Cela comprend la vérification de la feuille de marque, s'assurer que le chronométrateur connaît les règles de chronométrage de cette rencontre en particulier, etc.
Arbitrage préventif (Preventative Officiating)	PRO	Fait référence aux actions des arbitres qui empêchent les problèmes de survenir grâce à une communication avec les joueurs et / ou les entraîneurs. Cela peut se produire lors d'un ballon vivant (jeu posté, jeu périphérique), ainsi que lors d'un ballon mort.
Rebond (Rebound)	RB	Après un tir manqué, la lutte qui s'en suit entre les deux équipes pour prendre possession du ballon est appelée « rebond » (le ballon rebondit sur l'anneau ou le panneau). Ainsi, gagner un rebond signifie s'approprier le ballon après un tir manqué.
Rectangles / Zones de Responsabilité (Rectangle)	RC	Fait référence à la division en 6 parties de la zone avant, partagée dans le but de définir les zones de responsabilité de chaque arbitre.
Ref (Ref)	N/A	Nom raccourci de l'arbitre

TERME	Abbr.	Description
Arbitre (Referee)	R	Généralement, le terme utilisé pour nommer les deux / trois officiels en charge d'une rencontre.
Anneau (Ring)	N/A	Le cercle métallique que le ballon doit traverser pour que le panier compte.
Marquer (Score)	FG	Réussir un panier ou un lancer-franc. Le score se réfère au total de points marqués par chaque équipe – ex : le score du match était de 50 à 47.
Marqueur (Scorer)	SR	Le marqueur doit conserver une trace du match (score / points, etc.) selon les règles du basketball.
Feuille de Marque (Scoresheet)	SS	C'est l'enregistrement officiel des informations sur la rencontre, qui est tenu tout au long de la rencontre. La feuille de marque enregistre le compte courant du score de chaque équipe, les points marqués et fautes individuelles.
Ecran (Screening)	SC	L'écran est une tentative de retarder ou empêcher un adversaire sans ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.
Auto-Evaluation (Self-Evaluation)	SEF	Le processus d'évaluation de sa propre performance.
Chronomètreur des tirs (Shot Clock Operator)	SCO	Chronomètreur des tirs doit contrôler le chronomètre des tirs selon les règles du basketball.
Violation du Chronomètre des Tirs (Shot Clock Violation)	SCV	Une fois qu'une équipe a pris possession du ballon vivant sur le terrain, elle doit nécessairement tenter un tir dans les 24/14 secondes. Ne pas le faire constitue une violation.
Lignes de Touche (Sidelines)	N/A	La ligne marquant la limite du terrain de chaque côté du terrain de jeu.
Signaux (Signals)	N/A	Les communications officielles telles que décrites dans le règlement, par lesquels les arbitres expliquent leurs décisions aux joueurs et à la table de marque.
Signaux – communication dans le duo/trio (Signals-communication among the crew)	N/A	Gestes subtiles réalisés par un arbitre vers un autre pour aider à la gestion de la rencontre et au travail d'équipe - comme demander à un autre arbitre s'il a vu qui a touché le ballon en dernier avant qu'il ne sorte du terrain. Chaque équipe peut avoir sa propre façon de communiquer en interne.
Situations Spéciales (Special Situations)	SPS	Dans la même période d'arrêt du chronomètre de jeu qui suit une violation, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des fautes supplémentaires sont commises.

TERME	Abbr.	Description
Esprit et Intentions des Règles (Spirit and Intent of the Rules)	N/A	Les règles n'ont pas été écrites pour être appliquées à la lettre, mais plutôt, pour empêcher les joueurs d'obtenir un avantage en utilisant des méthodes illégales. Ainsi, tout contact n'est pas une faute personnelle, mais seul est une faute le contact qui désavantage le joueur qui le subit. Ainsi, chaque incident doit être jugé au travers de l'effet qu'il produit sur le jeu et non de façon complètement isolée. Il est nécessaire d'interpréter les règles avec flexibilité : c'est ce qu'on appelle arbitrer dans "l'esprit et l'intention" des règles.
5 de départ – 5 majeur (Starting Five)	SF	L'entraîneur doit indiquer au moins 10 minutes avant le début du match les 5 joueurs qui doivent commencer la partie.
Occasion de remplacement (Substitution Opportunity)	SUBO	Une occasion de remplacement commence : Pour les deux équipes : quand 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 : quand le ballon devient mort à la suite d'un dernier ou unique lancer-franc réussi. Pour l'équipe qui ne marque pas : quand un panier est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 02:00 minutes ou moins dans le 4e quart-temps et dans chaque prolongation.
Remplacement/ Remplaçant (Substitution / Substitute)	SUB	Pendant le temps de jeu, un membre de l'équipe est remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain mais qu'il lui est possible de jouer.
Permutation (Switching)	SW	Renvoie aux changements de positions (rôles) des arbitres de tête, de centre et de queue après le signalement d'une faute à la table de marque. Le changement implique normalement que l'arbitre qui siffle se déplace vers une nouvelle position sur le terrain.
Officiels de Table de Marque : OTM (Table Officials)	TBO	Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide-marqueur, le chronométreur et le chronométreur des tirs.
Claquette (Tap)	N/A	Une claquette consiste à taper le ballon de la (des) main(s) en le dirigeant vers le panier de l'adversaire.
Equipe/Membre d'équipe (Team/Team Members)	TM	Chaque équipe comprend: Pas plus de 12 membres d'équipe autorisés à jouer, comprenant un capitaine. Un entraîneur et, si une équipe le souhaite, un entraîneur-adjoint. Un maximum de 7 membres accompagnateurs de la délégation qui peuvent s'asseoir sur le banc de l'équipe et qui ont des responsabilités spéciales (ex : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète, etc.)
Zone de Banc d'Equipe (Team Bench Areas)	TBA	Les zones du banc d'équipe doivent être marquées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par deux lignes. Il doit y avoir 16 places disponibles dans la zone de banc d'équipe pour les membres du banc d'équipe qui comprennent les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres de la délégation qui les accompagnent. Toute autre personne doit se trouver à au moins 2m derrière le banc d'équipe.

TERME	Abbr.	Description
Contrôle d'Équipe (Team Control)	TC	Le contrôle d'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition. Le contrôle d'équipe se poursuit lorsque : 1) Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant. 1) Le ballon est passée entre les coéquipiers. Le contrôle d'équipe se termine lorsque : 1) Un adversaire prend le contrôle. 2) Le ballon devient mort. 3) Le ballon a quitté la (les) main (s) du joueur sur un tir du terrain ou sur un lancer-franc.
Faute de l'Équipe qui Contrôle le ballon (Team Control Foul)	TCF	Faute offensive. Une faute commise par un joueur dont l'équipe contrôle le ballon à ce moment-là.
Fautes d'Équipe (Team Fouls)	TFO	Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur. Une équipe est en situation de pénalité de fautes d'équipe quand elle a commis 4 fautes d'équipe dans un même quart-temps.
Travail d'Équipe (Teamwork)	N/A	Bon fonctionnement de l'équipe d'arbitre permettant d'assurer une bonne couverture du jeu et le contrôle adéquat d'une rencontre.
Faute Technique (Technical Foul)	TF	Faute pour conduite antisportive et sans contact commise par un joueur, un entraîneur, un remplaçant ou un accompagnateur d'équipe présent sur le banc.
Tempo (Tempo)	N/A	La vitesse à laquelle le jeu est joué : Les deux équipes enchainent-elles les allers-retours sur le terrain ? jouent-elles des contre-attaques ? font-elles beaucoup d'erreurs ? ou, retiennent-elles le ballon pour tirer en limite de période de tir ? etc.
Arbitrage à 3 (Three Persons Officiating)	3PO	Concept d'arbitrage où 3 arbitres officient sur la rencontre. Les termes pour les 3 arbitres sont le Crew Chief (CC), Arbitre 1 (U1) et Arbitre 2 (U2). Tous les arbitres travaillent pendant la rencontre en position d'arbitre de tête, de centre et de queue
3 Secondes (3 seconds)	3S	Un joueur ne doit pas rester dans la zone restrictive de l'adversaire pendant plus de 3 secondes consécutives pendant que son équipe contrôle un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.
Remise en jeu (Throw-in)	TPIN	Une remise en jeu consiste, pour le joueur l'effectuant, à passer le ballon sur le terrain de jeu depuis l'extérieur du terrain.
Temps & Distance (Time & Distance)	T&D	Lorsqu'on défend sur un joueur qui ne contrôle pas le ballon, les éléments de temps et de distance doivent être appliqués. Un joueur défenseur ne peut pas prendre une position si proche et / ou si rapidement sur le chemin d'un adversaire en mouvement que ce dernier n'a pas suffisamment le temps ou l'espace (distance) pour s'arrêter ou changer de direction. La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais jamais inférieure à 1 pas normal.

TERME	Abbr.	Description
Temps-Mort d'équipe (Time-Out (Team))	TO	Un temps-mort est une pause d'une minute pendant laquelle l'entraîneur peut s'adresser à son équipe. Les équipes peuvent demander 2 temps-morts à n'importe quel moment de la 1ère mi-temps, 3 durant la 2ème mi-temps et 1 durant chaque prolongation.
Occasion de Temps-Mort (Time-Out Opportunity)	TOO	Une occasion de temps-mort commence quand : Pour les deux équipes : quand 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 : quand le ballon devient mort à la suite d'un dernier ou unique lancer-franc réussi. Pour l'équipe qui ne marque pas : quand un panier est marqué du terrain Une occasion de temps-mort se termine lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer-franc.
Chronomètreur (Timer)	TR	Le chronomètreur doit mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu selon les règles du Basketball.
Arbitre de queue (Trail Referee)	T	Dans le système d'arbitrage à 2, un arbitre de queue trouve toujours en avant (en tête) du jeu au bout du terrain et l'autre arbitre en reste proche, légèrement en arrière le jeu (en queue) pour maintenir le principe du sandwich. Il incombe toujours à l'arbitre de queue de détecter les interventions illégales sur le ballon et de savoir si un tir est rentré ou non.
Violation de Marcher (Travelling Violations)	TV	Se produit quand un joueur avec le ballon soulève ou déplace son pied pivot de son emplacement au sol avant de lâcher le ballon pour commencer un dribble, ou qu'il utilise trop de pas après avoir pris le ballon pour s'arrêter, passer ou tirer. Il n'est pas possible de commettre un marcher en dribblant le ballon. Lors d'un dribble, il n'y a pas de limite au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec ses mains.
Triple coup de siffet /Triple Call (Triple Whistle)	3W	Se produit quand 3 arbitres sifflent ensemble simultanément sur une même action.
Perte de balle (Turnover)	TOR	Se produit lorsque l'équipe offensive perd la possession du ballon autrement que par un tir réussi ou raté; ex : une interception, une violation ou une faute offensive.
Arbitrage à 2 (2 Person Officiating)	2PO	Concept d'arbitrage où 2 arbitres officient sur la rencontre. Les termes pour nommer ces arbitres sont le crew chief (CC) et l'arbitre. Les 2 arbitres travaillent pendant la rencontre en position d'arbitre de tête et de queue
Aide-Arbitre (Umpire)	U (U1, U2)	Sous 2PO, un arbitre désigné est nommé crew chief et l'autre aide-arbitre. L'aide arbitre est normalement le plus jeune et / ou le moins expérimenté des deux arbitres. Les devoirs et les prérogatives de l'aide-arbitre sont les mêmes que ceux de l'arbitre, à l'exception des exceptions indiquées sous la rubrique « Crew Chief » dans ce glossaire. Sous 3PO, il y a un Crew Chief (CC) et deux aide-arbitres (U1 et U2).

TERME	Abbr.	Description
Comportement Antisportif (Unsportsmanlike Conduct)	UC	Être antisportif, c'est agir d'une manière indigne d'un individu juste, loyal et honorable. Il s'agit d'actes de tricherie tels que le fait d'accepter sciemment un lancer-franc qui devrait être tiré par un coéquipier ; de manquer de respect, par exemple faire des remarques dégradantes ou critiquer ouvertement un officiel ou un adversaire; de proférer des insanités, dirigées ou non vers quelqu'un. La sanction pour une conduite antisportive d'un joueur sur le terrain, d'un entraîneur ou d'un membre de l'équipe / accompagnateur est une faute technique.
Faute Antisportive (Unsportsmanlike Foul)	UF	■ Une absence de tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles (C1). ■ Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire. (C2). ■ Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir (C3). ■ Un contact latéral ou par derrière commis sur le terrain de jeu sur un adversaire par un défenseur tentant d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire. Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir (C4). ■ Un contact causé sur le terrain de jeu par un défenseur sur un attaquant lors des deux dernières minutes du 4e quart-temps et de chaque prolongation, alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu (C5).
Violation (Violation)	N/A	Une violation est une infraction aux règles. Sanction : le ballon sera remis aux adversaires pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la violation, sauf directement derrière le panneau, sauf indication contraire précisée dans les règles.
Avertissement (Warning)	WAR	Cela fait référence à toute situation pour laquelle les arbitres déterminent qu'un entraîneur ou un joueur devrait être averti pour une conduite incorrecte : habituellement un mauvais comportement ou une simulation.
Wiping the Basket	N/A	Annulation d'un panier dans le Basketball américain.
Zone de Travail (Working Area)	WA	Zone dans laquelle chaque arbitre doit normalement opérer.

NOTES



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99