



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



REGLEMENT INTERNATIONAL BASKET EN CHAISE 5X5

2024



À travers le Règlement international de basket en chaise, ce texte s'applique également à tous les genres, et toutes références dans le présent texte aux hommes et aux femmes (c'est-à-dire il, son, lui ou elle, sa, elle) doit s'appliquer aux autres genres et doit être lues en conséquence. Cette formulation a été choisie uniquement pour des raisons pratiques.

Règle une – jeu

Art. 1. Définition

1.1 Partie de basket en chaise roulante

Le basket en chaise roulante se joue avec 2 équipes de 5 joueurs chacune. Le but de chaque équipe est de marquer dans le panier et d'empêcher l'autre équipe de marquer.

Le jeu est contrôlé par les arbitres, la table de marque et un commissaire, s'il est présent.

1.2. Panier des adversaires et propre panier

Le panier qui est attaqué par une équipe représente le panier des adversaires et le panier qui est défendu par une équipe est son propre panier.

1.3. Gagnant de la partie

La première équipe à marquer le plus grand nombre de points à la fin du temps de jeu est le vainqueur.

Règle deux – terrain de jeu et équipement

Art. 2. Terrain de jeu

2.1. Terrain de jeu

Le terrain doit être constitué d'une surface plane et dure, exempte d'obstacles (Figure 1) avec une dimension de 28 m de long sur 15 m de large mesurée à partir du bord intérieur des lignes de délimitation.

2.2. Sol

Le sol doit inclure la zone de terrain entouré d'un bord, exempté d'obstacles de 2 m minimum (Figure 2). Par conséquent, le sol doit comporter des dimensions de minimum 32 m de long sur minimum 19 m de large.

2.3. Zone arrière

1^{er} février 2023

La zone arrière d'une équipe est constituée de son propre panier de basket, de la face interne du panneau ainsi que la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

2.4. Zone avant

La zone avant d'une équipe est constituée du panier de l'adversaire, de la face interne du panneau ainsi que de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panier de l'adversaire, des lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire.

2.5. Lignes

Toutes les lignes doivent être de la même couleur et tracées en blanc ou d'une autre couleur contrastée, celles-ci doivent avoir une largeur de 5cm et être clairement visibles.

2.5.1. Ligne de délimitation

Le terrain doit être délimité par la ligne de délimitation, composé des lignes de fond et des lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du terrain.

Toute obstruction incluant la chaise de l'entraîneur en chef, le premier entraîneur adjoint, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres accompagnateurs de la délégation doivent se situer à au moins 2m du terrain.

2.5.2. Ligne médiane, cercle central et demi-cercles de lancer-franc

La ligne médiane doit être parallèle aux lignes de fond en partant du point médian des lignes de touche. Elle doit être étendue de 0,15m au-delà de chaque ligne de touche. La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Le cercle central doit se situer au centre du terrain et doit avoir un rayon de 1,80m mesuré du bord extérieur de la circonférence.

Les demi-cercles de lancer-franc doivent être tracés sur le terrain par un rayon de 1,80m mesuré du bord extérieur de la circonférence et avec les centres du point médian des lignes de lancer-franc (Figure 3).

1^{er} février 2023

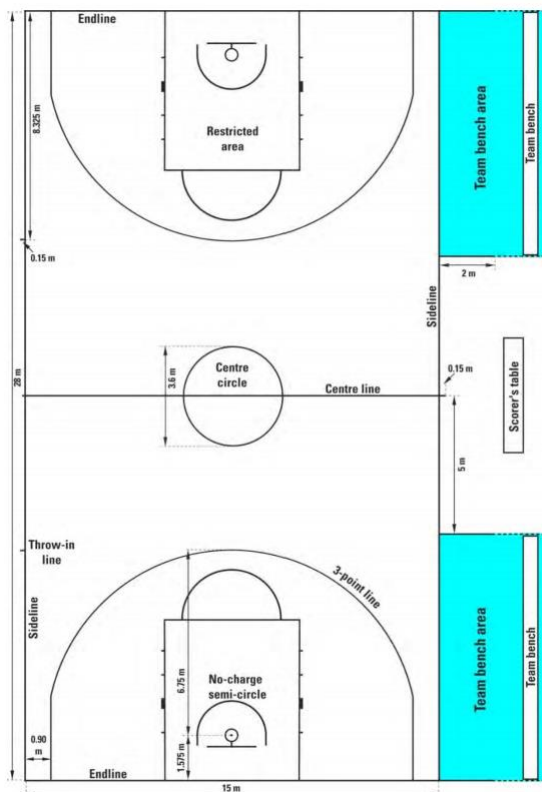


Figure 1 – taille réelle du terrain

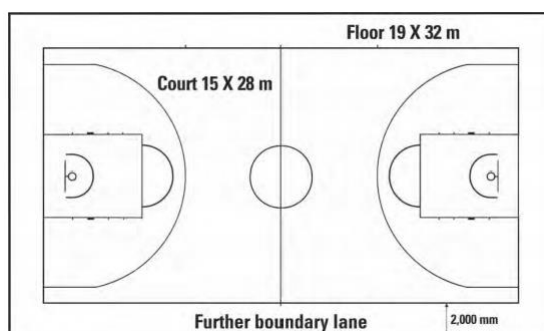


Figure 2 – terrain et sol

2.5.3. Lignes de lancer-franc, zones restrictives et places de rebond de lancer-franc

La ligne de lancer-franc doit être parallèle à chaque ligne de fond. Son bord extérieur doit se situer à 5,80m du bord intérieur de la ligne de fond et doit avoir une longueur de 3,60m. Son point médian sera situé sur la ligne imaginaire reliant le point médian des 2 lignes de fond.

Les zones restrictives représentent les zones rectangulaires marquées sur le terrain, délimitées par les lignes de fond, les lignes de lancer-franc prolongées et les lignes partant des lignes de fond, leur bord extérieur se situe à 2,45m du point médian des lignes de fond et se termine au bord extérieur des lignes de lancer-franc prolongées. Ces lignes, ne comprenant pas les lignes de fond, font partie de la zone restrictive.

1^{er} février 2023

Les places de rebond de lancer-franc le long des zones restrictives, réservées aux joueurs durant les lancers-francs doivent être tracées conformément à la Figure 3.

2.5.4. Zone de panier à 3 points

La zone de panier à 3 points d'une équipe (Figure 1 et Figure 4) est l'ensemble de la surface du terrain, à l'exception de la zone proche du panier de l'adversaire, délimitée et comprenant :

- Les 2 lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci, avec le bord extérieur à 0,90m du bord intérieur des lignes de touche.
- Un arc de cercle d'un rayon de 6,75m mesuré à partir du point sur le sol du centre exact du panier de l'adversaire jusqu' au bord extérieur de l'arc de cercle. La distance entre le point du terrain et le bord intérieur du point médian de la ligne de fond est de 1,575m. L'arc de cercle se joint aux lignes parallèles.

La ligne des 3 points ne fait pas partie de la zone de panier à 3 points.

2.5.5. Zones de banc d'équipe

Les zones de banc d'équipe se trouvent en dehors du terrain limitées par 2 lignes comme dans la Figure 1.

Il doit y avoir 16 chaises disponibles pour chaque zone de banc d'équipe pour les entraîneurs, le premier entraîneur adjoint, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres accompagnateurs de la délégation. Tous les joueurs utiliseront leurs chaises roulantes sur le banc. Toutes autres personnes doivent se trouver à au moins 2m derrière le banc d'équipe.

2.5.6. Lignes de remise en jeu

Les 2 lignes de 0,15m de long se situent en dehors du terrain, sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque, avec le bord extérieur des lignes de 8,325m du bord intérieur de la ligne de fond la plus proche.

2.5.7. Zones de demi-cercle de non-charge

Les zones de demi-cercle de non-charge doivent être tracées sur le terrain, limitées par :

- Un demi-cercle d'un rayon de 1,25m mesuré du point du terrain sous le centre exact du panier et le bord intérieur du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond, le bord intérieur de 1,25m du point du terrain sous le centre exact du panier, de 0,375m de longueur et se terminant à 1,20m du bord intérieur de la ligne de fond.

Les zones de demi-cercle de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement en-dessous des bords avant du panneau.

Les lignes de demi-cercle de non-charge font partie des zones de demi-cercle de non-charge.

1^{er} février 2023

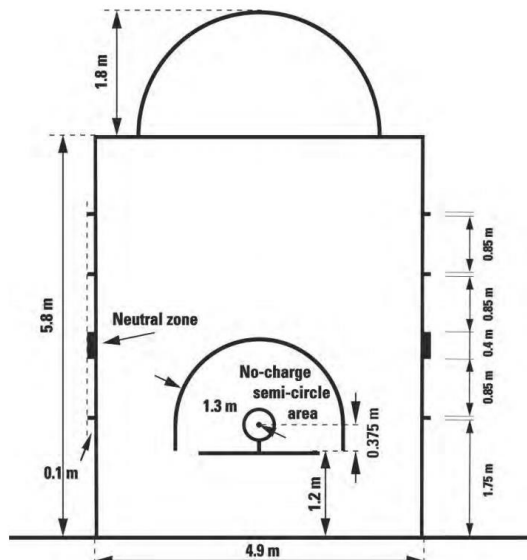


Figure 3 – zone restrictive

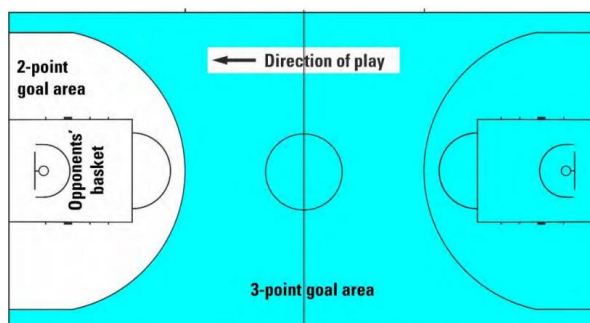
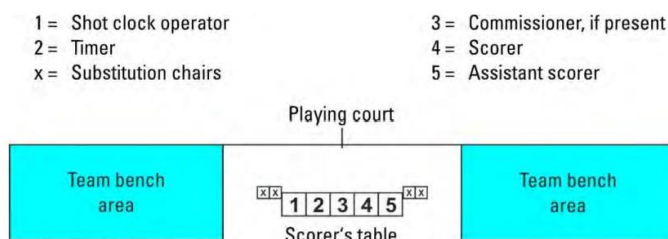


Figure 4 – zone de panier à 2 points/3 points

2.6. Position de la table de marque et des sièges des remplaçants (Figure 5)



La table de marque et les sièges des remplaçants doivent être placés sur une plateforme. Le commentateur et/ou les statisticiens (si présent) peuvent s'asseoir sur le côté et/ou derrière la table de marque.

Figure 5 – table de marque et sièges des remplaçants

Art. 3. Équipement

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules de support des paniers, comprenant :
 - Panneaux

1^{er} février 2023

- Paniers, y compris les arceaux (avec mécanisme de déclenchement sous tension) et filets
- Structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons
- Chronomètre de jeu
- Panneau d'affichage
- Chronomètre de tir
- Chronomètre ou dispositif (visible) approprié (pas l'horloge de jeu) pour chronométrer les temps-morts
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
 - un chronomètre de tir
 - un chronomètre
- Feuille de marque
- Plaquettes pour fautes de joueur
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Éclairage approprié

Pour une description plus détaillée des équipements de basket en chaise roulante, voir le Règlement international de l'IWBF 2022 – première version du livre d'équipement de basket en vigueur à compter du 1^{er} octobre 2022.

3.1. Chaises roulantes

3.1.1. La chaise roulante doit faire l'objet d'une attention particulière, car celle-ci est considérée comme faisant partie intégrante du joueur. Toute infraction aux règles suivantes entraînera l'exclusion de la chaise lors du jeu.

3.1.2. Une barre de protection horizontale située à l'avant/sur le côté de la chaise roulante doit être à 11 cm du sol à son point le plus avancé et sur toute sa longueur. Cette barre peut être droite, formant un **angle**, ou courbée entre les deux roulettes avant. Lorsque l'**angle** est constitué de deux ou plusieurs barres droites jointes, l'**angle extérieur** des barres jointes ne doit pas dépasser 200° degrés. Les chaises roulantes dont le repose-pied est placé derrière une seule roulette avant doivent être munies d'une barre de protection horizontale s'étendant jusqu'aux roues arrière à l'avant de la roulette.

Les mesures doivent être prises lorsque la/les roulette(s) est/sont en position de déplacement vers l'avant.

En l'absence de barre de protection horizontale, le repose-pied doit se trouver à 11 cm du sol en son point le plus avancé et sur toute sa longueur. Quand une barre de protection horizontale est présente, le repose-pied situé derrière la barre peut être de n'importe quelle hauteur, à condition qu'elle ne touche pas le sol.

1^{er} février 2023

3.1.3. La face inférieure des repose-pieds doit être conçue pour empêcher tout dommage à la surface du terrain de jeu. Pour des raisons de sécurité, une barre amovible fixée sous les roues pour protéger le sol et une ou plusieurs roulettes anti-basculés fixées à l'arrière de la chaise roulante sont autorisées.

3.1.4. Un ou deux dispositifs anti-basculés n'utilisant pas plus de 2 roulettes au total, fixés soit au cadre, soit à l'essieu arrière, et situés à l'arrière de la chaise roulante, des roulettes peuvent être ajoutées car elles sont fréquemment ou même continuellement en contact avec le sol. La largeur entre les roulettes ne doit pas excéder la distance entre l'intérieur des deux grandes roues. Lorsque le joueur est assis dans sa chaise roulante en position de déplacement vers l'avant, la distance maximale autorisée entre le bas de la (ou des) roue(s) et de la surface de jeu est de 2 cm. Les roulettes anti-basculés ne doivent pas dépasser du plan vertical qui relie les points les plus à l'arrière des roues motrices. Cet alignement doit être évalué lorsque la chaise est en position de déplacement vers l'avant.

Remarque : Au sens du présent paragraphe ci-dessus, une ou plusieurs roulettes d'anti-basculés ne sont pas des roues.

3.1.5. La hauteur maximum de la chaise roulante se mesure, du sol jusqu'au-dessus du coussin, si un coussin est utilisé, ou du sol jusqu'au-dessus de l'assise du siège, si un coussin n'est pas utilisé, il ne doit pas dépasser :

- 63 cm pour les joueurs de 1.0 à 3.0
- 58 cm pour les joueurs de 3.5 à 4.5

Les mesures doivent être prises avec les roulettes anti-basculés positionnées vers l'avant et le joueur doit être en dehors de la chaise roulante.

3.1.6. La chaise roulante doit comporter 3 ou 4 roues, c'est-à-dire 2 grandes à l'arrière et 1 ou 2 petites roues à l'avant de la chaise. Les grandes roues doivent avoir un diamètre maximum de 69 cm, pneus compris.

Les moyeux des roues ne doivent pas comporter de protubérances ou d'éléments saillants qui pourraient être dangereux.

Sur les modèles à trois roues, la petite roue (ou roulette) doit être positionnée au centre et à l'intérieur de la barre horizontale située à l'avant de la chaise roulante. Une seconde petite roue (ou roulette) peut être ajoutée à la petite roue avant de la chaise. Les lumières réfléchissantes ou clignotantes ne sont pas autorisées sur les roues ou roulettes ou sur la chaise.

3.1.7. Chaque roue doit être équipée d'une main courante.

3.1.8. Les dispositifs de direction, les freins ou les engrenages ne sont pas autorisés sur la chaise roulante.

3.1.9. Les pneus et roulette(s) laissant des traces sur le sol ne sont pas autorisés. Des exceptions peuvent être faites lorsqu'il est prouvé que les traces peuvent être facilement enlevées.

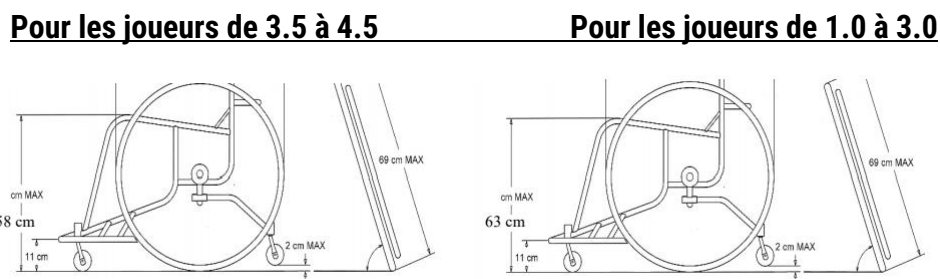
1^{er} février 2023

3.1.10. Les accoudoirs et autres dispositifs de maintien du haut du corps, fixés à la chaise, ne peuvent s'étendre au-delà de la ligne des jambes ou du tronc du joueur en position assise naturelle.

3.1.11. Le capitonnage de la barre horizontale derrière le dossier de la chaise doit avoir une épaisseur de 1,5 cm (15 mm) minimum. Il doit être assez souple pour permettre d'être enfoncé au maximum d'un tiers de son épaisseur d'origine et au minimum à moitié (50 %) de son épaisseur d'origine. En d'autres termes, lorsqu'une pression est exercée subitement au capitonnage, elle ne peut excéder 50 % de son épaisseur d'origine. Le capitonnage est obligatoire afin d'éviter de blesser les autres joueurs.

Remarque 1 : Lors de la rencontre, si un problème survient avec la chaise roulante et la rend inutilisable ou dangereuse, l'arbitre arrêtera alors le match à un moment jugé opportun pour effectuer les réparations nécessaires. **Si les réparations ne peuvent être effectuées dans un délai de 50 secondes ou moins, depuis le moment où le jeu a été arrêté, le joueur doit être remplacé.**

Remarque 2 : Il est possible qu'un joueur puisse tomber de sa chaise, sans qu'aucune faute ne survienne. L'arbitre doit alors porter une attention particulière pour protéger le joueur et arrêter le match à un moment opportun lorsqu'il le juge nécessaire.



Dans tous les cas, la hauteur est mesurée du sol au point le plus haut sur la plateforme d'assise incluant le coussin s'il y en a un.

Figure 6 - Dimensions de la chaise roulante

Règle trois – Équipes

Art. 4. Équipes

4.1. Définition

4.1.1. Un membre d'équipe a le droit de jouer lorsqu'il/elle est autorisé(e) à jouer pour une équipe en conformité avec les règlements, y compris la réglementation régissant la limite d'âge, de l'instance organisatrice de la compétition.

4.1.2. Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le début de la rencontre et aussi longtemps qu'il/elle n'a pas été disqualifié(e) ou n'a pas commis 5 fautes.

1^{er} février 2023

4.1.3. Durant le temps de jeu, un membre d'équipe est :

- Un joueur lorsqu'il/elle est sur le terrain et autorisé(e) à jouer.
- Un remplaçant lorsqu'il/elle n'est pas sur le terrain mais est autorisé(e) à jouer.
- Un joueur éliminé lorsqu'il/elle n'a pas commis 5 fautes et n'est pas autorisé(e) à jouer.

4.1.4. Durant un intervalle de jeu, tous les membres de l'équipe autorisés à jouer sont considérés comme des joueurs.

4.2. Règle

Chaque équipe comprend :

- Pas plus de 12 membres d'équipe autorisés à jouer, y compris le capitaine.
- Un entraîneur chef.
- Un maximum de 8 membres accompagnateurs de la délégation, y compris l'entraîneur adjoint qui peut s'asseoir sur le banc d'équipe. Dans ce cas, une équipe ayant des entraîneurs adjoints, un premier entraîneur adjoint doivent être inscrits sur la feuille de marque.

4.2.2. Durant le temps de jeu, 5 membres d'équipe de chaque équipe doivent être sur le terrain et peuvent être remplacés.

4.2.3. Un remplaçant devient un joueur lorsqu'un joueur devient un remplaçant quand :

- L'arbitre fait signe au remplaçant de monter sur le terrain.
- Durant un temps-mort ou un intervalle de jeu, un remplaçant demande un remplacement au chronomètre.

4.3. Tenues

4.3.1. La tenue des membres de l'équipe doit se composer de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et derrière. Si les maillots ont des manches, celles-ci doivent se terminer au-dessus du coude. Les maillots à manches longues ne sont pas autorisés.
Tous les joueurs doivent rentrer leurs maillots dans leurs shorts. Les tenues « tout-en-un » sont autorisées.
- T-shirts ou t-shirts à manches longues, quel que soit leur style, peuvent être portés sous les maillots. Les t-shirts ou t-shirts à manches longues doivent être de la même couleur dominante que celle des maillots.
- Les pantalons ou shorts de jeu doivent être de la même couleur dominante devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots.

4.3.2. Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et derrière avec des chiffres pleins, d'une couleur contrastant avec celle du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles et :

- Ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 16 cm.
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 8 cm.

1^{er} février 2023

- Les numéros doivent avoir au moins 2 cm de largeur.
- Les équipes peuvent seulement utiliser des numéros entre 0 et 00, et de 1 à 99.
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros.
- Toute publicité ou logo doit être placés à au moins 4 cm des numéros.

4.3.3. Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :

- L'équipe nommée en premier sur le programme (équipe à domicile) doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs).
- La seconde équipe nommée sur le programme (équipe visiteuse) doit porter des maillots de couleur foncée.
- Toutefois, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent échanger la couleur de leurs maillots.

4.3.4. Jouer pieds nus n'est pas permis.

4.4. Autres équipements

4.4.1. Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

4.4.2. Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

- Les suivants **ne sont pas permis** :
 - Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou.
 - Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts).
 - Les accessoires de cheveux et les bijoux
- Les suivants **sont permis** :
 - Les protections pour épaule, haut du bras, cuisse ou jambe inférieure à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.
 - Les manches ou jambières de compression, y compris les maillots et sous-vêtements en matière de compression.
 - Les couvre-chefs. Ces accessoires ne peuvent couvrir, même partiellement, aucune partie du visage (ni les yeux, ni le nez, ni les lèvres, etc.) et ne peuvent pas être dangereux ni pour le joueur qui le porte, ni pour les autres joueurs. Ils ne peuvent comporter aucun système d'ouverture/fermeture autour du visage et/ou du cou et aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
 - Les genouillères, si elles sont correctement couvertes.
 - Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur.
 - Les protège-dents incolores et transparents.
 - Les lunettes, si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs.
 - Les bandeaux de poignet ou de tête d'une largeur maximum de 10 cm en matière textile.
 - Les bandages pour les bras, épaules, jambes, etc.
 - Les chevillières.

1^{er} février 2023

Tous les joueurs de l'équipe doivent porter des vêtements de compression pour les bras et les jambes, des couvre-chefs, des bandeaux pour poignet et bandeaux de tête, des bandes de la même couleur unie.

4.4.3. Pendant la rencontre, un joueur peut porter des chaussures de n'importe quelle combinaison de couleur pour autant que la chaussure droite et la gauche correspondent. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni d'autres ornements ne sont permis.

4.4.4. Lors d'une rencontre, un joueur n'est pas autorisé à exposer tout nom, marque, logo ou autre signe particulier de nature commerciale, promotionnelle ou caritative incluant, mais pas limité à son corps, ses cheveux ou ailleurs.

4.4.5. Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans cet article devra être approuvé par la Commission technique de l'IWBF.

Art. 5. Joueurs : blessures et assistance

5.1. Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.

5.2. Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon, tire au panier, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre immédiatement le jeu.

5.3. Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (dans les 15 secondes environ) ou, s'il/elle reçoit n'importe quelle assistance de son propre entraîneur chef, des entraîneurs adjoints, des remplaçants, des joueurs éliminés et/ou des membres accompagnateurs de la délégation, il/elle doit être remplacé(e) à moins que l'équipe soit réduite de moins de 5 joueurs sur le terrain.

5.4. L'entraîneur chef, les entraîneurs adjoints, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres accompagnateurs de la délégation peuvent monter sur le terrain, uniquement avec l'autorisation d'un arbitre, pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il/elle ne soit remplacé(e).

5.5. Un médecin peut monter sur le terrain de jeu, sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.

5.6. Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il/elle peut revenir sur le terrain de jeu si le saignement s'est arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et correctement recouverte.

5.7. Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne, ou qui a une plaie ouverte, se rétablit pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le chronomètre, ce joueur peut continuer à jouer.

5.8. Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer le jeu ou qui ont reçu un traitement entre les lancers-francs peuvent être remplacés dans le cas d'une blessure. Dans ce cas, les adversaires sont également autorisés à remplacer le même nombre de joueurs, s'ils le souhaitent.

1^{er} février 2023

Art. 6. Capitaine : fonctions et pouvoirs

6.1. Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain. Il/elle peut communiquer de manière courtoise avec les arbitres durant la partie pour obtenir des informations seulement quand le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est à l'arrêt.

6.2. Le capitaine doit informer le chef d'équipe dans les 15 minutes suivant la fin de la partie, si son équipe conteste le résultat du match et signe la feuille de marque dans la colonne « signature du capitaine en cas de réclamation ».

Art. 7. Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

7.1. Au moins 40 minutes avant l'heure prévue de début de match, chaque entraîneur ou son/sa représentant(e) doit donner au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants et les points de classification des membres de l'équipe éligibles à jouer au match, ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, l'entraîneur et le premier entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer, même s'ils arrivent après le début de la partie.

7.2. Au moins 10 minutes avant l'heure prévue de début de match, chaque entraîneur chef doit confirmer son accord concernant les noms et les numéros correspondants et les points de classification des membres de son équipe et les noms de l'entraîneur chef et du premier entraîneur adjoint en signant la feuille de marque. Au même moment, l'entraîneur chef doit indiquer les 5 joueurs qui vont commencer la partie. L'entraîneur chef de l'équipe « A » doit être le premier à fournir cette information.

7.3. Les entraîneurs chefs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres accompagnateurs de la délégation sont les seules personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'équipe et restent dans leur zone de banc d'équipe. Durant le temps de jeu, tous les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres accompagnateurs de la délégation doivent rester assis.

7.4. L'entraîneur chef ou le premier entraîneur adjoint peut aller à la table de marque durant la partie pour obtenir des informations statistiques seulement lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est à l'arrêt.

7.5. L'entraîneur chef peut communiquer de manière courtoise avec les arbitres durant la partie pour obtenir des informations seulement lorsque le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est à l'arrêt.

7.6. Soit l'entraîneur chef ou le premier entraîneur adjoint, mais uniquement l'un deux à tout moment est autorisé à rester debout pendant le jeu. Il est entendu que si l'entraîneur chef ou le premier entraîneur adjoint est en chaise roulante, cette règle s'adresse également à eux. Ils peuvent s'adresser aux joueurs verbalement durant le jeu à condition qu'ils restent dans leur zone de banc d'équipe. Le premier entraîneur adjoint ne doit pas communiquer avec les arbitres.

7.7. S'il y a un premier entraîneur adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le début du jeu (sa signature n'est pas nécessaire). Il/elle doit assumer toutes les fonctions et pouvoirs d'un entraîneur chef si, pour toute raison, l'entraîneur chef n'est pas capable de continuer.

1^{er} février 2023

7.8. Si le capitaine quitte le terrain, l'entraîneur chef doit informer un arbitre du numéro de joueur qui incarne le rôle de capitaine sur le terrain.

7.9. Le capitaine doit incarner le rôle de joueur entraîneur chef s'il n'y a pas d'entraîneur chef, ou si l'entraîneur chef n'est pas capable de continuer et qu'il n'y a pas de premier entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou si ce dernier n'est pas capable de continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain, il/elle peut continuer d'agir comme entraîneur chef. S'il/elle doit partir suivant une faute disqualifiante, ou s'il/elle n'est pas capable de continuer d'agir comme entraîneur chef pour cause de blessure, son/sa remplaçant(e) comme capitaine doit le/la remplacer comme entraîneur chef.

7.10. L'entraîneur chef doit désigner le tireur de lancer-franc de son équipe dans tous les cas où celui-ci n'est pas déterminé par les règles.

Règle quatre – règles de jeu

Art. 8. Temps de jeu, score nul et prolongation

8.1. La partie consiste en 4 quart-temps de 10 minutes chacun.

8.2. Il doit y avoir un intervalle de jeu de 20 minutes avant l'heure prévue du début de la partie.

8.3. Il doit y avoir des intervalles de jeu de 2 minutes entre le premier et le deuxième quart-temps (première mi-temps), entre le troisième et le quatrième quart-temps (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.

8.4. Il doit y avoir un intervalle de jeu de 15 minutes lors de la mi-temps.

8.5. Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue du début de la partie.
- Lorsque le signal de chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou des prolongations.

8.6. Un intervalle de jeu se termine :

- Au début du premier quart-temps lorsque le ballon quitte la/les main(s) du chef d'équipe lors du lancer de l'entre-deux.
- Au début de tous les autres quart-temps et des prolongations lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

8.7. Si le score est à égalité à la fin du quatrième quart-temps, le jeu doit continuer d'autant de prolongations d'une durée de 5 minutes chacune que nécessaire pour briser l'égalité.

Si le score agrégé des deux matchs à domicile et à l'extérieur est à égalité à la fin du deuxième match, ce match devra continuer avec autant de prolongations de 5 minutes chacune que nécessaire pour départager les équipes.

1^{er} février 2023

8.8. Si une faute est commise proche de la fin du quart-temps et de la prolongation, l'arbitre doit déterminer le temps de jeu restant. Un minimum de 0,1 seconde doit être affiché sur le chronomètre de jeu.

8.9. Si une faute technique, antisportive, ou disqualifiante est commise durant un intervalle de jeu, tout éventuel(s) lancer(s)-franc(s) doit être donné(s) avant le début du quart-temps suivant ou de la prolongation.

Art. 9. Début et fin d'un quart-temps, prolongation d'une partie

9.1. Le premier quart-temps commence quand le ballon quitte la/les main(s) du chef d'équipe lors du lancer de l'entre-deux dans le cercle central.

9.2. Tous les autres quart-temps ou prolongations commencent quand le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

9.3. La partie ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas sur le terrain avec 5 joueurs prêts à jouer.

9.4. Pour toutes les parties, la première équipe nommée dans le programme (équipe à domicile) doit avoir, en faisant face au terrain de la table de marque :

- Son banc d'équipe situé sur le côté gauche de la table de marque,
- Son échauffement avant la partie dans le demi-terrain devant son banc d'équipe.

Toutefois, si les deux équipes sont d'accord, ils peuvent échanger de bancs d'équipe et/ou s'échauffer sur un demi-terrain pour la première mi-temps.

9.5. Les équipes peuvent échanger leur demi-terrain d'échauffement et panier pour la deuxième mi-temps.

9.6. Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer de jouer vers le même panier comme au cours du quatrième quart-temps.

9.7. Un quart-temps, une prolongation ou une partie prend fin quand le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou de la prolongation. Quand le panneau est équipé d'une lumière rouge autour de son périmètre, la lumière prévaut sur le signal du chronomètre de jeu.

Art. 10. Statut du ballon

10.1. Le ballon peut être vivant ou mort.

10.2. Le ballon devient **vivant** :

- Durant l'entre-deux, le ballon quitte la/les main(s) du chef d'équipe lors du lancer.
- Durant un lancer-franc, le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc.
- Durant une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

1^{er} février 2023

10.3. Le ballon devient **mort** :

- Lors de tout tir ou lancer-franc effectué.
- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant
- Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui doit être suivi par :
 - D'autre(s) lancer(s)-franc(s)
 - Une sanction supplémentaire (lancer(s)-franc(s) et/ou possession)
- Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
- Le signal du chronomètre de tir retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.
- Le ballon en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
 - Un arbitre a sifflé.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
 - Le signal du chronomètre de tir a retenti.

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

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
 - Un arbitre a sifflé.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
 - Le signal du chronomètre de tir retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer-franc.
- Le ballon est contrôlé par un joueur en action de tir au panier qui termine son tir dans un mouvement continu commencé avant qu'une faute ne soit commise par un joueur adverse ou toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de touche des adversaires.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne compte pas si :

- Après qu'un arbitre ait sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle soit effectuée.

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

11.1. La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où sa chaise roulante touche le sol.

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

Art. 12. Entre-deux et possession alternée

12.1. Définition de l'entre-deux

12.1.1. **L'entre-deux** se produit quand un arbitre tire le ballon à pile ou face entre les 2 adversaires.

12.1.2. **Un ballon tenu** se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées ont une ou deux mains fermement sur le ballon afin qu'aucun joueur ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2. Procédure d'entre-deux

1^{er} février 2023

12.2.1. Chaque joueur impliqué dans l'entre-deux doit avoir sa chaise roulante à l'intérieur de la moitié du cercle central proche de son propre panier avec une roue près de la ligne médiane.

12.2.2. Les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire souhaite occuper une de ces positions.

12.2.3. L'arbitre doit ensuite tirer le ballon verticalement vers le haut entre les 2 adversaires, très haut pour aucun d'eux ne sache l'atteindre.

12.2.4. Le ballon doit être tapé avec la/les main(s) d'au moins un des joueurs impliqués dans l'entre-deux après qu'il a atteint son plus haut point.

12.2.5. Aucun joueur impliqué dans l'entre-deux doit quitter sa position jusqu'à ce que le ballon ait été légalement tapé.

12.2.6. Aucun joueur impliqué dans l'entre-deux peut attraper le ballon ou le taper plus de deux fois jusqu'à ce qu'il ait touché un des autres joueurs sur le sol.

12.2.7. Si le ballon n'est pas tapé par au moins un des joueurs impliqués dans l'entre-deux, l'entre-deux doit être répété.

12.2.8. Aucune partie du corps ou de la chaise roulante des autres joueurs ne peut se trouver sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon n'ait été frappé.

Une infraction de l'Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, et 12.2.8 constitue une violation.

12.3. Pénalité

Le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu à partir de l'endroit le plus proche de l'infraction, à l'exception de l'endroit situé directement derrière le panneau.

12.4. Situations d'entre-deux

Une situation d'entre-deux se produit quand :

- Un ballon tenu a été sifflé.
- Le ballon sort des limites de terrain et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier.
- Une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué.
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
 - Entre des lancers-francs,
 - Après le dernier lancer-franc suivi d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe.
- Le ballon devient mort lorsqu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit.
- Après l'annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autres sanctions de fautes à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation.

1^{er} février 2023

- Tous les quart-temps autre que le premier et toutes les prolongations sont en train de commencer.

12.5. Définition de possession alternée

La possession alternée est une méthode qui permet au ballon de devenir vivant avec une remise en jeu plutôt qu'un entre-deux.

12.6. Procédure de possession alternée

12.6.1 Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes doivent alterner la possession du ballon pour une remise en jeu à partir de l'endroit le plus proche où la situation d'entre-deux est survenue, à l'exception de l'endroit situé directement derrière le panneau.

12.6.2. L'équipe qui ne gagne pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain, après l'entre-deux, a droit à la première remise en jeu de possession alternée.

12.6.3. L'équipe autorisée à la possession alternée suivante à la fin de tout quart-temps ou de prolongation doit commencer le prochain quart-temps ou prolongation avec une remise en jeu de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, à moins qu'il y ait d'autres lancers-francs et qu'une pénalité de possession doit être donnée.

12.6.4. L'équipe autorisée à la remise en jeu de possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée dans la direction du panier de l'adversaire. La direction de la flèche de possession alternée doit être annulée directement quand la remise en jeu de possession alternée se termine.

12.6.5. Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée amène cette équipe à perdre la remise en jeu de possession alternée. La flèche de possession alternée doit être immédiatement annulée, indiquant que les adversaires de l'équipe fautive auront droit à la remise en jeu de possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux. La partie doit ensuite reprendre en attribuant le ballon aux adversaires de l'équipe fautive pour une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu initiale.

12.6.6. Une faute par l'une des équipes :

- Avant le début du quart-temps autre que le premier ou d'une prolongation, ou
- Durant une remise en jeu de possession alternée,

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

Art. 13. Comment jouer le ballon

13.1. Définition

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

1^{er} février 2023

13.2. Règle

Pousser **délibérément** le ballon avec la chaise roulante, le bloquer avec n'importe quelle partie de la jambe ou le frapper avec le poing constitue une violation.

Cependant, le fait d'entrer accidentellement en contact avec le ballon ou de le toucher avec la chaise roulante ou avec une partie de la jambe ne constitue pas une infraction.

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

13.3. Pénalité

Le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu à partir de l'endroit le plus proche de l'infraction, à l'exception de l'endroit situé directement derrière le panneau.

Art. 14. Contrôle du ballon

14.1. Définition

14.1.1. Le contrôle par une équipe **commence** lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant parce qu'il le tient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition.

14.1.2. Le contrôle par une équipe **continue** lorsque :

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

14.1.3. Le contrôle par une équipe **se termine** lorsque :

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

14.1.4. Il s'agit d'une violation pour un joueur qui a le contrôle du ballon ou qui tente d'obtenir le contrôle du ballon :

14.1.4.1. Toucher le sol avec n'importe quelle partie de son corps excepté la/les main(s), ou

14.1.4.2. Pencher sa chaise roulante en avant ou en arrière de telle sorte qu'une partie quelconque de la chaise, autre que le(s) pneu(s)/roulette(s), touche le sol.

Art. 15. Joueur en action de tir

15.1. Définition

15.1.1. Un **tir** au panier ou un lancer-franc est l'action d'un joueur qui tient le ballon dans la/les main(s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Une **claquette** est l'action de taper le ballon avec la/les main(s) en direction du panier de l'adversaire. Une claquette est également considérée comme un tir au panier.

1^{er} février 2023

Un mouvement continu sur les appuis vers le panier ou d'autres tirs en mouvement est une action de d'un joueur qui attrape le ballon pendant qu'il/elle progresse ou à la fin du dribble et puis poursuit son mouvement de tir, généralement vers le haut.

15.1.2. L'action de tirer

- débute quand le joueur commence, selon le jugement d'un arbitre, à bouger le ballon vers le haut vers le panier des adversaires.
- se termine quand le ballon a quitté la/les main(s) du joueur, ou si une nouvelle action de tir est effectuée et la trajectoire du tir est réussie (c'est-à-dire la/les main(s) du tireur qui complète(ent) son mouvement dans la direction du sol, de la chaise roulante ou, dans le cas d'un tir main en l'air, le panier).

15.1.3. L'action de tirer dans un mouvement continu sur les appuis vers le panier ou d'autre tir en mouvement :

- commence quand le ballon reste dans la/les main(s) du joueur, à la fin d'un dribble et le joueur commence, selon le jugement de l'arbitre, le mouvement de tir précédant la libération du ballon pour un tir.
- Peut inclure le(s) bras du joueur et/ou le corps et/ou le mouvement de la chaise roulante dans l'intention de tirer pour un panier.
- Se termine quand le ballon a quitté la/les main(s) du joueur, et que la trajectoire du tir est réussi (c'est-à-dire la/les main(s) du tireur complète le mouvement dans la direction du sol, de la chaise ou, dans le cas d'un tir main en l'air, le panier) ou si une nouvelle action de tir a été effectuée.

15.1.4. Il n'y a pas de relation entre le nombre de poussées légales et l'action de tirer.

15.1.5. Pendant l'action de tirer, le joueur peut avoir son/ses bras tenu par un adversaire, donc l'empêcher de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la/les main(s) du joueur.

15.1.6. Lorsqu'un joueur est dans l'action de tirer et après avoir subi une faute, il/elle passe le ballon, il/elle n'est plus considéré comme étant dans l'action de tirer.

Art. 16. Un panier réussi et sa valeur

16.1. Définition

16.1.1. Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe entièrement à travers le panier.

16.1.2. Le ballon est considéré comme étant dans le panier quand la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et en-dessous du niveau de l'arceau.

16.2. Règle

16.2.1. Un panier est crédité à l'équipe offensive quand le ballon entre comme suit :

- Un tir lâché lors d'un lancer-franc à 1 point.
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 2 points compte 2 points.

1^{er} février 2023

- Un tir lâché depuis la zone de panier à 3 points compte 3 points.

Commentaire : Les 2 grandes roues doivent se trouver derrière la zone de panier à 3 points, c'est-à-dire que les petites roues et la/le(s) roulette(s) peut(vent) être sur ou devant la zone de panier à 3 points.

16.2.2. Si un joueur marque un panier **accidentellement** dans son propre panier, le panier compte 2 points et doit être enregistré comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain.

16.2.3. Si un joueur marque un panier **délibérément** dans son propre panier, il s'agit d'une violation et le panier ne compte pas.

16.2.4. Si un joueur fait passer le ballon à travers le panier par le bas, il s'agit d'une violation.

16.2.5. Le chronomètre de jeu doit indiquer 0,3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour un joueur gagne le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond après le dernier lancer-franc afin de tenter un tir au panier. Si le chronomètre de jeu ou le chronomètre de tir affiche 0,2 ou 0,1 le seul type de tir valable réalisé est en tapant le ballon, à condition que la/les main(s) du joueur ne touche(ent) plus le ballon quand le chronomètre de jeu ou le chronomètre de tir affiche 0,0.

Art. 17. Remise en jeu

17.1. Définition

17.1.1. Une remise en jeu survient quand le ballon est passé sur le terrain par le joueur hors des limites en prenant la remise en jeu.

17.1.2. Une remise en jeu :

- **Commence** quand le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- **Se termine** quand :
 - Le ballon touche ou est légalement touché par tout joueur sur le terrain.
 - L'équipe effectuant la remise en jeu commet une violation.
 - Un ballon vivant se loge entre l'arceau et le panneau durant une remise en jeu.

17.2. Procédure

17.2.1. Un arbitre doit tenir ou placer le ballon à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il/elle peut aussi tirer ou faire une passe de rebond à condition que :

- L'arbitre ne se trouve pas à plus de 4m du joueur effectuant la remise en jeu.
- Le joueur réalisant la remise en jeu est à l'endroit exact comme désigné par l'arbitre.

17.2.2. Le joueur doit effectuer la remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction ou à l'endroit auquel le jeu a été arrêté, à l'exception de l'endroit situé directement derrière le panneau.

17.2.3. Au début de tous les quart-temps autre que le premier et toutes les prolongations, la remise en jeu doit être donnée à la ligne de centre étendue, à l'opposé de la table de marque.

1^{er} février 2023

Le joueur réalisant la remise en jeu doit avoir une roue sur chaque côté de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, et doit être autorisé à passer le ballon à un coéquipier à tout endroit sur le terrain.

17.2.4. Lorsque le chronomètre de jeu affiche 2 :00 minutes ou moins au cours du quatrième quart-temps ou la prolongation, suivant un temps-mort pris par l'équipe qui est autorisée à la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraîneur chef de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre avec une remise en jeu dans la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe ou dans la zone arrière de l'équipe à l'endroit le plus proche où le jeu a été arrêté.

17.2.5. À la suite d'une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe en contrôle du ballon vivant, ou d'une équipe ayant droit au ballon, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction.

17.2.6. À la suite d'une faute technique, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu à l'endroit le plus proche où le ballon a été localisé quand la faute technique a été sifflée, sauf indication contraire des présentes règles.

17.2.7. À la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu de la ligne de remise en jeu de la zone avant de l'équipe, sauf indication contraire des présentes règles.

17.2.8. À la suite d'une bagarre, le jeu doit reprendre conformément à l'Article 39.

17.2.9. Lorsque le ballon pénètre dans le panier, mais que le tir ou que le lancer-franc n'est pas valide, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu de la ligne de lancer-franc prolongée.

17.2.10. Suivant un tir au panier réussi ou un lancer-franc réussi :

- Tout joueur de l'équipe qui n'a pas marqué doit effectuer la remise en jeu à toute place derrière la ligne de fond de l'équipe. Ceci est également applicable après que les mains de l'arbitre place le ballon à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu après le temps-mort ou après toute interruption du jeu suivant un tir au panier réussi ou un dernier lancer-franc réussi.
- Le joueur effectuant le lancer) franc peut bouger latéralement et/ou derrière et le ballon peut être passé entre les coéquipiers derrière la ligne de fond, mais le compte des 5 secondes commence lorsque le ballon est à la disposition du premier joueur hors limite.

17.3. Règle

17.3.1. Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas :

- Prendre plus de 5 secondes à lancer le ballon.
- Bouger sur le terrain alors qu'il a le ballon dans sa/ses main(s).
- Faire en sorte que le ballon touche une zone hors-limite après avoir été relâché lors de la remise en jeu.
- Toucher le ballon sur le terrain avant qu'il ait été touché par un autre joueur.
- Faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier.

1^{er} février 2023

- Bouger de l'endroit de remise en jeu désigné derrière la ligne de délimitation latéralement dans une ou deux directions, dépassant une distance de 1m avant de lancer le ballon. Toutefois, il/elle est autorisé(e) à bouger directement en arrière de la ligne de délimitation aussi loin que les circonstances le permettent.

17.3.2. Durant la remise en jeu, le(s) autre(s) joueur(s) ne doit/vent pas :

- Avoir n'importe quelle partie de leurs corps ou de leurs chaises roulantes sur la ligne de délimitation avant que le ballon ait été remis en jeu à travers la ligne de délimitation et toutes obstructions hors limite.
- Être à 1m près du joueur effectuant la remise en jeu quand l'endroit de la remise en jeu a moins de 2m de distance entre la ligne de délimitation et toutes obstructions hors limite.

17.3.3. lorsque le chronomètre de jeu affiche 2 :00 minutes ou moins au cours du quatrième quart-temps et à chaque prolongation, et qu'il y a une remise en jeu, l'arbitre doit utiliser la ligne de délimitation illégale traversant le signal comme un avertissement tout en donnant une remise en jeu.

Si un joueur défensif :

- Déplace n'importe quelle partie de son corps au-dessus de la ligne de délimitation lors d'une remise en jeu, ou
- Se trouve à moins d'1m du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'endroit de remise en jeu a moins de 2m de distance.

Il s'agit d'une violation qui engendre une faute technique.

Un joueur offensif n'est pas autorisé à entrer dans la zone restrictive durant une situation de hors limite jusqu'à ce que le ballon soit à la disposition d'un joueur pour la remise en jeu. (voir Règle 26.1.1).

Une infraction de l'Art. 17.3 constitue une violation.

17.4. Pénalité

Le ballon est attribué aux adversaires pour une remise en jeu à partir de l'endroit de la remise en jeu originale.

Art. 18. Temps-mort

18.1. Définition

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

18.2. Règle

18.2.1. Chaque temps-mort doit durer 1 minute.

18.2.2. Un temps-mort peut être accordé pendant une occasion de temps-mort. Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- Pour les deux équipes, le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque.

1^{er} février 2023

- Pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite du dernier lancer-franc réussi.
- Pour l'équipe qui n'a pas marqué, le tir au panier est réussi.

18.2.4. Une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour une première remise en jeu.

18.2.5. Chaque équipe peut bénéficier de :

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

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

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

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

18.3. Procédure

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

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

18.3.3. La période de temps-mort :

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

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

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

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

1^{er} février 2023

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

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

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

Art. 19. Remplacement

19.1. Définition

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

19.2. Règle

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

19.2.2. Une occasion de remplacement commence lorsque :

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

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

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

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

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

1^{er} février 2023

Si le joueur reçoit tout traitement ou assistance, il/elle doit être remplacé à moins que l'équipe ne soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain.

19.3. Procédure

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

19.3.2. Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du chronométrateur ait retenti pour une telle demande.

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

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

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

19.3.6. Les remplacements doivent être effectués aussi vite que possible. Un joueur qui a commis 5 fautes ou a été disqualifié doit être immédiatement remplacé (ne prenant pas plus de 30 secondes). Si, selon le jugement d'un arbitre, il y a un retard du jeu, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a pas de temps-mort restant, une faute technique pour un retard de jeu peut être infligé à l'entraîneur chef, et enregistré comme « B ».

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

19.3.8. Si le tireur de lancer-franc doit être remplacé parce qu'il :

- Est blessé, ou
- A commis 5 fautes, ou
- A été disqualifié,

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

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

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

1^{er} février 2023

- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute.
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

Dans le cas de séries consécutives de lancers-francs et/ou de possession de ballon résultant de plus d'1 sanction de faute, chaque série sera traitée séparément.

19.3.10. Une fois que le remplacement a été réalisé (le joueur est appelé sur le terrain par l'arbitre), le marqueur adjoint (voir Art. 48.5) doit vérifier que le total des points de l'équipe qui demande le remplacement ne dépasse la limite légale (voir Art. 51.2). S'il/elle détermine que la règle limite des 14 points a été dépassé, il/elle doit informer le marqueur qui, à son tour, informera l'arbitre en faisant retentir son signal à la fin de la phase de jeu suivante si les adversaires de l'équipe fautive ont le contrôle du ballon, ou immédiatement, si l'équipe fautive est en contrôle du ballon.

Art. 20. Partie perdue par forfait

20.1. Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- L'équipe n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs dans la règle de limite des 14 points prêts à jouer 15 minutes après l'heure prévue de début de match.
- Ses actions empêchent la rencontre de se jouer.
- Elle refuse de jouer malgré les injonctions du chef d'équipe.

20.2. Pénalité

20.2.1. La rencontre est gagnée par les adversaires par le score de 20 à 0. De plus, l'équipe déclarée forfait recevra 0 point au classement.

20.2.2. Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (score agrégé) et pour les rencontres de play-offs (au meilleur des trois matchs), l'équipe qui perd par forfait, la première, la seconde ou la troisième rencontre, perd la série ou les play-offs par « forfait ». Ceci ne s'applique pas aux play-offs (au meilleur des 5 ou au meilleur des 7 matchs).

20.2.3. Si, lors d'un tournoi, une équipe déclare forfait une seconde fois, l'équipe doit être disqualifiée du tournoi et les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

Art. 21. Partie perdue par défaut

21.1. Règle

Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à 2.

1^{er} février 2023

21.2. Pénalité

21.2.1. Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra 1 point au classement.

21.2.2. Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (score agrégé), l'équipe qui perd par défaut la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série par « défaut ».

Règle cinq – Violations

Art. 22. Violations

22.1. Définition

Une **violation** constitue une infraction aux règles.

22.2. Pénalité

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction, à l'exception de l'endroit situé directement derrière le panneau, sauf indication contraire dans le présent règlement.

Art. 23. Joueur et ballon hors des limites du terrain

23.1. Définition

23.1.1. Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps ou n'importe quelle partie de sa chaise roulante est en contact avec le sol, ou tout objet autre qu'un joueur situé au-dessus, sur ou en dehors de la ligne de délimitation du terrain.

23.1.2. Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur, une chaise roulante ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain.
- Le sol ou tout objet situé au-dessus, sur ou hors des limites de la ligne de délimitation du terrain.
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet au-dessus du terrain.

23.2. Règle

23.2.1. Le responsable d'un ballon qui sort des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou été touché par le ballon avant qu'il sorte des limites, même si ensuite, le ballon sort en touchant tout élément autre qu'un joueur.

23.2.2. Si le ballon sort des limites du terrain pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur qui est sur ou en dehors de la ligne de délimitation du terrain, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain.

1^{er} février 2023

23.2.3. Si un/des joueur(s) se déplace(nt) hors des limites du terrain ou dans sa/leur zone arrière pendant un ballon tenu, une situation d'entre-deux se produit.

23.2.4. Si un joueur lance ou frappe le ballon délibérément sur un adversaire, donc est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain, le ballon doit être attribué aux adversaires, même s'il a été touché en dernier par cette équipe.

Art. 24. Dribbler

24.1. Définition

24.1.1. Un dribble est le mouvement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce même ballon qui le lance, le frappe, le fait rouler ou le fait rebondir sur le sol.

24.1.2. **Un dribble commence** quand un joueur, a gagné le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu :

- Pousse sur ses grandes roues et dribble le ballon simultanément, ou

24.1.3. fait une ou deux poussées sur ses grandes roues, alors que le ballon est sur ses cuisses, pas entre ses genoux, ou tenu dans sa main après avoir dribblé le ballon. Cette séquence peut être répétée aussi souvent que le joueur le souhaite, ou

- Utilise deux des séquences ci-dessus alternativement, ou
- Le lance, le tape, le fait rouler, le fait dribbler sur le sol ou le lance délibérément contre le panneau et le touche encore avant qu'il touche un autre joueur.

24.1.4. On considère que le ballon vivant a échappé au joueur lorsqu'il le perd accidentellement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain.

24.1.5. Les actions suivantes ne sont pas des dribbles :

- Tirs successifs au panier.
- Ballon qui échappe au début ou à la fin d'un dribble.
- Tentatives pour gagner le contrôle du ballon en le tapant à proximité d'autres joueurs.
- Taper le ballon contrôlé par un autre joueur.
- Dévier une passe et prendre le contrôle du ballon.
- Lancer le ballon en l'air d'une main à l'autre et le permettant de l'immobiliser dans une ou deux mains avant de toucher le sol, à condition de ne pas violer la règle de marcher.
- Lancer le ballon contre le panneau et regagner le contrôle de celui-ci.

Art. 25. Marcher (trois poussées)

25.1. Définition

25.1.1. Un joueur peut progresser avec le ballon vivant sur le terrain dans n'importe quelle direction à l'intérieur des limites suivantes :

- Le nombre de poussées tout en tenant le ballon ne doit pas excéder 2.

1^{er} février 2023

- Tout mouvement de pivot doit être considéré comme faisant partie du dribble et doit être limité à 2 poussées consécutives sans dribbler le ballon.

25.1.2. Freiner une roue sans mouvement de l'avant ou de l'arrière d'une/des main(s) ne constitue pas une poussée.

25.2. Une infraction de cet article représente une violation.

Art. 26. 3 secondes

26.1. Règle

26.1.1. Un joueur **ne doit pas** rester dans la zone restrictive de ses adversaires durant plus de 3 secondes consécutives tandis que son équipe est en possession du ballon vivant sur le terrain et que le chronomètre de jeu est en marche.

26.1.2. Des indulgences doivent être accordées au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive.
- Est dans la zone restrictive quand il/elle ou son/sa coéquipier(e) est dans l'action de tirer et le ballon est en train ou vient de quitter la/les main(s) du joueur lors d'un tir au panier.
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer un panier après avoir été là pendant moins de 3 secondes consécutives.

26.1.3. Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit placer toutes ses roues de sa chaise roulante et toute(s) roulette(s) d'anti-bascules, en contact avec le sol en dehors de la zone restrictive.

Art. 27. Joueur étroitement marqué

27.1. Définition

Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre.

27.2. Règle

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.

Art. 28. 8 secondes

28.1. Règle

28.1.1. Quand :

- Un joueur situé dans la zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant, ou

1^{er} février 2023

- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu, conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,

cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans un délai de 8 secondes.

28.1.2. L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque :

- Le ballon, qui n'est contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a toutes les roues de sa chaise roulante et toute(s) roulette(s) d'anti-bascule(s), qui sont continuellement en contact avec le sol entièrement en contact avec sa zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de sa chaise roulante en contact avec sa zone arrière.
- Le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon.
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le dribbleur qui a le ballon et dont toutes les roues de la chaise roulante et toute(s) roulette(s) d'anti-bascule(s), qui sont continuellement en contact avec le sol, sont complètement en contact avec la zone avant.
- Le dribbleur qui a toutes ses roues de sa chaise roulante et toute(s) roulette(s) d'anti-bascule(s) entièrement touchant la zone avant :
 - Laisse le ballon s'immobiliser dans une ou deux mains
 - Place le ballon sur ses genoux

28.1.3. La période de 8 secondes doit continuer à partir du temps qui restant lorsque la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon doit le remettre en jeu dans la zone arrière en raison de :

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

28.1.4. La deuxième période des huit (8) secondes devra continuer à partir du temps restant lorsque l'équipe qui contrôlait précédemment le ballon lance ou frappe délibérément le ballon sur un adversaire dans la zone avant le renvoyant dans la zone arrière.

Art. 29. Chronomètre de tir

29.1. Règle

29.1.1. Lorsque :

- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain,
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche la chaise roulante ou touche ou est légalement touché par tout joueur sur le terrain et l'équipe de ce joueur prenant la remise en jeu reste en contrôle du ballon,

Cette équipe doit tenter un tir au panier dans les 24 secondes.

1^{er} février 2023

Pour constituer un tir au panier dans les 24 secondes :

- Le ballon doit quitter la/les main(s) du joueur avant que le signal du chronomètre de tir retentisse, et
- Après que le ballon a quitté la/les main(s), le ballon doit toucher l'arceau ou entrer dans le panier.

29.1.2. Quand un tir au panier est tenté proche de la fin du chronomètre de tir et que le signal du chronomètre de jeu retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, aucune violation ne s'est produite, le signal doit être ignoré et le panier compte.
- Si le ballon touche l'arceau mais ne pénètre pas dans le panier, aucune violation s'est produite, le signal doit être ignoré et le jeu peut continuer.
- Si le ballon ne pénètre pas dans l'arceau, une violation s'est produite. Toutefois, si les adversaires gagnent immédiatement ou clairement le contrôle du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu peut continuer.

Lorsque le panneau est équipé d'une lumière jaune le long de son périmètre au sommet, la lumière prévaut sur le son du signal du chronomètre de tir.

29.2. Procédure

29.2.1. Après l'entre-deux ou après une remise en jeu de la ligne médiane au début du quart-temps autre que le premier quart-temps ou la prolongation, si un joueur gagne le contrôle du ballon vivant sur le terrain, peu importe que ce soit dans la zone arrière ou avant, le chronomètre de tir doit commencer par 24 secondes.

29.2.2. Le chronomètre de tir doit être réinitialisé quand le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou une violation (pas pour le ballon sorti des limites) par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon,
- Pour toute raison valide par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon,
- Pour toute raison valide qui n'est pas en lien avec les deux équipes,

Dans ces situations, la possession de balle doit être attribuée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon. Si la remise en jeu est ensuite donné à cette équipe :

- La zone arrière, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 24 secondes.
- La zone avant, le chronomètre de tir doit être réinitialisé comme suit :
 - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre de tir au moment où le match a été arrêté, le chronomètre de tir ne sera pas remis à zéro, mais devra continuer à partir du moment où il a été arrêté.
 - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre de tir au moment où le match a été arrêté, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 14 secondes.

Toutefois, si le jeu est arrêté par un arbitre, pour toute raison valable qui n'est pas en lien avec les deux équipes et, selon le jugement d'un arbitre, la réinitialisation du chronomètre de tir placera en désavantage les adversaires, le chronomètre de tir doit continuer au moment où il a été arrêté.

1^{er} février 2023

29.2.3. Le chronomètre de jeu doit être réinitialisé lorsqu'une remise en jeu est attribuée à l'équipe adverse après que le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (y compris le ballon sorti des limites) commise **par l'équipe en contrôle du ballon**.

Le chronomètre de tir doit également être réinitialisé si la remise en jeu a été accordée à la nouvelle équipe offensive selon la procédure de possession alternée.

Si la remise en jeu est ensuite donnée à cette équipe :

- La zone arrière, le chronomètre de tir doit être réinitialisé de nouveau à 24 secondes.
- La zone avant, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.4. Lorsque le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu à l'endroit le plus proche où le jeu a été arrêté. Le chronomètre de tir ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer à partir du moment où il a été arrêté.

29.2.5. Lorsque le chronomètre de jeu affiche 2 :00 minutes ou moins au cours du quatrième quart-temps ou la prolongation, suivant un temps-mort pris par l'équipe qui a droit à la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraîneur chef de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre avec une remise en jeu à partir de la ligne de remise en jeu dans sa zone avant ou de sa zone arrière à l'endroit le plus proche où le jeu a été arrêté.

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

- Si le ballon est sorti des limites de terrain et s'il se trouve dans les limites de l'équipe :
 - De la zone arrière, le chronomètre de tir doit continuer à partir du moment où il a été arrêté.
 - De la zone avant : si le chronomètre de tir affiche 13 secondes ou moins il doit continuer à partir du moment où il a été arrêté. Si le chronomètre de tir affiche 14 secondes ou plus, il doit être réinitialisé à 14 secondes.
- Si à la suite d'une faute ou violation (pas pour le ballon sorti des limites de terrain) et si l'équipe :
 - Dans sa zone arrière, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 24 secondes.
 - Dans sa zone avant, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 14 secondes.
- Si le temps-mort pris par l'équipe qui a de nouveau le contrôle du ballon, et si l'équipe :
 - Dans sa zone arrière, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 24 secondes.
 - Dans sa zone avant, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.6. Lorsque l'équipe qui donne la remise en jeu à partir de la ligne de remise en jeu dans la zone avant faisant partie de la pénalité d'une faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.7. Après que le ballon a touché l'arceau du panier de l'adversaire, le chronomètre de tir doit être réinitialisé à :

- 24 secondes, si l'équipe adverse gagne le contrôle du ballon.
- 14 secondes, si l'équipe qui regagne le contrôle du ballon est la même qui avait le contrôle du ballon avant que le ballon ait touché l'arceau.

29.2.8. Si le signal du chronomètre de tir retentit par erreur alors qu'une équipe a le contrôle du ballon ou qu'aucune équipe n'en a le contrôle, le signal doit être ignoré, et le jeu doit continuer.

Toutefois, si selon le jugement d'un arbitre, l'équipe en contrôle du ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre de tir doit être rectifié et le ballon est donné à cette équipe.

1^{er} février 2023

Art. 30. Ballon retourne dans la zone arrière

30.1. Définition

30.1.1. Une équipe est en contrôle du ballon vivant dans sa zone avant quand :

- Un joueur de cette équipe touche sa zone avant avec toutes les parties de sa chaise roulante tout en tenant, attrapant ou dribblant le ballon dans sa zone avant, ou
- Le ballon est passé entre les joueurs de cette équipe dans leur zone avant.

30.1.2. Une équipe en contrôle d'un ballon vivant dans la zone avant est responsable du retour illégal du ballon dans sa zone arrière, si un joueur de cette équipe est le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant et que le ballon ensuite touche pour la première fois un joueur de cette équipe :

- Qui a une partie de sa chaise roulante ou de sa/ses main(s) en contact avec la zone arrière, ou
- Après que le ballon a touché la zone arrière de cette équipe.

Cette restriction s'applique à toutes les situations dans la zone avant de l'équipe, y compris les remises en jeu. Toutefois, elle ne s'applique pas à un joueur qui établit un nouveau contrôle d'équipe en interceptant une passe de son/ses adversaire(s) près de la ligne médiane, alors que sa/ses main(s) ne sont pas sur les roues, et qui ne peut pas arrêter son élan avant qu'il/elle ne revienne avec le ballon dans la zone arrière.

30.2. Règle

Une équipe qui a le contrôle du ballon vivant dans sa zone avant ne peut pas faire en sorte que le ballon soit renvoyé illégalement dans sa zone arrière.

30.3. Pénalité

Le ballon sera attribué à l'équipe adverse pour une remise en jeu dans sa zone avant à l'endroit le plus proche de l'infraction, à l'exception de l'endroit situé directement derrière le panneau.

Art. 31. Soulèvement

31.1. Définition – soulèvement

31.1.1. Le soulèvement est l'action de lever l'arrière du joueur de façon que les deux fesses ne soient plus en contact avec la plateforme d'assise de la chaise ou du coussin lorsqu'un coussin est utilisé sur la chaise afin d'obtenir un avantage déloyal.

Un joueur ne doit pas se lever de son fauteuil roulant pour tirer, rebondir ou passer le ballon ou tenter de bloquer un tir ou une passe d'un adversaire ou de tenter de sécuriser une passe d'un coéquipier ou durant une contestation d'un entre-deux au début du premier quart-temps.

31.1.2. Un joueur ne doit pas faire en sorte que toutes les parties de sa chaise roulante quittent le sol lorsque les deux mains sont retirées des roues arrière (saut).

1^{er} février 2023

31.2. Pénalité

31.2.1. Une **faute technique** est infligée à l'auteur de l'infraction.

1 lancer-franc est accordé aux adversaires, suivi d'une remise en jeu donnée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit à celui-ci lorsque la faute technique a été sifflée, à partir de l'endroit le plus proche où se trouvait le ballon lorsque le jeu était à l'arrêt. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'avait pas droit à celui-ci, une situation d'entre-deux se produit.

Sauf s'il a été levé à la suite d'une tentative de blocage d'un tir sur un joueur en train de tirer.

31.2.2. Si le soulèvement résulte de la tentative de bloquer un tir sur un joueur en train de tirer, une faute technique sera infligée au fautif et le joueur en train de tirer se verra attribuer un nombre de lancer(s)-franc(s) comme suit :

- Si le tir dans le panier est réussi, le panier est comptabilisé et, en plus, un lancer-franc sera accordé.
- Si le tir dans la zone de panier à 2 points est réussi, 2 lancers-francs seront accordés.
- Si le tir dans la zone de panier à 3 points est réussi, 3 lancers-francs seront accordés.
- Si le soulèvement se produit au moment où le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps/des prolongations, ou juste avant, alors que le ballon est encore dans la/les main(s) du joueur et que le panier est réussi, alors le panier n'est pas comptabilisé et 2 ou 3 lancers-francs seront accordés.

Dans chacun des quatre cas ci-dessus, le jeu reprendra par une remise en jeu réalisée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui venait de tirer le ballon, à partir de l'endroit le plus proche où le ballon se trouvait quand le jeu a été arrêté.

31.3. Une violation sera infligée au joueur qui, lorsqu'il se penche en avant pour s'emparer du ballon au sol et qu'il soulève ses fesses de manière qu'elles ne soient plus en contact avec la plateforme d'assise de la chaise roulante ou du coussin si un coussin est utilisé sur la chaise roulante.

31.4. Définition – basculement

Le basculement est une action initiée par un joueur qui, avec une ou deux mains éloignées des roues, soulève **une roue arrière avec une roulette avant** du sol tout en tirant, défendant, recevant ou essayant d'intercepter une passe ou un rebond ou prenant part à un entre-deux. Le basculement est légal.

Règle six – fautes

Art. 32. Fautes

32.1. Définition

32.1.1. Une faute est une infraction des règles concernant un contact personnel illégal avec un adversaire, ou sa chaise roulante, et/ou un comportement antisportif.

32.1.2. N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé contre une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée, inscrite sur la feuille de match et pénalisée selon ces règles.

1^{er} février 2023

32.1.3. Si une faute est commise après que le ballon devienne mort quand :

- Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps ou des prolongations,
- Une infraction est commise,

Il n'en est pas tenu compte, sauf s'il s'agit d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante.

Remarque : La chaise roulante est considérée comme faisant partie intégrante du joueur.

Art. 33. Principes généraux de contact

33.1. Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur et sa chaise roulante sur le terrain. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur et délimité comme suit :

- À l'**avant**, par les paumes des mains, et le repose-pied ou la barre horizontale fixée à l'avant de la chaise roulante,
- À l'**arrière**, par le bord extérieur des grandes roues, et
- Sur les **côtés**, par le bord extérieur des grandes roues à leur point de contact avec le sol.
- Les mains et les bras peuvent être étendus devant le torse sans pour autant être au-delà de la position du repose pied ou de la barre horizontale fixée à l'avant du fauteuil, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement des grandes roues varie en fonction de leur inclinaison.



Figure 2 – cylindre de la chaise roulante

33.2. Principe de la verticalité – Le cylindre de la chaise roulante

Sur le terrain de basket, chaque joueur a le droit à l'espace (cylindre) sur le terrain occupé par sa chaise roulante et son torse en position assise droite.

Remarque : Le cylindre est défini comme la forme géométrique dessinée par le joueur, sa chaise roulante et toutes les roues de celui-ci, y compris la/les roue(s) anti-bascule en contact avec le sol, comme présenté ci-dessus.

Ce principe protège l'espace que la chaise roulante occupe sur le terrain et l'espace au-dessus du joueur et de sa chaise.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps ou de la chaise roulante se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir étendu ses mains et ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

1^{er} février 2023

L'attaquant ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant ses bras pour se créer plus d'espace (se dégager).
- En écartant ses bras ou ses jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier.

33.3. Position légale de défense

Un défenseur se trouve en position légale de défense quand :

- Il a fait obstacle au déplacement d'un adversaire, ou
- Il se met sur le chemin d'un adversaire, tout en permettant en même temps à l'adversaire d'éviter le contact.
- Le déplacement du joueur est la direction dans laquelle il se déplace.
- Le déplacement du joueur a une largeur égale aux lignes parallèles tracées dans le prolongement de chaque côté du siège de la chaise roulante dans son sens de déplacement.

Remarque : Les lignes parallèles s'étendant de chaque côté du siège serviront de point de référence pratique pour l'arbitre. Cette définition n'implique pas que les roues ne font pas partie de la chaise roulante ou d'une partie du joueur.

Pour entraver le déplacement d'un adversaire, un joueur doit positionner sa chaise roulante dans le chemin de son adversaire de telle sorte à faire obstacle avec sa chaise en l'étendant d'un côté du chemin jusqu'à l'autre côté.

Un joueur ne doit pas placer sa chaise roulante entre les roues arrière de la chaise roulante d'un adversaire.

La position légale de défense s'étend vers le haut au-dessus du torse du joueur, mais à l'intérieur du cylindre formé par le corps du joueur et la chaise roulante. Le joueur peut lever les bras au-dessus de sa tête, mais il doit les maintenir dans une position à l'intérieur du cylindre imaginaire.

33.4. Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Un joueur qui s'arrête sur le chemin d'un adversaire doit laisser à ce dernier une distance et un temps suffisants pour lui permettre de s'arrêter ou de changer de direction.

- Si un contact léger ou accidentel survient mais ne désavantage aucun des joueurs, il peut être ignoré.
- Un joueur qui entrave le chemin d'un adversaire est considéré comme ayant laissé à celui-ci une distance et un temps suffisants pour pouvoir éviter le contact.

Le joueur ayant le ballon, en mouvement ou à l'arrêt, doit s'attendre à être marqué et doit donc être prêt à s'arrêter ou à changer de direction lorsqu'un adversaire prend une position légale de défense en face de lui.

- Le défenseur doit prendre une position légale de défense en évitant tout contact avant de prendre cette position.

1^{er} février 2023

- Dès que le défenseur a pris une position légale de défense, il doit la conserver, c'est-à-dire qu'il ne peut pas étendre ses bras ou déplacer sa chaise roulante illégalement pour empêcher le joueur en possession du ballon de passer.

Pour juger une situation d'obstruction ou de passage en force, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit prendre une position légale de défense :
 - En entravant le chemin de l'adversaire, ou
 - En se plaçant sur la trajectoire de l'adversaire en lui laissant une distance et un temps suffisants pour pouvoir éviter le contact (voir également Art 33.6, 33.7, 33.8).
- Le défenseur peut rester stationnaire ou se déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans le but de maintenir sa position légale de défense, particulièrement pour faire obstacle à la trajectoire d'un adversaire qui essaye de se déplacer.
- Le défenseur doit être arrivé le premier. Si le défenseur entrave légalement la trajectoire de l'adversaire, le défenseur est considéré comme étant arrivé le premier.

SI LES TROIS POINTS CI-DESSUS SONT PRÉSENTS, ALORS LA RESPONSABILITÉ DU CONTACT IMPUTE À L'ATTAQUANT.

33.5. Marquer un joueur qui n'est pas en possession du ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

- Lorsqu'il se met en position légale de défense près d'un adversaire, le joueur doit occuper la position le premier.
- Le défenseur doit être arrivé le premier. Un défenseur est considéré comme occupant une position légale s'il atteint une place inoccupée avant un adversaire qui ne contrôle pas le ballon.

Dès qu'un défenseur a pris une position légale de défense, il/elle ne peut empêcher un adversaire de le/la dépasser en écartant ses bras sur son chemin. En revanche, pour éviter d'être blessé(e), il/elle peut se tourner ou mettre son/ses bras devant son corps, ou encore tourner sa chaise roulante à condition qu'en tournant sa chaise, il/elle ne soit pas, selon l'avis de l'arbitre, en train de changer considérablement sa position sur la trajectoire de l'adversaire.

Dès qu'un défenseur a pris une position légale de défense :

- Il peut rester stationnaire, se déplacer latéralement ou s'éloigner de l'adversaire dans le but de maintenir sa position légale de défense par rapport à l'adversaire.
- Il peut s'avancer vers son adversaire ; toutefois, si le contact se produit, il/elle est responsable.

Un défenseur reste stationnaire à une longueur de la chaise de la zone de freinage d'un adversaire qui n'est pas en possession du ballon et qui entre ensuite dans la zone de freinage de cet adversaire doit laisser à celui-ci le temps et la distance suffisants pour éviter le contact.

33.6. Couper le chemin

Couper le chemin arrive quand un des deux adversaires, qui roulent de manière parallèle (dans la même direction) ou sur des chemins convergents, change de direction et tourne ainsi dans le chemin de son adversaire.

1^{er} février 2023

Un joueur en déplacement, en possession ou non du ballon, a le droit de couper légalement le chemin d'un adversaire sous les conditions suivantes :

- L'axe de la roue arrière du joueur qui coupe la trajectoire est visible devant le point le plus en avant de la chaise de l'adversaire, c'est à dire le repose-pied ou, pour les chaises munies d'une barre horizontale, la partie la plus en avant de celle-ci.
- Le joueur qui coupe le chemin doit laisser à l'adversaire le temps et la distance suffisants pour éviter le contact.

Si un joueur coupe légalement la trajectoire d'un adversaire alors c'est l'adversaire qui est responsable du contact.

Couper le chemin de manière illégale constitue un contact personnel qui intervient quand un joueur, en possession du ballon ou non, change de direction et essaye de couper la trajectoire sans laisser le temps à cet adversaire de s'arrêter ou de changer de direction.

33.7. Éléments de temps et de distance

Il est impossible de marquer un arrêt net et immédiat avec une chaise roulante.

Un joueur en mouvement qui s'arrête devant un adversaire doit laisser suffisamment de distance entre les chaises roulantes pour permettre à l'adversaire de freiner ou de changer de direction sans causer de contact grave.

Un contact léger peut être considéré comme accidentel si le joueur essaie **de freiner ou de changer de direction** avec sa chaise roulante.

La distance nécessaire à un joueur pour s'arrêter est directement proportionnelle à la vitesse de sa chaise roulante.

33.8. Écran – légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est LÉGAL lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

- **Reste stationnaire** (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit.
- A pris une position légale au sol.
- Si l'écran est fait **dans** le champ visuel d'un adversaire stationnaire (frontal ou latéral), le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas contact.
- Si l'écran est fait **hors** du champ visuel d'un adversaire stationnaire (frontal ou latéral), le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas contact.
- Si l'adversaire est **en mouvement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit entraver le chemin du joueur sur qui il fait écran ou doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.

1^{er} février 2023

- Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a effectué l'écran.

L'écran est ILLÉGAL lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- était **en mouvement** lorsque le contact s'est produit.
- n'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire **en mouvement** lorsque le contact s'est produit.
- n'a pas réussi à entraver le chemin de l'adversaire.

33.9. Passage en force

Le passage en force constitue un contact personnel illégal, en possession ou non du ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre la chaise roulante de l'adversaire.

33.10. Obstruction

L'obstruction constitue un contact personnel illégal qui entrave la progression d'un adversaire en possession ou non du ballon.

Un joueur qui tente de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il est en mouvement ou que son adversaire reste stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur écarte le ballon, fait face à un adversaire et change sa position lorsque l'adversaire change aussi, il est responsable de tout contact survenu, à moins que d'autres facteurs ne soient impliqués.

L'expression « à moins que d'autres facteurs ne soient impliqués » se réfère à une poussée délibérée, une charge ou tenant le joueur qui fait un écran.

Il est légal pour un joueur de tendre son/ses bras ou coude(s) à l'extérieur de son cylindre en prenant position sur le sol mais ils doivent bouger à l'intérieur de son cylindre quand un adversaire essaye de passer. Si le(s) bras ou coude(s) sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.11. Toucher un adversaire avec la/les main(s) et/ou le(s) bras

Toucher un adversaire avec la/les main(s) n'est en soi pas nécessairement une faute.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact, a gagné un avantage injuste. Si le contact provoqué par un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté du mouvement d'un adversaire, un tel contact constitue une faute.

Il y a utilisation illégale de(s) main(s) ou de(s) bras tendu(s) lorsque le défenseur est en position de défense et que sa/ses main(s) ou bras sont placés et restent en contact avec l'adversaire en possession ou non du ballon, pour empêcher sa progression.

1^{er} février 2023

Toucher de la main ou « du bout des doigts » un adversaire de façon répétitive en possession ou non du ballon constitue une faute car cela pourrait conduire à un jeu dangereux.

Un **attaquant en possession du ballon** commet une faute :

- s'il crochète ou enveloppe un défenseur avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage injuste.
- s'il repousse un défenseur pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur.
- S'il utilise son avant-bras ou sa main tendu en dribblant pour empêcher un adversaire de prendre possession du ballon.

Un **attaquant sans possession du ballon** commet une faute lorsqu'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon.
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon.
- Créer plus d'espace pour lui.

33.12. Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière constitue un contact personnel avec un adversaire ou sa chaise roulante, par un défenseur, par derrière. Le fait que le défenseur essaye de jouer le ballon ne justifie pas son contact avec un adversaire ou sa chaise roulante par derrière.

33.13. Tenir

Tenir constitue un contact personnel illégal avec un adversaire qui interfère dans sa liberté de mouvement ou de sa chaise roulante. Ce contact (tenir) peut survenir avec n'importe quelle partie du corps ou de la chaise.

33.14. Pousser

Pousser constitue un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps ou de la chaise roulante qui survient lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer par la force un adversaire en possession ou non du ballon.

33.15. Simuler une faute

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et par conséquent obtenir un avantage.

Art. 34. Faute personnelle

34.1. Définition

34.1.1. Une faute personnelle consiste en un contact personnel illégal avec un adversaire (y compris sa chaise roulante), que le ballon soit vivant ou mort.

1^{er} février 2023

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant sa main, son bras, son coude, sa hanche, sa jambe, son genou ou son pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon dangereuse ou brutale.

34.1.2. Une faute de remise en jeu est une faute personnelle commise par un défenseur sur un adversaire sur le terrain lorsque le ballon est sorti des limites du terrain lors d'une remise en jeu et est toujours dans les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, et ceci n'est pas normal en basket en chaise.

34.2. Pénalité

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1. Si la faute est commise par un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

- La rencontre doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe non-fautive à partir de l'endroit le plus proche de l'infraction.
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer.

34.2.2. Si la faute est commise sur le tireur, un nombre de lancers-francs lui seront accordé comme suit :

- Si le tir lancé au panier est réussi, le panier doit compter et, en plus, 1 lancer-franc sera accordé.
- Si le tir lancé dans la zone de panier à 2 points est réussi, 2 lancers-francs seront accordés.
- Si le tir lancé dans la zone de panier à 3 points est réussi, 3 lancers-francs seront accordés.

34.2.3. Si la faute est commise à la suite d'une remise en jeu :

- Le joueur qui a été victime d'une faute ne recevra qu'un lancer-franc, peu importe si l'équipe fautive est déjà dans l'équipe en situation de pénalité. Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe non-fautive à partir de l'endroit le plus proche de l'infraction.

Art. 35. Double faute

35.1. Définition

35.1.1. Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent une faute personnelle ou antisportive/disqualifiante l'un contre l'autre à peu près au même moment.

35.1.2. Pour considérer 2 fautes comme double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs.
- Les deux fautes impliquent un contact physique.
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre.
- Les deux fautes sont soit 2 fautes personnelles soit toute combinaison de faute antisportive ou disqualifiante.

35.2. Pénalité

Une faute personnelle ou antisportive/disqualifiante doit être infligée à chaque fautif. Aucun lancer-franc ne sera accordé et le jeu devra reprendre comme suit :

1^{er} février 2023

Si à peu près au même moment que la double faute

- Un tir au panier valide, ou un lancer-franc est marqué, le ballon doit être attribué à l'équipe qui n'a pas marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.
- Une équipe qui avait le contrôle du ballon ou y avait droit, celui-ci doit être attribué à cette même équipe pour une remise en jeu à partir de l'endroit le plus proche de l'infraction.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, une situation d'entre-deux se produit.

Art. 36. Faute technique

36.1. Règles de conduite

36.1.1. Le bon déroulement du jeu exige une coopération pleine et loyale des joueurs, des entraîneurs, des entraîneurs adjoints, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation avec les arbitres, les officiels de table et le commissaire de jeu, si présent.

36.1.2. Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

36.1.3. Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

36.1.4. L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures qui ne sont visiblement pas intentionnelles et qui n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après l'avertissement.

36.1.5. Si une infraction est découverte après que le ballon devient vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La pénalité doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction et l'arrêt du jeu reste valable.

36.2. Définition

36.2.1. Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.
- Traiter et/ou communiquer irrespectueusement avec les arbitres, le commissaire, la table des officiels, les adversaires ou les personnes du banc d'équipe.
- Communiquer irrespectueusement avec les arbitres, le commissaire du jeu, si présent, la table des officiels ou les adversaires.
- Utiliser un langage ou des gestes susceptibles d'offenser ou d'inciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire
- Obstruer la vision d'un adversaire en agitant/plaçant sa/ses main(s) devant ses yeux.
- Balancer excessivement ses coudes.

1^{er} février 2023

- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après avoir pénétré dans le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être réalisé rapidement ou d'arriver sur le terrain en retard pour commencer le jeu ou la deuxième mi-temps.
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.
- Enlever ses pieds du repose-pied pour obtenir un avantage injuste.
- Utiliser n'importe quelle partie des membres inférieurs pour obtenir un avantage injuste ou pour diriger la chaise roulante.
- Soulèvement.

36.2.2. Une faute technique commise par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe est une faute qui consiste à toucher les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table ou les adversaires, ou à s'adresser à eux de manière irrespectueuse, représente une faute de nature procédurale ou administrative.

36.2.3. Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il/elle est sanctionné(e) soit de 2 fautes techniques, soit de 2 fautes antisportives, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique.

36.2.4. Un entraîneur chef doit être disqualifié pour le restant de la rencontre (exclusion du jeu) quand :

- Il est sanctionné de 2 fautes techniques (« C ») à la suite de son comportement personnel antisportif.
- Il est sanctionné de 3 fautes technique, soit toutes de type (« B »), soit l'une d'entre elles de type (« C »), résultant du comportement antisportif par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe.

36.2.5. Si un joueur ou un entraîneur chef est disqualifié selon l'Art.36.2.3 ou selon l'Art.36.2.4, cette faute technique doit être la seule faute à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

36.2.6. Une faute technique peut également survenir à la suite d'une demande par un entraîneur chef concernant la vérification d'une chaise roulante d'un joueur de l'équipe adverse. Si le chef d'équipe détermine que la chaise roulante est illégale, le joueur sera disqualifié conformément à l'Article 38.1.3. Si le chef d'équipe détermine que la chaise roulante est légale, l'entraîneur chef demandant la vérification de la chaise roulante doit recevoir une faute technique (« C »).

36.3. Pénalité

36.3.1. Si une faute technique est commise :

- Par un joueur, une faute technique doit lui être infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme l'une des fautes de l'équipe.
- Par toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe, une faute technique sera alors infligée à l'entraîneur chef et ne comptera pas comme l'une des fautes de l'équipe.

36.3.2. Les adversaires doivent recevoir 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre comme suit :

- Le lancer-franc doit être donné immédiatement. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être donnée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou y avait droit lorsque la faute technique a été sifflée, à partir de l'endroit le plus proche où le ballon était situé lorsque le jeu a été arrêté.

1^{er} février 2023

- Le lancer-franc doit être également donné immédiatement, peu importe si l'ordre de toutes autres pénalités pour toutes autres fautes a été déterminé ou si l'administration des pénalités a commencée. Après le lancer-franc pour faute technique, le jeu doit reprendre par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou y avait droit lorsque la faute technique a été sifflée, à partir de l'endroit où la rencontre a été interrompue lors de la pénalité de faute technique.
- Si un tir au panier valide, ou un lancer-franc est marqué, le ballon doit être donné pour une remise en jeu à partir de l'endroit derrière la ligne de touche.
- Si aucune des équipes n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait pas droit, une situation d'entre-deux se produit.
- Avec un entre-deux au centre du cercle au début du premier quart-temps.

Art. 37. Faute antisportive

37.1. Définition

37.1.1. Une faute antisportive est une faute de joueur impliquant un contact qui, selon le jugement de l'arbitre est :

- En contact avec un adversaire et n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition. Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.
- Un contact illégal latéral ou par derrière commis par un joueur sur un adversaire progressant vers le panier de l'adversaire et avec aucun adversaire entre la progression du joueur et le panier, et
 - Le joueur progressant a le contrôle du ballon, ou
 - Le joueur progressant tente de gagner le contrôle du ballon,
 - Le ballon a été lancé par une passe au joueur progressant, à l'exception s'il s'agit d'une tentative légitime d'entraver le chemin d'un joueur offensif latéralement.Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur offensif commence son action de tir.

37.1.2. L'arbitre doit interpréter les fautes antisportives de manière cohérente tout au long de la rencontre et doit juger uniquement l'action.

37.2. Pénalité

37.2.1. Une faute antisportive doit être infligée au fautif.

37.2.2. Un ou des lancer(s)-franc(s) est/seront accordé(s) au joueur sur lequel la faute a été commise, suivi de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe.
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

Le nombre de lancers-francs accordés doit être comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs seront accordés.

1^{er} février 2023

- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte, s'il est réussi et, en plus, 1 lancer-franc sera accordé.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs seront accordés.

37.2.3. Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre (exclusion du jeu) lorsqu'il/elle est sanctionné(e) soit de 2 fautes antisportives, soit de 2 fautes techniques, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique.

37.2.4. Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.3, la faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

Art. 38. Faute disqualifiante

38.1. Définition

38.1.1. Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante de joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnateurs de la délégation.

38.1.2. Un entraîneur qui a été disqualifié doit être remplacé par l'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP).

38.1.3. Afin d'aider l'équipe à confirmer que leur équipement est conforme aux exigences visées à l'Article 3.1, le commissaire effectuera une vérification des chaises roulantes avant le début du tournoi. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que sa chaise réponde aux exigences visées à l'Article 3.1 lorsque le joueur entre sur le terrain avec celle-ci. Modifier une chaise pour la rendre non conforme aux règles est considéré comme un comportement manifestement antisportif. Les arbitres peuvent effectuer des contrôles pendant la rencontre. Tout équipement qui s'avère modifier doit être retiré de la partie. Le joueur est responsable de son équipement et toute modification doit être considérée comme un acte délibéré pour obtenir un avantage déloyal. Le joueur se verra infliger une faute disqualifiante. Si ce même joueur a modifié sa chaise une seconde fois durant le tournoi, il doit être disqualifié du présent tournoi.

38.2. Violence

38.2.1. Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

38.2.2. Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs, les arbitres doivent prendre les dispositions nécessaires pour les arrêter.

38.2.3. Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Le chef d'équipe doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

1^{er} février 2023

38.2.4. Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.

38.2.5. Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de ses environs, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.

38.2.6. Toute action physique commise par les joueurs ou toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'entraîneur chef de l'équipe fautive doit immédiatement recevoir un avertissement.

Si cette/ces action(s) se reproduit/sent, une faute technique voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquée(s).

38.3. Pénalité

38.3.1. une faute disqualifiante doit être infligée au fautif.

38.3.2. Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité avec les articles correspondants de ce règlement, il/elle doit partir et rester dans son vestiaire d'équipe durant toute la durée de la partie ou, s'il/elle le souhaite, il/elle peut quitter le bâtiment.

38.3.3. Un/des lancer(s)-franc(s) doit/doivent être attribué(s) :

- À tout adversaire, comme désigné par son entraîneur dans le cas d'une faute de non-contact.
- Au joueur qui a été victime d'une faute dans le cas d'une faute de contact.

Suivi par :

- Une remise en jeu de la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe.
- Un entre-deux dans le cercle central au début du premier quart-temps.

38.3.4. Le nombre de lancers-francs doit être attribué comme suit :

- Si la faute est une faute de non-contact : 2 lancers-francs seront accordés.
- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer : 2 lancers-francs seront accordés.
- Si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer : le panier, s'il est réussi, doit compter et en plus, 1 lancer-franc sera accordé.
- Si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer et le panier n'est pas réussi : 2 ou 3 lancers-francs seront accordés.
- Si la faute est une disqualification de l'entraîneur : 2 lancers-francs seront accordés.
- Si la faute est une disqualification du premier entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnateur de la délégation, cette faute sera infligée à l'entraîneur chef comme une faute technique : 2 lancers-francs seront accordés.

1^{er} février 2023

De plus, si une disqualification d'un entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnateur de la délégation, après avoir quitté le banc d'équipe pour participer activement à toute bagarre :

- Pour chaque faute disqualifiante d'un premier entraîneur adjoint, d'un remplaçant et d'un joueur éliminé : 2 lancers-francs seront accordés. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être infligées à chaque fautif.
- Pour chaque faute disqualifiante d'un membre accompagnateur de la délégation : 2 lancers-francs seront accordés. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être infligées à l'entraîneur chef.

Toutes les pénalités de lancer-franc doivent être exécutées, à moins qu'il y ait des pénalités identiques contre les deux équipes adverses qui s'annulent.

Art. 39. Bagarre

39.1. Définition

Une bagarre constitue une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires et toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe.

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraîneurs chef, premier entraîneur adjoint, joueurs éliminés et membres accompagnateurs de la délégation qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2. Règle

39.2.1. Les remplaçants, joueurs éliminés ou membres accompagnateurs de la délégation qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doivent être disqualifiés.

39.2.2. Seulement l'entraîneur chef et/ou le premier entraîneur adjoint sont autorisés à quitter les limites du banc d'équipe durant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre, pour aider les arbitres à maintenir ou à restaurer l'ordre. Dans cette situation, ils ne doivent pas être disqualifiés.

39.2.3. Si un entraîneur chef et/ou premier assistant adjoint quitte les limites du banc d'équipe et n'aide pas ou n'essaie pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, il doit être disqualifié.

39.3. Pénalité

39.3.1. Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique (« B ») doit être infligée à l'entraîneur.

39.3.2. Si des personnes des deux équipes sont disqualifiées selon cet article et qu'il n'y a plus aucune pénalité de faute restante à donner, le jeu doit reprendre comme suit.

1^{er} février 2023

Si à peu près au même moment que le jeu a été arrêté à cause d'une bagarre :

- Un tir au panier valide ou un lancer-franc est marqué, le ballon doit être attribué à l'équipe qui n'a pas marqué pour une remise en jeu à partir de n'importe quel endroit derrière la ligne de touche de l'équipe.
- Une équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui y avait droit, le ballon doit être attribué à cette équipe pour une remise en jeu à partir de l'endroit le plus proche où le ballon était situé avant que la bagarre ne commence.
- Aucune des équipes n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, une situation d'entre-deux se produit.

39.3.3. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être enregistrées comme décrit au B.8.3. et ne doit pas compter comme une faute d'équipe.

39.3.4. Toutes les pénalités de fautes possibles contre les joueurs sur le terrain impliqués dans une bagarre ou toute situation qui entraîne une bagarre doivent être traitées conformément avec l'Art. 42.

39.3.5. Toutes pénalités de fautes de disqualification éventuelles sanctionnant le premier entraîneur adjoint, les remplaçants, les joueurs éliminés ou membres accompagnateurs de la délégation impliqués activement dans une bagarre ou n'importe quelle situation pouvant mener à une bagarre, doivent être pénalisées conformément à l'Art. 38.3.4, au 6^e point.

Règle sept – Dispositions générales

Art. 40. 5 fautes d'un joueur

40.1. Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il/elle doit être remplacé(e) dans les 30 secondes.

40.2. Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis 5 fautes est considérée comme étant une faute de joueur éliminé. Elle doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur chef (« B »).

Art. 41. Fautes d'équipe : pénalité

41.1. Définition

41.1.1. Une faute d'équipe est une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur. L'équipe est en situation de pénalité de faute d'équipe après qu'elle a commis 4 fautes d'équipe dans un quart-temps.

41.1.2. Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commises au cours du quart-temps suivant ou de la prolongation suivante.

41.1.3. Toutes les fautes d'équipe commises pendant chaque prolongation doivent être considérées comme étant commises au cours du quatrième quart-temps.

1^{er} février 2023

41.2. Règle

41.2.1. Lorsqu'une équipe est en situation de pénalité de fautes d'équipe, toutes les prochaines fautes personnelles de joueur commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs à la place d'une remise en jeu. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancers-francs.

41.2.2. Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, une telle faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires.

Art. 42. Situations spéciales

42.1. Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsqu'une/des infraction(s) supplémentaire(s) est/sont commise(s).

42.2. Procédure

42.2.1. Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les pénalités doivent être identifiées.

42.2.2. L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.

42.2.3. Toutes les pénalités identiques contre les équipes et toutes les pénalités de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois que les pénalités ont été enregistrées et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

42.2.4. Si une faute technique est sifflée, cette pénalité doit être donnée en premier, peu importe si l'ordre des pénalités a été déterminée ou si l'administration de ces pénalités a commencé.

Si une faute technique a été sifflée sur l'entraîneur chef pour une disqualification du premier entraîneur adjoint, du remplaçant, du joueur éliminé et des membres accompagnateurs de la délégation, cette pénalité ne devra pas être donnée en premier. Elle doit être donnée dans l'ordre où toutes les fautes et violations se sont produites, à moins qu'elles ne soient annulées.

42.2.5. Le droit à la possession du ballon faisant partie de la dernière sanction à être administrée annule tout droit antérieur à une possession.

42.2.6. Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc ou pour un échange de ballon, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.

42.2.7. Toutes les autres pénalités doivent être administrées dans l'ordre où elles ont été commises.

42.2.8. Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit.

1^{er} février 2023

Si à peu près en même temps que la première infraction est commise :

- un panier ou un dernier ou lancer-franc est réussi, le ballon doit être remis à l'équipe adverse qui n'a pas marqué, pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de touche de l'équipe.
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la première infraction.
- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, une situation d'entre-deux se produit.

Art. 43. Lancer-franc

43.1. Définition

43.1.1. Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle.

43.1.2. Une série de lancers-francs se compose par tous les lancers-francs et la possible possession du ballon qui les suivent résultant de la sanction d'une seule faute.

43.2. Règle

43.2.1. Lorsqu'une faute personnelle, une faute antisportive ou disqualifiante avec contact est sifflée, le(s) lancer(s)-franc(s) doivent être accordés comme suit :

- Le joueur contre qui la faute a été commise doit tenter le(s) lancer(s)-franc(s).
- S'il y a une demande pour qu'il soit remplacé, il doit tenter le(s) lancer(s)-franc(s) avant de quitter la partie.
- S'il/elle doit quitter le terrain pour cause de blessure ou parce qu'il/elle est disqualifié(e), son/sa remplaçant(e) doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s). S'il n'y a pas de remplaçant disponible, n'importe quel coéquipier désigné par l'entraîneur chef peut tirer le(s) lancer(s)-franc(s).

43.2.2. Lorsqu'une faute technique ou disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse désigné par son entraîneur chef doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s).

43.2.3. Le tireur de lancer-franc doit :

- Prendre position avec ses roues arrière derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle. Ses roues avant (ou roulettes) peuvent être en avance sur la ligne.
- Utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou qu'il touche l'arceau.
- Lâcher le ballon dans les 5 secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition.
- Ne pas toucher la ligne de lancer-franc ou pénétrer dans la zone restrictive avec n'importe quelle partie de son corps ou de ses roues arrière jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'arceau.
- Ne pas feinter un lancer-franc.

43.2.4. Les joueurs occupant les places de rebond du lancer-franc doivent prendre des positions alternées dans ces espaces, qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1m (Figure 7).

Pendant les lancers-francs ces joueurs ne doivent pas :

1^{er} février 2023

- Occuper les places de rebond du lancer-franc auxquelles ils n'ont pas droit.
- Pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond du lancer-franc jusqu'à ce que le ballon ait quitté la/les main(s) du tireur de lancer-franc.
- Distraire le tireur de lancer-franc par leurs actions.

43.2.5. Le défenseur de la ligne de fond situé à la place de la première voie, peut laisser sa roue arrière la plus proche de la ligne de fond pour mordre la marque de couloir du côté de la ligne de fond de la chaise roulante. Les roues arrière de toutes les autres chaises peuvent occuper jusqu'à la moitié des marqueurs adjacents (gauche ou droite) définissant les places du couloir, y compris la marque décrivant la zone neutre.

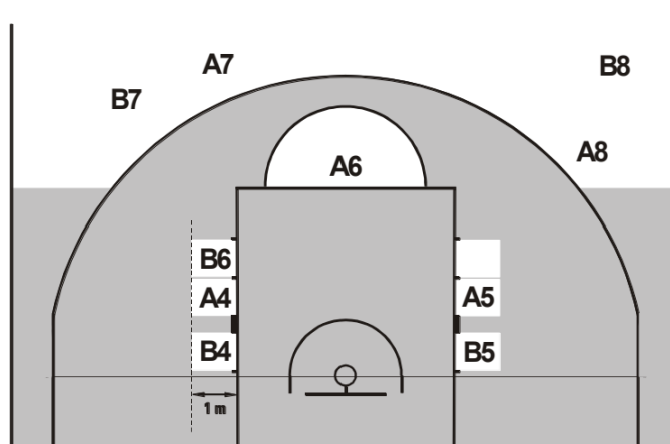


Figure 3 – Positions des joueurs durant les lancers-francs

43.2.6. Les joueurs aux places de rebond de lancer-franc doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la zone de panier à 3 points jusqu'à ce que le lancer-franc se termine.

43.2.7. Pendant le(s) lancer(s)-franc(s) suivis par une autre série de lancer-francs ou par une remise en jeu, tous les joueurs doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points.

Une infraction aux Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 et 43.2.7 constitue une violation.

43.3. Pénalité

43.3.1. Si un lancer-franc est réussi et que la/les violation(s) est/sont commise(s) par le tireur de lancer-franc, le point ne doit pas compter.

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu à partir de la ligne de lancer-franc prolongée, à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s)-franc(s) ou une sanction de possession à administrer.

43.3.2. Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par un/des autre(s) joueur(s) que le tireur de lancer-franc :

- Le point doit compter.
- La/les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas du dernier lancer-franc, le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu à partir de n'importe quel endroit derrière la ligne de touche de l'équipe.

1^{er} février 2023

43.3.3. Si un lancer-franc n'est pas réussi et que la violation est commise par :

- Un tireur de lancer-franc ou son/sa coéquipier(e) du dernier lancer-franc, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu à la ligne de lancer-franc prolongée à moins que cette équipe ait le droit à d'autre possession.
- Un adversaire du tireur de lancer-franc, un remplaçant de lancer-franc doit être donné au tireur de lancer-franc.
- Les deux équipes, lors du dernier lancer-franc, une situation d'entre-deux se produit.

Art. 44. Erreurs rectifiables

44.1. Définition

Les arbitres peuvent rectifier une erreur si une règle n'a pas été appliquée par mégarde dans les situations suivantes seulement :

- Accord de lancer(s) franc(s) immérité(s).
- Défaut d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s).
- Accord ou annulation erronée de point(s).
- Permission donnée à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s)-franc(s).

44.2. Procédure générale

44.2.1. Pour être rectifiées, les erreurs ci-dessus mentionnées doivent être reconnues par les arbitres, le commissaire, s'il en a un, ou les officiels de la table avant que le ballon devienne vivant suivi du premier ballon mort après la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur. Ces erreurs ne peuvent plus être rectifiées après que le ballon devienne mort lorsque le chronomètre de jeu retentit pour la fin de la partie.

44.2.2. Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable tant qu'aucune équipe n'est désavantagée.

44.2.3. Toute faute commise, tout point marqué, tout temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après que l'erreur s'est produite et avant sa reconnaissance restent valables.

44.2.4. Après la correction de l'erreur et sauf si cela est indiqué différemment dans ces règles, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur. Le ballon doit être remis à l'équipe y ayant droit au moment où le jeu a été arrêté pour la correction de l'erreur.

44.2.5. Une fois qu'une erreur, toujours rectifiable, a été reconnue, et :

- Le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé, il/elle doit revenir sur le terrain de jeu pour participer à la correction de l'erreur et à ce moment il/elle devient joueur.
Une fois l'erreur corrigée, il/elle peut rester dans le jeu à moins qu'un changement réglementaire ait été encore demandé, dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu.
- le joueur avait été remplacé pour cause de blessure ou d'assistance, son/sa remplaçant(e) doit participer à la correction de l'erreur.

1^{er} février 2023

44.2.6. Une erreur dans la comptabilisation du score, dans la gestion du temps ou des opérations du chronomètre de jeu impliquant le score, le nombre de fautes, le nombre de temps-mort, le chronomètre de jeu et le chronomètre de tir consommé ou omis, doivent être corrigés par les arbitres à n'importe quel moment avant que le chef d'équipe ait signé la feuille de marque.

44.3. Procédure spéciale

44.3.1. Attribution d'un/des lancer(s)-franc(s) immérité(s).

Le(s) lancer(s)-franc(s) tenté(s) à cause d'une erreur doit/vent être annulé(s) et le jeu peut reprendre comme suit :

- si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le ballon doit être attribué pour une remise en jeu de la ligne de lancer-franc prolongée à l'équipe dont le lancer-franc a été annulé.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et :
 - l'équipe qui contrôlait le ballon ou y avait droit au moment où l'erreur a été découverte est la même qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite, ou
 - aucune équipe ne contrôlait le ballon au moment de la découverte de l'erreur, le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit à celui-ci au moment de l'erreur.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, au moment où l'erreur a été découverte, l'équipe qui contrôlait le ballon ou y avait droit est l'équipe adverse à celle qui contrôlait le ballon au moment de l'erreur, une situation d'entre-deux se produit.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, au moment où l'erreur a été découverte, une sanction pour faute impliquant des lancers-francs a été accordée, les lancers-francs doivent être exécutés et le ballon attribué pour une remise en jeu à l'équipe qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite.

44.3.2. Défaut d'attribuer un/des lancer(s)-franc(s) mérité(s).

- s'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après tout lancer-franc normal.
- si la même équipe marque un panier après avoir bénéficié du ballon par erreur pour une remise en jeu, l'erreur doit être ignorée.

44.3.3. Avoir permis au mauvais joueur de tirer un ou des lancer(s) franc(s).

Le(s) lancer(s)-franc(s) tenté(s), et la possession du ballon si cela fait partie de la pénalité, doivent être annulés et le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu sur la ligne de fond prolongée, à moins que le jeu ait continué et a été arrêté pour rectifier une erreur ou des pénalités pour d'autres infractions devant être données, dans ce cas, le jeu doit reprendre à l'endroit où il a été arrêté pour rectifier l'erreur.

Règle huit – arbitre, table de marque, commissaire : fonctions et pouvoirs :

Art. 45. Arbitre, table de marque et commissaire

45.1. Les **arbitres** doivent constituer un chef d'équipe et 1 ou 2 juge(s)-arbitre(s). Ils doivent être assisté par la table de marque et par le commissaire s'il est présent.

1^{er} février 2023

45.2. La **table de marque** représente le marqueur, l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur du chronomètre des tirs.

45.3. Le **commissaire**, s'il est présent, doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométrateur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table, de vérifier les cartes d'identité des joueurs et de s'assurer que les équipes ne dépassent pas 14 points sur le terrain et d'aider le chef d'équipe et les juges-arbitres du bon déroulement de la rencontre.

45.4. Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.

45.5. Les arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire doivent diriger le jeu conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour y apporter des changements.

45.6. La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.

45.7. Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de manière uniforme.

Art. 46. Chef d'équipe : fonctions et pouvoirs

Le chef d'équipe doit :

46.1. Vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.

46.2. Désigner le chronomètre de jeu officiel, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps morts et agréer les officiels de la table de marque.

46.3. Choisir le ballon de jeu parmi 2 ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il/elle peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.

46.4. Ne pas permettre à n'importe quel joueur de porter des objets pouvant blesser d'autres joueurs.

46.5. Donner un entre-deux au début du premier quart-temps et une possession alternée de remise en jeu pour commencer au début des autres quarts-temps et des prolongations.

46.6. A le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le permettent.

46.7. A le pouvoir de déclarer une équipe forfait.

46.8. Examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il/elle estimera nécessaire.

46.9. Approuver et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci **mettant fin** à la tâche des arbitres et à leur **relation** avec la rencontre. Le **pouvoir** des arbitres **commence** lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu 20 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et **prend fin** quand le signal du chronométrateur retentit pour signaler la fin de la rencontre tel qu'approuvé par les arbitres.

46.10. doit inscrire au verso de la feuille de marque, dans le vestiaire avant de la signer la feuille de marque :

- Tout forfait ou faute disqualifiante,
- Tout comportement antisportif de la part de membres de l'équipe, des entraîneurs chef, premier entraîneur adjoint et membres accompagnateurs de la délégation s'étant produit avant les 20 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre, ou bien entre la fin de la rencontre et l'approbation et la signature de la feuille de marque.

Dans ce cas le chef d'équipe (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

46.11. Le chef d'équipe doit prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter le(s) autre(s) arbitre(s), le commissaire s'il y en a un et/ou les officiels de la table.

46.12. Pour les rencontres où le système de visionnage vidéo est utilisé, veuillez consulter l'Annexe F.

46.13. Après avoir été notifié par le chronomètre, le chef d'équipe doit siffler avant le premier et le troisième quart-temps lorsque les 3 minutes et 1,5 minutes restent jusqu'au début du quart-temps. Le chef d'équipe doit également siffler avant que le deuxième et le quatrième quart-temps et chaque prolongation lorsque les 30 secondes restantes jusqu'au début du quart-temps et de la prolongation.

46.14. conduire des vérifications directes de chaise(s) roulante(s) pour s'assurer que les équipes se conforment à l'Art. 3.1 :

- S'ils ont des raisons de croire qu'une chaise peut être illégal ou
- S'il est demandé par un entraîneur de l'une des équipes participantes.

46.15. A le pouvoir de prendre des décisions sur chaque point pas spécifiquement couvert par ces règles.

Art. 47. Arbitres : fonctions et pouvoirs

47.1. Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions sur les infractions des règles commises soit dans ou en dehors de la ligne de délimitation incluant la table de marque, les bancs d'équipe et les zones immédiatement derrière les lignes.

47.2. Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, le temps de jeu réglementaire ou la prolongation prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer-franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.3. Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact personnel ou une violation, les arbitres doivent, dans chaque cas, considérer et peser les principes fondamentaux suivants :

- l'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.

1^{er} février 2023

- consistance dans l'application du concept « avantage/désavantage ». Les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse. En basket en chaise, les contacts légers peuvent être considérés comme accidentels si le joueur essaye de freiner ou de changer la direction de sa chaise roulante.
- consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en « ressentant » ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.4. Si une réclamation est introduite par une des équipes, le chef d'équipe(ou le commissaire, s'il est présent) doit, après réception des raisons de la réclamation, rapporter par écrit l'incident de l'organisme compétent de la compétition

47.5. si un arbitre est blessé ou pour toute autre raison ne peut pas continuer d'exécuter ses fonctions dans les 5 minutes suivant l'incident, le jeu peut reprendre. Le(s) arbitre(s) restant(s) devra(devront) arbitrer seul(s) pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du commissaire, s'il y en a un, le(s) arbitre(s) restant(s) devra(devront) décider du possible remplacement.

47.6. Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.

47.7. chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions, mais n'a pas l'autorisation d'ignorer ou de contester les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).

47.8. La mise en œuvre et l'interprétation des règles officielles de basket-ball par les arbitres, qu'une décision explicite ait été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir l'Annexe C).

Art. 48. Marqueur et aide marqueur : fonctions

48.1. Le **marqueur** doit recevoir une feuille de marque et tenir un registre des éléments suivants :

- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise concernant les numéros des joueurs, il/elle doit notifier l'arbitre le plus proche dès que possible.
- Le résumé des points marqués, en inscrivant les paniers et les lancers-francs marqués.
- Les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre immédiatement lorsque les 5 fautes sont infligées à n'importe quel joueur. Il/elle doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit informer l'arbitre immédiatement lorsqu'un entraîneur doit être disqualifié. Similairement, il/elle doit informer un arbitre immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié, s'il/elle a commis 2 fautes techniques, ou 2 fautes antisportives, ou 1 faute technique et 1 faute antisportive qu'il/elle doit être disqualifié(e).

1^{er} février 2023

- Temps-mort. Il/elle doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.
- Pour chaque équipe, la vidéo de l'entraîneur chef est accordé. Il/elle doit immédiatement informer l'arbitre le plus proche lorsqu'un entraîneur chef demande par erreur sa seconde vidéo.

48.2. **L'aide marqueur** doit gérer le tableau des scores et aider le marqueur et le chronométrateur. Dans le cas de divergence entre le tableau et la feuille de marque qui ne peut être résolu, la feuille de marque prévaut et le tableau sera corrigé en conséquence.

48.3. Si une erreur de comptabilisation du score est reconnue dans la feuille de marque :

- Durant la rencontre, le chronomètre doit attendre le premier ballon mort avant de faire sonner son signal.
- Après la fin du temps de jeu et avant que la feuille de marque ait été signée par le chef d'équipe, l'erreur doit être rectifiée, même si cette correction influence le résultat final de la partie.
- Après la feuille de marque signée par le chef d'équipe, l'erreur ne peut plus être corrigée. Le chef d'équipe ou le commissaire, s'il est présent, doit envoyer un rapport détaillé à l'organisme organisateur de la compétition.

48.4. Le commissaire ou l'aide marqueur doit aider le marqueur en vérifiant l'exactitude du nombre total de classification des points d'une équipe de cinq joueurs sur le terrain. Si une équipe dépasse la règle de limitation des 14 points (voir Art. 51.2), le commissaire ou l'aide marqueur doit informer le marqueur qui doit, à son tour, informer le chef d'équipe et une faute technique sera infligée à l'entraîneur de l'équipe fautive.

Art. 49. Chronométrateur : fonctions

49.1. Le chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu.
- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible pour chaque entraîneur, le marqueur avec le nombre de fautes commises par ce joueur.
- Informer immédiatement un arbitre quand 5 fautes ont été infligées à n'importe quel joueur.
- Gérer la plaquette de faute de l'équipe sur la table de marque, à la fin le plus proche du banc de l'équipe dans la situation de pénalité de faute d'équipe, lorsque le ballon devient vivant après la quatrième faute d'équipe dans un quart-temps.
- Effectuer les remplacements.

- Exécuter les temps-morts. Il/elle doit informer les arbitres de l'occasion des temps-morts quand une équipe a demandé un temps-mort.
- Sonner son signal uniquement lorsque le ballon devient mort et avant que le ballon devienne vivant à nouveau. Le son du signal ne doit pas arrêter le chronomètre de jeu ou le jeu ni provoquer le ballon pour devenir mort.

49.2. Le chronométreur doit mesurer le temps de jeu comme suit :

- Début du chronomètre de jeu quand :
 - Durant un entre-deux, le ballon est légalement frappé par un joueur impliqué dans l'entre-deux.
 - Après un dernier lancer-franc manqué et le ballon continue d'être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.
 - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain.
- Fin du chronomètre de jeu quand :
 - Le temps expire à la fin d'un quart-temps ou de la prolongation, s'il n'est pas arrêté automatiquement par le chronomètre de jeu lui-même.
 - Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant.
 - Un tir au panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort.
 - Un tir au panier est marqué quand le chronomètre de jeu affiche 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit alors qu'une équipe a le contrôle du ballon.

49.3. Le chronomètre doit mesurer le temps-mort comme suit :

- Commencer le chronomètre des temps-morts immédiatement lorsque l'arbitre siffle et donne le signal du temps-mort.
- Faire retentir son signal quand les 50 secondes du temps-mort se sont écoulées.
- Faire retentir son signal quand le temps-mort a pris fin.

49.4. Le chronométreur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- Commencer le chronomètre de temps-mort immédiatement quand un quart-temps précédent ou la prolongation a pris fin.
- Informer les arbitres avant le premier et le troisième quart-temps quand 3 minutes, 1,5 minutes secondes restantes jusqu'au début du quart-temps.
- Faire retentir son signal avant le second ou quatrième quart-temps et chaque prolongation quand 30 secondes restantes jusqu'au début du quart-temps ou de la prolongation.
- Faire retentir son signal et simultanément arrêter le chronomètre de temps-mort immédiatement quand un intervalle de jeu a pris fin.

50. Opérateur du chronomètre de tir : fonctions

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1. démarré ou remis en marche quand :

- Sur le terrain de jeu, une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.

1^{er} février 2023

- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par tout joueur sur le terrain.

50.2. **arrêté, mais pas réinitialisé**, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu due à :

- Un ballon sorti en dehors du terrain.
- Un joueur de la même équipe a été blessé.
- Une faute technique a été commise par l'équipe.
- Une situation d'entre-deux.
- Une annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.

Arrêté mais également pas réinitialisé, avec le temps restant visible, quand la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu dans sa zone avant et 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre de tir résultant d'une faute ou violation.

50.3. **arrêté et réinitialisé à 24 secondes**, sans affichage visible, quand :

- Le ballon entre légalement dans le panier.
- Le ballon touche l'arceau du panier adverse et il est contrôlé par l'équipe qui n'avait pas le contrôle du ballon avant qu'il ait touché l'arceau.
- L'équipe se voit attribuer une remise en jeu dans sa zone avant :
 - À la suite d'une faute ou d'une violation (pas du ballon sorti des limites du terrain)
 - À la suite d'une situation d'entre-deux pour l'équipe qui n'avait pas le contrôle du ballon auparavant.
 - Le jeu est arrêté à cause d'une action qui n'est pas en lien avec l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu est arrêté à cause d'une action qui n'est pas en lien avec aucune équipe, à moins que les adversaires soient désavantagés.
- L'équipe se voit accorder de(s) lancer(s)-franc(s).

50.4. **arrêté et réinitialisé à 14 secondes**, avec 14 secondes visibles, quand :

- La même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu dans sa zone avant et 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre de tir :
 - À la suite d'une faute ou violation (pas pour le ballon sorti des limites du terrain).
 - Le jeu est arrêté à cause d'une action qui n'est pas en lien avec l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu est arrêté à cause d'une action qui n'est pas en lien avec aucune équipe, à moins que les adversaires soient désavantagés.
- L'équipe qui n'avait précédemment pas le contrôle du ballon se verra attribuer une remise en jeu dans sa zone avant à la suite de :
 - Une faute personnelle ou violation (y compris le ballon sorti des limites du terrain),
 - Une situation d'entre-deux.
- Une équipe se voit attribuer une remise en jeu de la ligne de remise en jeu dans sa zone avant comme résultant d'une faute antisportive ou disqualifiante.
- Après que le ballon a touché l'arceau lors d'un tir au panier qui n'a pas été marqué (y compris quand le ballon loge entre l'arceau et le tableau), un dernier lancer-franc qui n'est pas marqué, ou une passe, si l'équipe qui regagne le contrôle du ballon est la même équipe qui avait le contrôle du ballon avant que le ballon touche l'arceau.

- Le chronomètre de jeu affiche 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou dans chaque prolongation suivant un temps-mort pris par l'équipe qui avait droit à la possession du ballon dans sa zone arrière et l'entraîneur décide que le jeu doit reprendre avec une remise en jeu pour son équipe de la ligne de remis en jeu dans la zone avant de l'équipe et 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre de tir au moment où lorsque le chronomètre de jeu est arrêté.

50.5. **éteint**, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quel quart-temps ou prolongation alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre équipe et qu'il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon.

Règle neuf – système de classification des joueurs

Art. 51. Système de classification des joueurs par points

51.1. Définition

51.1.1. Pour jouer à une Compétition officielle organisée par l'IWBF, chaque joueur doit être en possession d'une carte de classification éditée par la Commission de classification de l'IWBF. Ces cartes de classification sont établies à partir d'observations réalisées par des classificateurs en accord avec les principes écrits dans le référentiel de classification du joueur. Ces cartes comportent entre autres choses la valeur en point attribuée au joueur. Cette classification peut évoluer durant une compétition jusqu'au tour final. C'est de la responsabilité du classificateur de déterminer la validité d'une carte et le nombre de points attribués à un joueur.

Les classes valides pour les Compétitions de l'IWBF sont : 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 et 4.5.

51.2. À aucun moment dans une partie, une équipe ne doit avoir des joueurs participants dont la valeur totale de points ne dépasse la limite des 14 points.

Remarque : Ce total s'applique aux Compétitions officielles de l'IWBF énumérées ci-dessous. Des variations dans le total des points peuvent s'appliquer dans d'autres compétitions.

- Les compétitions officielles de l'IWBF :
- Les championnats du monde pour hommes.
- Les championnats du monde pour femmes.
- Les tournois paralympiques pour hommes et femmes.
- Les championnats du monde pour les U23 hommes.
- Les championnats du monde pour les U25 femmes.
- Les tournois de qualification pour les championnats du monde pour hommes, femmes et U25 femmes et U23 femmes.
- Les tournois de qualification paralympiques pour hommes et femmes.

1^{er} février 2023

51.3. Pénalité

Si à un moment du match, l'équipe dépasse la limite de 14 points, une faute technique devra être infligée à l'entraîneur, avec une correction dans le programme à faire en même temps.




Annexe A – Signaux des arbitres

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




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

A.3. Il est important que la table de marque se familiarise avec ces signaux.

Signaux de chronomètre de jeu





Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
		
Paume ouverte	Poing fermé	Couperet avec la main

Score







1 point	2 points	3 points
		
Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	Abaisser 2 doigts d'un mouvement de poignet	3 doigts tendus ; un bras = tentative ; les deux bras = réussite

1^{er} février 2023

Remplacement et temps-mort

remplacement	Autorisation de rentrer	Temps-mort imputé	Temps-mort télévisuel
			
Croiser les avant-bras	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Former un T et montrer l'index	Bras ouverts avec les poings fermés


Gestuelle informative

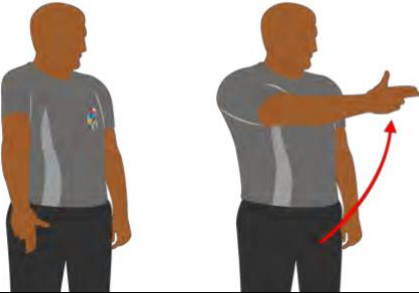


Panier annulé/action annulée		Décompte de temps visible	
			
Action de ciseau avec les bras devant le buste		Décompte avec la paume ouverte	
communication	Réinitialisation du chronomètre de tir	Direction du jeu et/ou sortie des limites de terrain	Ballon tenu / situation d'entre-deux
			
13	14	15	16
Pouce levé	Rotation de la main avec le doigt tendu	Pointer en direction du jeu, le bras parallèle aux lignes de touche	Pouce levé, puis pointer en direction du jeu selon la flèche de possession alternée


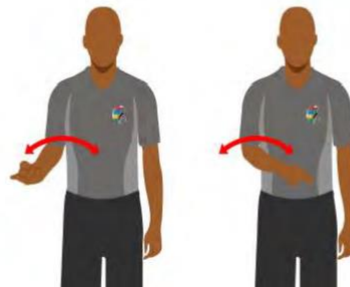

1^{er} février 2023

63

Violations


Marcher	Toucher le sol avec ses pieds ou son repose-pied	Dribble illégal
		not applicable
17	18	19
Rotation des poignets		




3 secondes	5 secondes	8 secondes
		
20	21	
Bras tenu et montrer 3 doigts	Montrer 5 doigts	Montrer 8 doigts



24 secondes	Retour du ballon en zone arrière	Coup de pied délibéré ou blocage du ballon
		
23	24	
Toucher l'épaule des doigts	Mouvement de vague en face du corps	Pointer le pied

1^{er} février 2023

Numéro des joueurs

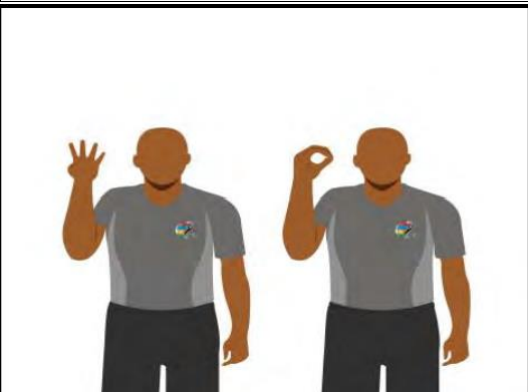
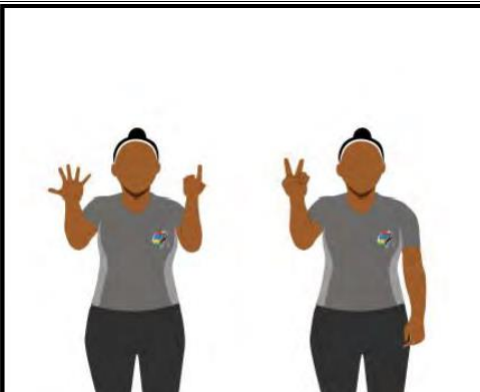
N° 00 et 0	
	
27	
Les 2 mains montrent le numéro 0	La main droite montre le numéro 0

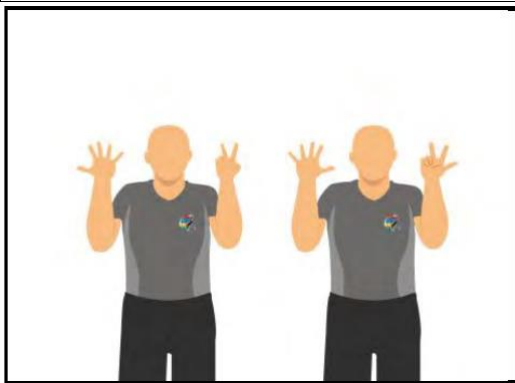
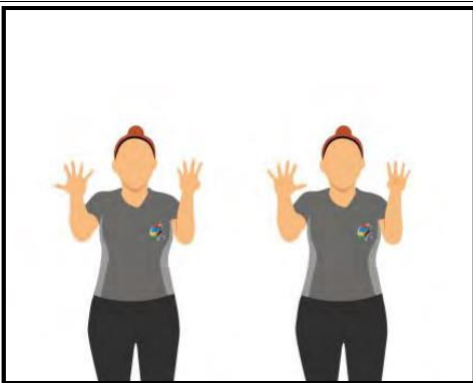
N° 1-5	N° 6-10	N° 11-15
		
La main droite montre les numéros de 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la main gauche montre les numéros de 1 à 5	Le poing droit est serré et la main gauche montre les numéros de 1 à 5

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


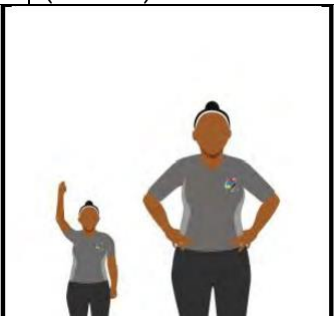


1^{er} février 2023



N°40	N°62
	
La main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités	Les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent 2 pour le chiffre des unités



N°78	N°99
	
35	36
Les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités	Les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

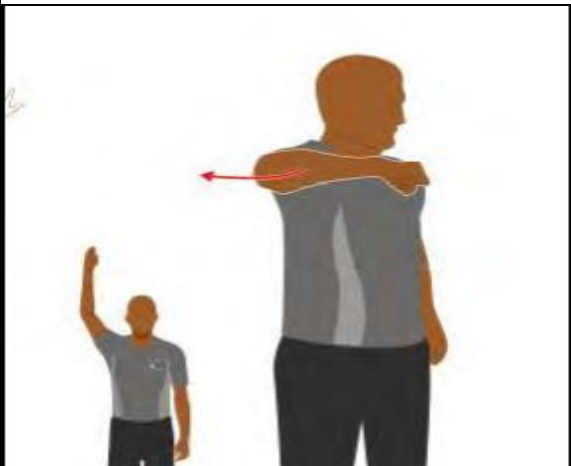
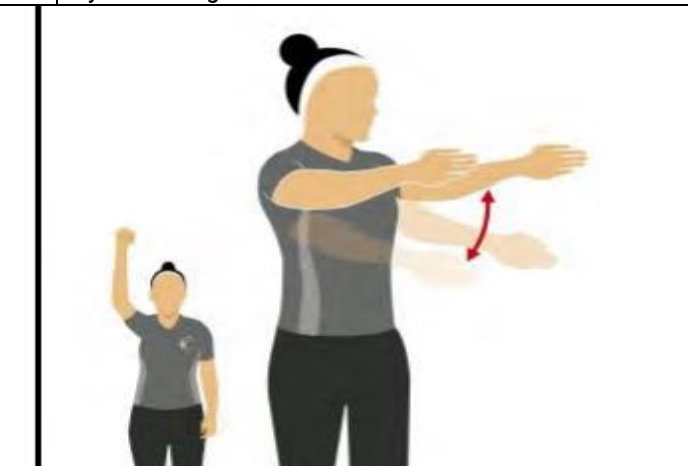
Type de faute



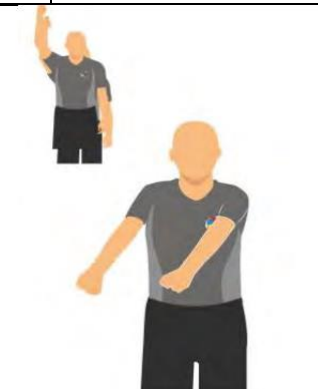
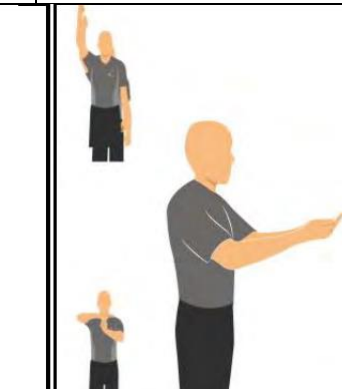
tenir	Blocage (défense) Faire l'écran illégal (offensif)	Pousser ou charger sans le ballon	Contrôle de la main
			
Accrocher le poignet vers le bas	Les deux mains sur les hanches	Imiter une poussée	Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

1^{er} février 2023




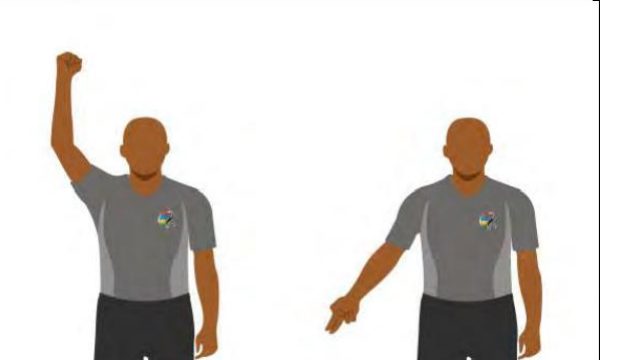
Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Accrochage
			
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Bras inférieur vers l'arrière

Balancement excessif du coude	Cylindre illégal
	
Balancer le coude vers l'arrière	Déplacer les deux bras avec la paume ouverte verticalement vers le haut et le bas

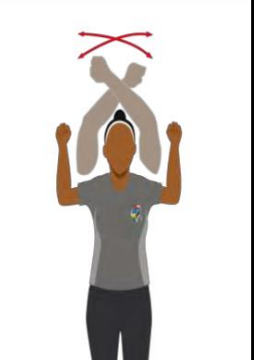
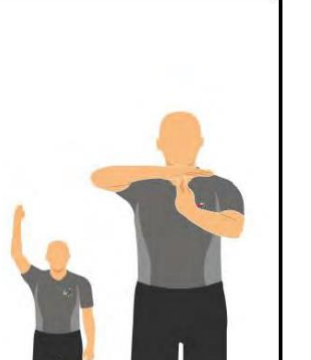


Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon	Couper trop tôt le chemin d'un adversaire	soulever
			
Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive	Imiter le mouvement du fauteuil avec ses poings	Imiter le soulèvement avec ses mains

1^{er} février 2023






Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
	
Lever un bras le poing fermé puis indiquer le nombre de lancer-franc	Lever un bras le poing fermé puis pointer le sol

Fautes spéciales



Double faute	Faute technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
Croisement successif des deux poings fermés	Former un T avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés




Simulation de faute	Franchissement illégal de la ligne de délimitation	Système de visionnage vidéo
---------------------	--	-----------------------------

		
Relever deux fois l'avant-bras	Geste du bras parallèle à la ligne de touche (lors des 2 dernières minutes du 4ème quart-temps ou de prolongation)	Rotation de la main horizontale avec l'index tendu




1^{er} février 2023

Administration des sanctions de fautes – Signalement à la table de marque

Après une faute sans lancer-franc	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
	
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

Administration des lancers-francs – arbitre actif (arbitre de tête)

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt horizontalement	2 doigts horizontalement	3 doigts horizontalement

1^{er} février 2023

Administration des lancers-francs – arbitre passif (arbitrage à 2 ou 3 personnes/arbitre de queue et de centre)



1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus

Figure 4 – signaux des arbitres

Annexe B – feuille de marque

INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A

Competition _____ Date _____ Time _____
Game No. _____ Place _____

Team A
Time-outs _____
Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Extra periods _____

Coach _____
Assistant Coach _____

Team B
Time-outs _____
Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Extra periods _____

Coach _____
Assistant Coach _____

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____
Captain's signature in case of protest _____

Team B

Crew chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

RUNNING SCORE							
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

Scores Period ① A _____ B _____
Period ② A _____ B _____
Period ③ A _____ B _____
Period ④ A _____ B _____
Extra periods A _____ B _____

Final Score Team A _____ Team B _____
Name of winning team _____
Game ended at (hh:mm) _____

Figure 5 – Feuille de marque

1^{er} février 2023

B.1. La feuille de marque officielle illustrée à la Figure 9 est celle approuvée par la Commission technique de l'IWBF.

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

Remarque :

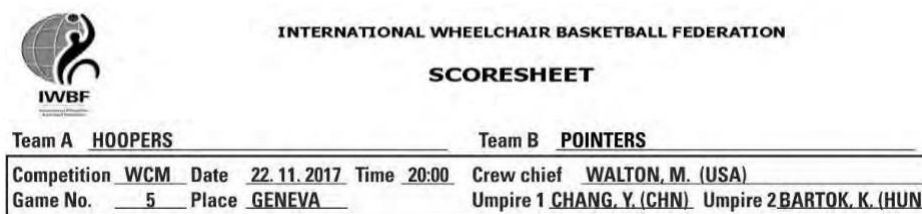
1. Le marqueur doit utiliser deux stylos de couleurs différentes, ROUGE pour le premier et le troisième quart-temps et BLEUE OU NOIRE pour le second et le quatrième quart-temps. Pour les prolongations, tous les enregistrements doivent être faits en BLEU ou NOIR (de la même couleur que le second et le quatrième quart-temps).
2. La feuille de marque doit être préparée et complétée électroniquement.

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

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

B.3.2. Il doit ensuite inscrire :

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



INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS	Team B POINTERS
Competition <u>WCM</u> Date <u>22.11.2017</u> Time <u>20:00</u> Crew chief <u>WALTON, M. (USA)</u>	
Game No. <u>5</u> Place <u>GENEVA</u> Umpire 1 <u>CHANG, Y. (CHN)</u> Umpire 2 <u>BARTOK, K. (HUN)</u>	

Figure 10 – en-tête de la feuille de marque

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

B.3.3.1. Dans la première colonne, le marqueur inscrit les unités de classification (2 chiffres) de chaque joueur. Pour les tournois, les points de classification doivent être indiqués pour chaque rencontre jouée par son équipe.

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

1^{er} février 2023

B.3.3.3. Si l'équipe présente moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases laissées vides pour le numéro de licence du joueur (numéro de classification), le nom, le numéro, les joueurs pouvant jouer, et le dernier joueur enregistré dans la ligne en-dessous. S'il y a moins de 11 joueurs, la ligne horizontale doit être tracée horizontalement jusqu'à atteindre la section de fautes des joueurs et continuer en diagonale vers le bas.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
001	MAYER,	F.	5							
002	JONES,	M.	8							
003	SMITH,	E.	9							
004	FRANK,	Y.	12							
010	NANCE,	L.	18							
012	KING,	H. (CAP)	22							
014	WONG,	P.	24							
015	RUSH,	S.	25							
021	MARTINEZ,	M.	33							
022	SANCHES,	N.	42							
Head coach					788	LOOR,	A.			
First assistant coach					555	MONTA,	B.			

Figure 11 – Les équipes sur la feuille de marque (avant la rencontre)

B.3.4. En bas de la section de chaque équipe, le marqueur doit inscrire (en LETTRES MAJUSCULES) les noms de l'entraîneur de l'équipe et de l'entraîneur adjoint.

B.4. **Au moins 10 minutes avant le début de l'heure prévue de la rencontre**, chaque entraîneur doit :

B.4.1. Confirmer son accord concernant les noms, la classification et les numéros correspondants des membres de son équipe.

B.4.2. Confirmer les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. S'il n'y a pas d'entraîneur et pas d'entraîneur adjoint, le capitaine doit jouer le rôle de l'entraîneur et doit être indiqué par la mention (CAP) derrière son nom.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)			
First assistant coach						

B.4.3. Mentionner les 5 joueurs qui vont débiter la rencontre en marquant une petite croix « x » derrière le numéro du joueur dans la colonne « en jeu ».

B.4.4. Signer la feuille de marque.

L'entraîneur chef de l'équipe « A » doit être le premier à fournir les informations ci-dessus.

B.5. Au début de la rencontre, le marqueur doit entourer la petite croix « x » des 5 joueurs de chaque équipe qui commenceront à jouer.

B.6. Durant la rencontre, le marqueur doit noter une petite croix « x » (pas entouré) dans la colonne « en jeu » quand le remplaçant monte sur le terrain pour la première fois en tant que joueur.

1^{er} février 2023

B.7. Temps-morts

B.7.1. Les temps-morts accordés doivent être enregistrés sur la feuille de marque en inscrivant la minute du temps de jeu du quart-temps ou de la prolongation à l'intérieur des cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe.

B.7.2. À la fin de chaque mi-temps et prolongation, les cases non-utilisées doivent être tracées horizontalement par 2 lignes parallèles. Si l'équipe n'a pas bénéficié de son premier temps-mort avant que le chronomètre de jeu n'affiche 2 :00 minutes dans le quatrième quart-temps, le marqueur doit tracer 2 lignes horizontales dans la première case de cette équipe pour la deuxième mi-temps.

Time-outs		Team fouls	
7	Quarter ①	XXXXXX	XXXXXX
9 10	Quarter ③	XXXXXX	XXXXXX
	Overtimes		

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗ P ₂					
002	JONES, M.	8	⊗ P	P ₂				
003	SMITH, E.	9	⊗ P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	12	× T ₁	U ₂	GD			
010	NANCE, L.	18	⊗ P	U ₁				
012	KING, H. (CAP)	22	⊗ P ₁					
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	× P ₃	P ₂				
021	MARTINEZ, M.	33	× T ₁	P ₂	T ₃	GD		
022	SANCHES, N.	42	× P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD
024	MANOS, K.	55	× P ₂	D ₂				
Head coach	788	LOOR, A.					C ₁	B ₁
First assistant coach	555	MONTA, B.						

Figure 12 – Les équipes sur la feuille de marque (après la rencontre)

B.8. Fautes

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

B.8.2. Les fautes commises par les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres accompagnateurs de la délégation peuvent représenter des fautes techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur chef.

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

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

B.8.3.2. Une faute technique contre un joueur doit être indiquée en inscrivant un « T ». Une seconde faute technique doit également être indiquée en inscrivant un « T » dans l'espace suivant, suivi d'un « GD » pour la disqualification pour le reste de la rencontre.

1^{er} février 2023

B.8.3.3. Une faute technique contre l'entraîneur pour son comportement personnel antisportif doit être indiquée en inscrivant un « C ». Une seconde faute technique similaire doit également être indiquée en inscrivant un « C », suivi d'un « GD » dans l'espace suivant.

B.8.3.4. Une faute technique contre l'entraîneur pour toute autre raison doit être indiquée en inscrivant un « B ». Une troisième faute technique (une d'elles pourrait être un « C ») doit être indiquée en inscrivant un « B » ou un « C », suivi d'un « GD » dans l'espace suivant.

B.8.3.5. Une faute antisportive contre un joueur doit être indiquée en inscrivant un « U ». Une seconde faute antisportive doit également être indiquée en inscrivant un « U », suivi d'un « GD » dans le prochain espace suivant.

B.8.3.6. Une faute technique contre un joueur à la suite d'une faute antisportive précédente ou d'une faute antisportive contre un joueur à la suite d'une faute technique précédente doit également être indiquée en inscrivant un « U » ou un « T » dans le prochain espace suivant.

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

B.8.3.8. Toute faute impliquant un/des lancer(s)-franc(s) qui doit être indiquée en ajoutant le numéro correspondant de lancer-franc (1, 2 ou 3) à côté du « P », « T », « C », « B », « U » ou « D ».

B.8.3.9. Toutes fautes contre les deux équipes impliquant des pénalités de la même gravité et annulées en vertu de l'Art. 42 doivent être indiquées en ajoutant un petit « c » à côté du « P », « T », « C », « B », « U » ou « D ».

B.8.3.10. Une faute disqualifiante contre l'entraîneur adjoint, le remplaçant, le joueur éliminé ou un membre accompagnateur de la délégation, y compris pour avoir quitté la zone du banc d'équipe dans une bagarre, doit être indiquée comme faute technique contre l'entraîneur en inscrivant un « B2 ».

B.8.3.11. Un « F » doit être inscrit, après le « D₂ » ou « D », dans tous les espaces restants de l'entraîneur chef, l'entraîneur adjoint, du remplaçant ou du joueur éliminé disqualifié à cause d'une bagarre.

B.8.3.12. Exemples de fautes disqualifiantes de l'entraîneur chef, de l'entraîneur adjoint, du remplaçant, du joueur éliminé ou des membres accompagnateurs de la délégation :

Une faute disqualifiante de l'entraîneur chef doit être inscrit comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante du premier entraîneur adjoint doit être inscrit comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Une faute disqualifiante d'un remplaçant doit être inscrit comme suit :

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

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante d'un membre accompagnateur de la délégation doit être inscrit comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13. Exemples de fautes disqualifiantes pour avoir quitté la zone de banc d'équipe durant une bagarre de l'entraîneur chef, du premier entraîneur adjoint, du remplaçant, du joueur éliminé ou d'un membre accompagnateur de la délégation :

Le nombre de personnes disqualifié pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique « B₂ » ou « D₂ » doit être infligée à l'entraîneur chef.

Une faute disqualifiante de l'entraîneur chef et du premier entraîneur adjoint doit être inscrit comme suit :

Si uniquement l'entraîneur chef est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si uniquement le premier entraîneur adjoint est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Si l'entraîneur chef et le premier entraîneur adjoint son disqualifiés :

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Une faute disqualifiante d'un remplaçant doit être inscrit comme suit :

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un « D » doit être inscrit, suivi d'un « F » dans tous les espaces restants des fautes :

003	SMITH, E.	9	X	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

1^{er} février 2023

S'il s'agit de la cinquième faute du remplaçant, alors un « D » doit être inscrit, suivi d'un « F » dans tous les espaces restants des fautes :

002	JONES, M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante d'un joueur éliminé doit être inscrit comme suit :

Comme un joueur éliminé n'a plus d'espaces de fautes alors un « D » doit être inscrit, suivi d'un « F », les deux dans la colonne derrière la dernière faute :

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante d'un membre accompagnateur de la délégation doit être infligée à l'entraîneur chef et inscrit comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Chaque disqualification d'un membre accompagnateur de la délégation doit être infligée à l'entraîneur chef, inscrit par un « B », mais ne doit pas compter aux trois fautes techniques pour sa disqualification.

B.8.3.14. Exemples de fautes disqualifiantes pour avoir quitté la zone de terrain du banc d'équipe durant une bagarre concernant l'entraîneur chef, le premier entraîneur adjoint, le remplaçant, le joueur éliminé ou un membre accompagnateur de la délégation :

Le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone du banc d'équipe, une seule faute technique « B₂ » ou « D₂ » doit être infligée à l'entraîneur chef.

Si l'entraîneur chef est activement impliqué lors d'une bagarre, il/elle doit être infligé d'une faute « D₂ » uniquement.

Une faute disqualifiante de l'entraîneur chef et du premier assistant adjoint doit être inscrite comme suit :

Si l'entraîneur chef est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si uniquement le premier entraîneur adjoint est disqualifié :

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Si l'entraîneur chef et le premier entraîneur adjoint sont disqualifiés :

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

1^{er} février 2023

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

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un « D₂ » doit être inscrit, suivi d'un « F » dans tous les espaces restants de fautes :

001	MAYER, F.	5	X	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

S'il s'agit de la cinquième faute du remplaçant, alors un « D₂ » doit être inscrit, suivi d'un « F » dans tous les espaces restants de fautes :

002	JONES, M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

Comme un joueur éliminé n'a plus d'espaces de fautes alors un « D₂ » doit être inscrit, suivi d'un « F », les deux dans la colonne derrière la dernière faute :

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	D ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Et

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante d'un membre accompagnateur de la délégation doit être infligée à l'entraîneur chef et inscrit comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante de deux membres accompagnateurs de la délégation doit être infligée à l'entraîneur chef et inscrit comme suit :

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂	B ₂
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Chaque disqualification d'un membre accompagnateur de la délégation doit être infligée à l'entraîneur chef, inscrit comme suit ~~B₂~~ mais ne doit pas compter dans les trois fautes techniques de sa disqualification.

Remarque : Des fautes techniques ou disqualifiantes conformément à l'Art. 39 ne doivent pas compter comme des fautes d'équipe.

B.8.4. À la fin du second quart-temps et à la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés. À la fin de la rencontre, le marqueur doit oblitérer les espaces restants avec une ligne épaisse horizontale.

1^{er} février 2023

B.9. Fautes d'équipe

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

B.9.2. Lorsqu'un joueur commet une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit inscrire une faute contre l'équipe de ce joueur en notant une grande croix « X » dans les espaces désignés.

B.10. La marque courante

figure 13

Marque courante

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

B.10.2. Il y a 4 colonnes sur la feuille de marque pour la marque courante.

B.10.3. Chaque colonne est divisée encore en 4 colonnes. Les deux colonnes à gauche sont pour l'équipe « A » et les deux colonnes à droite sont pour l'équipe « B ». Les colonnes au centre sont pour la marque courante (160 points) de chaque équipe.

Le marqueur doit :

D'abord, tracer une ligne diagonale (/ pour les droitiers ou \ pour les gauchers) pour tout panier valide marqué et un cercle rempli (●) pour tout lancer-franc valide marqué, sur le **nouveau nombre total** de points accumulés par l'équipe qui vient de marquer.

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

B.11. Marque courante : instructions supplémentaires

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

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

B.11.3. Pas applicable pour le basket en chaise roulante.

B.11.4. À la fin de chaque quart-temps ou prolongation, le marqueur doit tracer un cercle épais (⊙) autour du dernier nombre de points marqué par chaque équipe, suivi d'une ligne horizontale épaisse en-dessous de ces points et en-dessous du numéro de chaque joueur qui a marqué ces derniers points.

B.11.15. Au début de chaque quart-temps ou prolongation, le marqueur doit continuer de tenir un compte courant et chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.

1^{er} février 2023

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

B.11.16. Dans la mesure du possible, le marqueur doit vérifier sa marque courante avec le tableau visuel. S'il y a une différence, et que son score est correct, il/elle doit immédiatement prendre des mesures pour avoir le tableau rectifié. S'il y a un doute ou qu'une des équipes soulève une objection à la correction, il/elle doit informer le chef d'équipe dès que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

B.11.17. Les arbitres doivent rectifier toute erreur de gestion du score impliquant le score, le nombre de fautes ou le nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le chef d'équipe doit signer les corrections. Dans le cas de vastes corrections, elles doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

Figure 14 - récapitulation

B.12. Marque courante : récapitulation

B.12.1. À la fin de chaque quart-temps ou de la dernière prolongation, le marqueur doit inscrire le score de ce quart-temps et toutes les prolongations dans la section appropriée dans la partie inférieure sur la feuille de marque.

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

B.12.3. À la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 lignes épaisses horizontalement sous le nombre final de points marqués par chaque équipe et les numéros des joueurs qui ont marqués ces derniers points. Il/elle doit également tracer une ligne diagonale en bas de la colonne pour oblitérer les numéros restants (marque courante) pour chaque équipe.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

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

B.12.5. Le marqueur doit ensuite inscrire son surnom, en lettres majuscules, sur la feuille de marque, après que cela a été fait par l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur de chronomètre de tir. Par la suite, toute la table de marque devra signer à côté de leurs noms.

B.12.6. Une fois signé par le(s) juge(s)-arbitre(s), le chef d'équipe doit être le dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration en lien avec la rencontre.

Remarque : Si le capitaine (CAP) signe la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marquée « signature du capitaine en cas de réclamation »), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doit/doivent rester à la disposition du chef d'équipe jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.

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

Figure 15 – Partie inférieure de la feuille de marque

B.13. Vidéo de l'entraîneur chef

B.13.1. Pour les rencontres où le système de visionnage vidéo est utilisé, chaque équipe peut bénéficier d'une vidéo de l'entraîneur chef (HCC). Si elle est accordée, le HCC doit être inscrit sur la feuille de marque en-dessous du nom de l'équipe dans les cases à côté du HCC. Dans la première case, le marqueur doit inscrire le quart-temps ou la prolongation (Q1, Q2, Q3, Q4 ou OT) et dans la deuxième case, la minute du temps de jeu du quart-temps ou de la prolongation.

Annexe C – Procédure en cas de réclamation

Si, durant une Compétition officielle de l'IWBF, une équipe pense que ses intérêts ont été lésés par une décision d'un arbitre [arbitre ou juge(s)-arbitre(s)] ou par tout événement qui a eu lieu pendant la rencontre, elle peut procéder de la manière suivante :

C.1. Une équipe peut remplir une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :

- Une erreur de comptabilisation du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs qui n'a pas été corrigée par les arbitres.
- Une décision de forfait, d'annulation, de report ou de non reprise de la rencontre.
- Une violation des règles d'éligibilité.

C.2. Afin d'être admissible, une réclamation doit se conformer aux procédures suivantes :

- Le capitaine (CAP) de cette équipe doit, pas plus de 15 minutes suivant la fin de la rencontre, informer le chef d'équipe que son équipe conteste le résultat de la partie et signe la feuille de marque dans la colonne « signature du capitaine en cas de réclamation ».
- L'équipe doit ensuite soumettre par écrit au chef d'équipe les motifs de sa réclamation, pas plus tard qu'une heure après la fin de la rencontre.
- Une taxe de USD 250,00 (230,92 euros) est appliquée à chaque réclamation et doit être payée dans le cas où la réclamation est rejetée.

C.3. Le chef d'équipe (ou le commissaire, si présent) doit, suivant la réception des motifs de la réclamation, établir un rapport par écrit sur l'incident qui a conduit à la réclamation et le transmettre au représentant de l'IWBF ou à l'organisme compétent.

C.4. L'organisme compétent doit traiter toute procédure qu'il juge recevable et se prononcer sur la réclamation le plus tôt possible et, en tout cas, au plus tard 24 heures après la fin de la rencontre. L'organisme compétent doit utiliser toute preuve et peut prendre toute décision appropriée, y compris, sans s'y limiter, de rejouer partiellement ou totalement la rencontre. L'organisme compétent ne peut pas décider de modifier le résultat de la rencontre, à moins qu'il n'y ait des preuves claires et concluantes que, si l'erreur qui a fait l'objet de la réclamation ne s'était pas produite, le nouveau résultat se serait certainement matérialisé.

C.5. La décision de l'organe compétent est également considérée comme une décision du domaine des règles du jeu et ne pourra être soumise à un nouvel examen ou à un appel. Exceptionnellement, les décisions relatives à l'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel conformément à la réglementation en vigueur.

C.6. Règles spéciales pour les compétitions de l'IWBF ou les compétitions qui ne prévoient pas d'autres dispositions dans leur règlement :

a) Dans le cas où la compétition est en format de tournoi, l'organisme compétent pour toutes les réclamations est le Comité technique du tournoi (voir Règlement interne de l'IWBF).

b) Dans le cas de matchs aller-retour, l'organisme compétent pour les réclamations relatives aux questions d'éligibilité est la Commission des questions juridiques et d'éligibilité de l'IWBF (IWBF CLME). Pour toutes les autres questions qui engendrent une réclamation, l'organisme compétent doit être l'IWBF agissant par l'intermédiaire d'une ou de plusieurs personnes ayant une expertise sur la mise en œuvre et l'interprétation des Règles officielles de basket (voir Règlement interne de l'IWBF).

Annexe D – Classement des équipes

D.1. Procédure

D.1.1. Les équipes doivent être classées selon leur bilan de victoire-défaite, à savoir 2 points de classement pour chaque partie gagnée, 1 point de classement pour chaque partie perdue (y compris les parties perdues par défaut) et 0 point de classement pour une partie perdue par forfait.

D.1.2. La procédure doit être appliquée pour toutes les compétitions avec un système de tournoi à la ronde.

D.1.3. Si 2 ou plusieurs équipes possèdent le même bilan de victoire-défaite enregistré sur l'ensemble des rencontres du groupe, la(les) rencontre(s) jouée(s) entre ces 2 ou plusieurs équipes décideront du classement. Si 2 ou plusieurs équipes ont le même bilan de victoire-défaite enregistré sur l'ensemble des rencontres entre elles, les critères suivants doivent être appliqués selon l'ordre qui suit :

- La plus grande différence de points de score sur les rencontres jouées entre elles.
- Le plus grand nombre de points marqués au score sur les rencontres jouées entre elles.
- La plus grande différence de points au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.
- Le plus grand nombre de points marqués au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.

S'il y a toujours une égalité avant que les rencontres aient été jouées dans le groupe, les équipes à égalité devront partager le même classement. Si ces critères ne peuvent toujours pas être déterminés à la fin de la phase de groupe, le tirage au sort décidera du classement final.

1^{er} février 2023



D.1.4. Si à n'importe quel niveau de ces critères, une ou plusieurs équipe(s) peut/peuvent être classée(s), la procédure D.1.3 doit être répétée à partir du début pour toutes les équipes restantes.

D.2. Exemples

D.2.1. Exemple 1

A vs. B 100 – 55 B vs. C 100 – 95
A vs. C 90 – 85 B vs. D 80 – 75
A vs. D 75 – 80 C vs. D 60 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Therefore: 1st A – winner against B 3rd C - winner against D
 2nd B 4th D

Équipe	Parties jouées	Victoires	Défaites	Points de classement	Points de la partie	Différence de points de la partie

D.2.2. Exemple 2

A vs. B 100 – 55 B vs. C 100 – 85
A vs. C 90 – 85 B vs. D 75 – 80
A vs. D 120 – 75 C vs. D 65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Therefore 1st A

Classement des parties entre B, C, D :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Therefore 2nd B, 3rd C - winner against D, 4th D

D.2.3. Exemple 3

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 95
A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

1^{er} février 2023

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Therefore 4th A

Classement des parties entre B, C, D :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Therefore 1st C 2nd D 3rd B

D.2.4. Exemple 4

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 90

A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85

A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Therefore 4th A

Classement des parties entre B, C, D :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Therefore 1st B, 2nd C, 3rd D

D.2.5. Exemple 5

A vs. B 100 – 55 B vs. F 110 - 90

A vs. C 85 – 90 C vs. D 55 - 60

A vs. D 120 – 75 C vs. E 90 - 75

A vs. E 80 – 100 C vs. F 105 - 75

A vs. F 85 – 80 D vs. E 70 - 45

B vs. C 100 – 95 D vs. F 65 – 60

B vs. D 80 – 75 E vs. F 75 – 80

B vs. E 75 – 80

1^{er} février 2023

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Therefore 5th E, 6th F

Classement des parties entre A,B,C,D :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35

C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Therefore: 1st A – winner against B, 3rd D - winner against C
2nd B, 4th C

D.2.6. Exemple 6

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Therefore 6th F

Classement des parties entre A,B,C,D,E :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Therefore: 1st C, 2nd A

1^{er} février 2023

Classement des parties entre B,D,E :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Therefore: 3rd B 4th E 5th D

D.2.7. Exemple 7

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Therefore 6th F

Classement des parties entre A,B,C,D,E :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Therefore: 1st C 5th A

Classement des parties entre B,D,E :

Team	Games played	Wins	Losses	Classification Points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Therefore 2nd B, 3rd D - winner against E, 4th E

D.3. Forfait

1^{er} février 2023

D.3.1. Une équipe qui, sans raison valable, ne réussit pas à arriver à l'heure prévue de la partie ou se retire du terrain avant la fin de la rencontre, doit perdre la partie par forfait et reçoit (0) zéro point dans le classement.

D.3.2. Si l'équipe déclare forfait pour la deuxième fois, les résultats des parties jouées par cet équipe doivent être nullifiés.

D.3.3. Si l'équipe déclare forfait pour la deuxième fois dans une compétition jouée en groupes, et la/les meilleure(s) équipe(s) de chaque groupe doit/vent se qualifier pour le prochain tour de la compétition, les résultats de toutes les parties jouées par la dernière équipe placée dans le groupe croisant doivent également être nullifiés.

Exemple

L'équipe 4A dans le groupe A qui déclare forfait deux fois, par conséquent toutes ces parties doivent être nullifiées.

Classement final :

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	4	0	8
Team 2A	2	2	6
Team 3A	0	4	4
Team 4A			

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	6	0	12
Team 2B	4	2	10
Team 3B	1	5	7
Team 4B	1	5	7

Résultats des parties jouées entre les équipes 3B et 4B :

3B vs 4B 88 – 71 4B vs 3B 76 – 75

Therefore: 3rd 3B 4th 4B

Classement final révisé du groupe B :

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	0	8
Team 2B	2	2	6
Team 3B	0	4	4

D.4 Classement des intergroupes

D.4.1. Afin de classer les équipes entre groupes (par exemple pour déterminer la deuxième ou troisième meilleure équipe), les critères suivants doivent être appliqués.

Si toutes les équipes de tous les groupes ont joué le même nombre de partie, les équipes de la même position dans chaque groupe doivent être placées dans un groupe et les critères suivants doivent être appliqués selon l'ordre suivant

- Le meilleur bilan de victoire-défaite de toutes les rencontres jouées dans leur classement final révisé de groupe.

1^{er} février 2023

- La plus grande différence de points de jeu de toutes les rencontres dans leur classement final révisé de groupe.
- La plus grande différence de points marqués de toutes les rencontres dans leur classement final révisé de groupe.

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	8	0	16
Team 2A	6	2	14
Team 3A	4	4	12
Team 4A	2	6	10
Team 5A	0	8	8

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	8	0	16
Team 2B	6	2	14
Team 3B	4	4	12
Team 4B	2	6	10
Team 5B	0	8	8

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	8	0	16
Team 2C	6	2	14
Team 3C	3	5	11
Team 4C	3	5	11
Team 5C	0	8	8

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12
Team 4D	2	6	10
Team 5D	0	8	8

- Si ces critères ne permettent toujours pas de déterminer, le classement pertinent de l'IWBF décidera du classement final.

Afin de déterminer la meilleure équipe en deuxième place :

Group X	Wins	Losses	Game points	Classification points	Game points difference
Team 2D	7	1	628 – 521	15	
Team 2B	6	2	551 – 488	14	+ 63
Team 2A	6	2	531 – 506	14	+ 25
Team 2C	6	2	525 – 500	14	+ 25

D.4.2. Si après avoir regroupé les équipes de la même position dans chaque groupe, ces équipes ont joué un nombre différent de parties dans leurs groupes respectifs, alors les parties de la dernière équipe du groupe ou des équipes des groupes avec le plus de parties doivent être nullifiées. Ce processus doit être répété dans tous les groupes jusqu'à ce que le nombre de parties soit le même dans tous les groupes. Les critères suivants doivent alors s'appliquer :

- Le meilleur bilan de victoire-défaite de toutes les parties jouées dans leur classement final révisé de groupe.
- La plus grande différence de points de toutes les parties dans leur classement final révisé de groupe.
- La plus grande différence de points marqués dans toutes les rencontres dans leur classement final révisé de groupe.
- Si ces critères ne permettent toujours pas de déterminer, le classement pertinent de l'IWBF décidera du classement final.

Remarque :

Pour éviter tout doute, l'annulation des parties visées ci-dessus, à des fins de classement d'intergroupes, ne doit pas altérer le classement initial des équipes dans un groupe particulier.

1^{er} février 2023

Exemple

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	5	0	10
Team 2A	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 4A	2	3	7
Team 5A	1	4	6
Team 6A	0	5	5

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	1	9
Team 2B	4	1	9
Team 3B	4	1	9
Team 4B	2	3	7
Team 5B	1	4	6
Team 6B	0	5	5

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	4	0	8
Team 2C	3	1	7
Team 3C	2	2	6
Team 4C	1	3	5
Team 5C	0	4	4

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	3	1	7
Team 2D	3	1	7
Team 3D	2	2	6
Team 4D	2	2	6
Team 5D	0	4	4

Afin de déterminer la meilleure équipe en troisième place, toutes les équipes troisièmes doivent être mises dans un groupe :

Group X	Wins	Losses	Classification points
Team 3B	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 3D	2	2	6
Team 3C	2	2	6

Cependant, les équipes 3B et 3A ont joué cinq matchs alors que les équipes 3D et 3C en ont joué quatre.

Les rencontres de la dernière équipe du classement dans les groupes A et B doivent être annulées au niveau de toutes les équipes en troisième place à quatre rencontres, et un nouveau tableau formulé.

Les matchs du groupe A et B résultant comme suit :

Group A					
Away	2A	3A	4A	5A	6A
Home					
1A	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
2A		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
3A			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4A				78 – 54	87 – 81
5A					84 – 65

Group B					
Away	2B	3B	4B	5B	6B
Home					
1B	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
2B		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
3B			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4B				78 – 54	87 – 81
5B					84 – 65

1^{er} février 2023

En cas d'annulation des matchs des équipes 6A et 6B, le classement révisé du groupe doit déterminer la meilleure équipe en troisième place comme suit :

Group X	Wins	Losses	Game points	Classification points	Game points difference
Team 3B	3	1	359 – 323	7	
Team 3A	2	2	348 – 309	6	+ 39
Team 3D	2	2	363 – 359	6	+ 4
Team 3C	2	2	302 – 298	6	+ 4

D.5. Classement des équipes dans un tournoi en phase

D.5.1. Dans un tournoi où les résultats des rencontres d'un groupe sont reportés d'une phase à l'autre, mais une équipe est retirée du tournoi ou déclare forfait pour la deuxième fois dans une rencontre pour n'importe quelle raison, alors les résultats des rencontres jouées par l'équipe se retirant ou déclarant forfait doivent être nullifiés dans toutes les phases pertinentes. Les critères suivants doivent alors s'appliquer :

- Le meilleur bilan de victoire-défaite de toutes les rencontres jouées dans leur classement final révisé de groupe.
- La plus grande différence de points des parties dans leur classement final révisé de groupe.
- Le plus grand nombre de points marqués dans toutes les parties dans leur classement final révisé de groupe.
- Si ces critères ne permettent pas de déterminer, le classement pertinent de l'IWBF décidera du classement final.

Exemple

Premier tour

Deux groupes de quatre équipes chacune, jouant à domicile et à l'extérieur, avec le classement comme suit :

Group A	Wins	Losses	Classification points	Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	6	0	12	Team 1B	5	1	11
Team 2A	4	2	10	Team 2B	4	2	10
Team 3A	2	4	8	Team 3B	2	4	8
Team 4A	0	6	6	Team 4B	1	5	7

1^{er} février 2023

Group A					
Away	1A	2A	3A	4A	
Home					
1A		71 - 65	86 - 85	101 - 76	
2A	80 - 86		80 - 75	90 - 84	
3A	80 - 85	79 - 98		87 - 67	
4A	75 - 77	85 - 87	74 - 86		

Group B					
Away	1B	2B	3B	4B	
Home					
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76	
2B	80 - 86		80 - 75	90 - 84	
3B	80 - 85	79 - 98		87 - 67	
4B	75 - 77	85 - 87	74 - 86		

Deuxième tour

Les trois meilleures équipes des groupes A et B vont dans le groupe C, reportant les résultats et les points de classement. Le classement initial doit être comme suit :

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1A	6	0	12	506 - 461	+ 45
Team 1B	5	1	11	503 - 462	+ 41
Team 2A	4	2	10	500 - 480	+ 20
Team 2B	4	2	10	495 - 489	+ 6
Team 3A	2	4	8	492 - 490	+ 2
Team 3B	2	4	8	490 - 490	0

Si les équipes jouent à domicile et à l'extérieur contre les équipes qui n'étaient auparavant pas dans leur groupe avec les résultats suivants :

Away	1A	1B	2A	2B	3A	3B
Home						
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Depuis que l'équipe 2B a déclaré forfait deux fois, les résultats de toutes les rencontres impliquant l'équipe 2B (dans les deux tours) doivent être annulés, comme suit :

Résultats du premier tour révisé :

Away Home	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	81 - 76		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 92	98 - 79		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 100	86 - 65	

Résultats du deuxième tour révisé :

Away Home	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		100 - 89		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		87 - 86		88 - 84
2B	65 - 76		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 - 97		69 - 73		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

Classement final :

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1B	10	0	20	916 - 801	+ 115
Team 1A	8	2	18	857 - 788	+ 69
Team 2A	5	5	15	815 - 785	+ 30
Team 3A	4	6	14	825 - 837	- 12
Team 3B	3	7	13	780 - 841	- 61

D.6. Rencontres à domicile et à l'extérieur (score agrégé)

D.6.1. Pour un système de compétition (score agrégé) de série de points totaux à domicile et à l'extérieur, les deux rencontres doivent être considérées comme une partie d'une durée de 80 minutes.

D.6.2. Si le score est à égalité à la fin de la première rencontre, aucune prolongation ne doit être jouée.

D.6.3. Si le score agrégé des deux parties est à égalité, la deuxième partie doit continuer avec autant de prolongations de 5 minutes nécessaires pour les départager.

D.6.4. Le gagnant des séries doit être l'équipe qui :

- A gagné les deux parties.
- A marqué le plus grand nombre de points agrégés à la fin de la seconde partie, si les deux équipes ont gagné une partie.

1^{er} février 2023

D.7. Exemples

D.7.1. Exemple 1

A vs B 80 – 75

B vs A 72 – 73

L'équipe A est le gagnant des séries (le gagnant des deux parties)

D.7.2. Exemple 2

A vs B 80 – 75

B vs A 73 – 72

L'équipe A est le gagnant des séries (score agrégé A 152 – B 148)

D.7.3. Exemple 3

A vs B 80 – 80

B vs A 92 – 85

L'équipe B est le gagnant des séries (score agrégé A 165 – B 172). Aucune prolongation pour la première partie.

D.7.4. Exemple 4

A vs B 80 – 85

B vs A 75 – 75

L'équipe B est le gagnant des séries (score agrégé A 155 – B 160). Aucune prolongation pour la deuxième partie.

D.7.5. Exemple 5

A vs B 83 – 81

B vs A 79 – 77

Score agrégé A 160 – B 160. Après la/les prolongation(s) de la deuxième partie :

B vs A 95 – 88

L'équipe B est le gagnant des séries (score agrégé A 171 – B 176).

D.7.6. Exemple 6 :

A vs B 76–76

B vs A 84–84

Score agrégé A 160 – B 160. Après la/les prolongation(s) de la deuxième partie :

B vs A 94–91

L'équipe B est le gagnant des séries (score agrégé A 167 – B 170)

Annexe E – Temps-morts média

E.1. Définition

Chaque instance organisatrice d'une compétition peut décider par elle-même si des temps-morts média doivent être utilisés et, si c'est le cas, quelle doit être leur durée (60, 75, 90 ou 100 secondes).

1^{er} février 2023

E.2. Règle

E.2.1. Dans chaque quart-temps, 1 temps-mort média est possible en plus des temps-morts réglementaires. Les temps-morts média ne sont pas autorisés pendant les prolongations.

E.2.2. Le premier temps-mort de chaque quart-temps (équipe ou Média) aura une durée de 60, 75, 90 ou 100 secondes.

E.2.3. La durée des autres temps-morts d'un quart-temps doit être de 60 secondes.

E.2.4. Les deux équipes ont le droit à 2 temps-morts durant la première mi-temps et 3 temps-morts durant la deuxième mi-temps.

Ces temps-morts peuvent être demandés à n'importe quel moment durant la rencontre et peuvent avoir une durée de :

- 60, 75, 90 ou 100 secondes, s'ils sont considérés comme un temps-mort média, c'est-à-dire le premier d'un quart-temps, ou
- 60 secondes, s'ils ne sont pas considérés comme un temps-mort média, c'est-à-dire demandés par l'une des équipes après que le temps-mort média a été accordé.

E.3. Procédure

E.3.1. Idéalement, le temps-mort média devra être pris avant les 5 dernières minutes à jouer jusqu'à la fin du quart-temps. Cependant, il n'y a **aucune** garantie que ce sera le cas.

E.3.2. Si aucune des équipes n'a demandé un temps-mort avant les 5 dernières minutes dans le quart-temps alors un temps-mort média peut être accordé à la première occasion lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté. Ce temps-mort ne doit être infligé à aucune des équipes.

E.3.3. Si un temps-mort a été accordé à l'une des équipes avant les 5 dernières minutes à jouer dans un quart-temps, ce temps-mort sera alors utilisé comme temps-mort média.

Ce temps-mort doit compter à la fois comme un temps-mort média et comme un temps-mort pour l'équipe le demandant.

E.3.4. Selon cette procédure, il pourrait y avoir un minimum d'1 temps-mort dans chaque quart-temps et un maximum de 6 temps-morts au cours de la première mi-temps et un maximum de 8 temps-morts au cours de la seconde mi-temps.

Annexe F – Système de visionnage vidéo

F.1. Définition

L'analyse du système de visionnage vidéo (IRS) est la méthode de travail utilisée par les arbitres pour vérifier leurs décisions en regardant les situations de jeu sur l'écran de technologie vidéo approuvée.

1^{er} février 2023

F.2. Procédure

F.2.1. Les arbitres sont autorisés à utiliser le système de visionnage vidéo jusqu'à ce qu'ils signent la feuille de marque après la rencontre, dans les limites fournies dans l'Annexe.

F.2.2. Pour l'utilisation du système de visionnage vidéo, la procédure suivante doit s'appliquer :

- Le chef d'équipe doit approuver l'équipement du système de visionnage vidéo avant la rencontre, si disponible.
- Le chef d'équipe prend la décision si l'analyse de visionnage vidéo doit être utilisée ou pas.
- Si une décision des arbitres est sujet à l'analyse de visionnage vidéo, la décision initiale doit être montrée par les arbitres sur le terrain.
- Après avoir rassemblé toutes les informations des autres arbitres, des officiels de table, du commissaire, l'analyse vidéo peut commencer aussi vite que possible.
- Le chef d'équipe et au minimum un juge-arbitre (qui fait l'appel) doit prendre part à l'analyse. Si le chef d'équipe fait l'appel, il/elle doit choisir un des juges-arbitres l'accompagnant pour l'analyse.
- Lors de l'analyse de visionnage vidéo, le chef d'équipe doit s'assurer que les personnes non-autorisés ont accès au moniteur du système de visionnage vidéo.
- L'analyse doit prendre place avant les temps-morts ou les remplacements et avant que la partie ne reprenne.
- Si un temps-mort a commencé ou un remplacement s'est produit quand les arbitres identifient le besoin de l'analyse, le temps-mort et tout remplacement doit être annulé jusqu'à ce que la décision finale soit communiquée.
- Après la décision finale communiquée, chaque entraîneur chef peut demander un temps-mort ou le retirer, ou même le joueur peut demander un remplacement.
- Après l'analyse de l'arbitre qui a fait l'appel, il doit reporter sa décision finale et la partie peut reprendre en conséquence.
- La décision initiale des arbitres peut être rectifiée seulement si l'analyse fournit aux arbitres une preuve visuelle claire et concluante pour la correction.

F.3. Règle

Les situations de jeu suivantes peuvent être examinées :

F.3.1. À la fin du quart-temps ou de la prolongation,

- Si un tir au panier réussi a été lancé avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin du quart-temps ou de la prolongation.
- Si et combien de temps doit être affiché sur le chronomètre de jeu, si :
 - Une violation de sortie des limites du terrain par le tireur s'est produite.
 - Une violation du chronomètre de jeu s'est produite.
 - Une violation de 8 secondes s'est produite.
 - Une faute a été commise avant la fin du quart-temps ou de la prolongation.

L'intervalle de jeu ne doit commencer qu'après que la décision du système de visionnage vidéo a été communiquée et que tout temps de jeu additionnel au cours du quart-temps ou de la prolongation ne soit terminée.

1^{er} février 2023

F.3.2. Lorsque le chronomètre de jeu affiche 2 :00 minutes ou moins au cours du quatrième quart-temps et dans chaque prolongation,

- Si un tir au panier réussi a été lancé avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter la partie immédiatement pour analyser si un tir au panier réussi a été lancé avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse.
 - Les arbitres doivent identifier le besoin pour l'analyse qui doit prendre place après le panier quand les arbitres ont arrêté la partie pour la première fois pour n'importe quelle raison.
- Quand une faute en dehors de la situation de tir a été commise. Dans ce cas
 - Si la partie ou le chronomètre de tir a expiré,
 - Si l'action de tir a commencé, quand la faute a été commise par un adversaire du tireur, ou
 - Si le ballon était toujours dans la/les main(s) du tireur lorsque la faute a été commise par un coéquipier du tireur.
- Pour identifier le joueur qui a entraîné le ballon hors des limites du terrain.

F.3.3. Pendant n'importe quel moment de la partie,

- Si un panier réussi doit compter pour 2 ou 3 points.
- Si 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés, après une faute sifflée d'un tireur pour un tir au panier pas réussi.
- Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante répondait aux critères d'une telle faute ou doit être améliorée ou déclassée ou doit être considérée comme une faute technique.
- Après un dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre de tir se produit, sur combien de temps l'horloge doit être rectifiée.
- Pour identifier le tireur de lancer-franc correct.
- Pour identifier l'implication des membres de l'équipe, des entraîneurs chef, du premier entraîneur adjoint et des membres accompagnateurs de la délégation durant tout acte de violence.
 - Les arbitres sont autorisés à arrêter immédiatement la partie pour analyser tout acte de violence ou tout acte potentiel de violence.
 - Les arbitres doivent identifier le besoin pour l'analyse qui doit prendre place après l'acte de violence de panier ou l'acte potentiel de violence de panier lorsque les arbitres ont arrêté la partie pour la première fois pour n'importe quelle raison.

F.4. La vidéo de l'entraîneur chef

F.4.1. Dans toutes les rencontres où le système de visionnage vidéo (IRS) est utilisé, l'entraîneur chef peut demander une vidéo de l'entraîneur chef, c'est-à-dire demander à l'arbitre le plus proche de vérifier la décision des arbitres en utilisant le système de visionnage vidéo pour examiner la situation de la partie.

F.4.2. Pour la vidéo de l'entraîneur chef, la procédure suivante doit s'appliquer :

- L'entraîneur chef doit bénéficier de seulement une vidéo de l'entraîneur chef dans une rencontre, peu importe si la vidéo est efficace ou non.
- Seulement les situations de jeu comme dans l'Annexe F.3 peuvent être identifiées.
- Les restrictions de temps ne s'appliquent pas à l'Annexe F.3. La vidéo de l'entraîneur chef peut être demandé à tout moment lors de la rencontre.

1^{er} février 2023

- L'entraîneur chef demandant la vidéo doit établir un contact visuel avec l'arbitre le plus proche et demander clairement pour sa vidéo d'entraîneur chef. Il/elle doit parler d'une voix forte en disant « vidéo » en anglais et en même temps montrer le signe de vidéo de l'entraîneur chef (dessiner un rectangle avec les mains). La demande est définitive et irréversible.
- L'entraîneur chef doit demander la vidéo et l'analyse doit avoir lieu au plus tard lorsque les arbitres ont arrêté la rencontre pour la première fois après la décision.
- Si la rencontre continue sans interruption, les arbitres sont autorisés à arrêter la rencontre immédiatement lorsqu'ils reconnaissent la vidéo de l'entraîneur chef, à moins qu'aucune des équipes ne soit désavantagé.
- L'entraîneur chef doit indiquer à l'arbitre le plus proche la situation de jeu à examiner.
- L'arbitre doit informer le marqueur, en utilisant son signe N°58 que la vidéo de l'entraîneur chef a été accordé.
- Lors de l'analyse, les joueurs doivent rester sur le terrain.
- Si l'analyse révèle que la décision contestée est en faveur de l'équipe qui a demandé la vidéo, la décision initiale sera annulée.
- Si l'analyse révèle que la décision contestée n'est pas en faveur de l'équipe qui a demandé la vidéo, la décision initiale demeure.
- Les arbitres doivent suivre la même procédure que dans la règle d'analyse.
- Après que l'arbitre a rapporté la décision finale de l'analyse, la rencontre doit reprendre comme après toute analyse.

**FIN DES RÈGLES
ET
PROCÉDURES DE JEU**