

The background of the cover is a dark grey color with a large, light grey graphic of a globe. The globe is represented by a grid of latitude and longitude lines, with the lines curving to follow the sphere's shape.

2018

REGLEMENT OFFICIEL BASKET FAUTEUIL

Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation



Basket-Ball

REGLEMENT OFFICIEL DE BASKET FAUTEUIL 2018

En vigueur à compter du 1er décembre 2018

Version : 2018 Ver#2

Cette version en langue française du Règlement Basket Fauteuil de l'IWBF est une traduction réalisée par la Commission Basket Fauteuil Fédération Française Handisport.

Elle ne saurait se substituer à la version anglaise officielle de l'IWBF qui seule fait foi en cas de litige. Le texte original en anglais est disponible sur le site internet de l'IWBF.

La Commission tient à remercier toutes les personnes qui par leur travail passé ou actuel ont contribué à la réalisation et la diffusion de cette version en Français.

Tout au long de ce texte du "Règlement officiel de Basketball", toute référence à l'entraîneur, au joueur, à l'arbitre etc. exprimée au genre masculin doit, évidemment, être entendue aussi au genre féminin. Cette formulation a été choisie par commodité.

TABLE DES MATIERES

	REGLE UN – LA RENCONTRE	5
Art. 1	Définitions	5
	REGLE DEUX – TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT	6
Art. 2	Le terrain de jeu	6
Art. 3	Equipement.....	11
	REGLE TROIS - LES EQUIPES	14
Art. 4	Les équipes	14
Art. 5	Joueurs : blessures	16
Art. 6	Capitaine-fonctions et pouvoirs	17
Art. 7	Entraîneurs : fonctions et pouvoirs	17
	REGLE QUATRE – REGLES DE JEU	19
Art. 8	Temps de jeu, score nul et prolongations.....	19
Art. 9	Commencement et fin de quart-temps, de prolongation ou de la rencontre	20
Art. 10	Statuts du ballon	20
Art. 11	Position d'un joueur et d'un arbitre	21
Art. 12	Entre-deux et possession alternée.....	21
Art. 13	Comment jouer le ballon.....	24
Art. 14	Contrôle du ballon.....	24
Art. 15	Joueur en action de tir.....	25
Art. 16	Panier réussi et sa valeur	26
Art. 17	Remise en jeu	27
Art. 18	Temps-mort	29
Art. 19	Remplacement	31
Art. 20	Rencontre perdue par forfait	33
Art. 21	Rencontre perdue par défaut	34
	REGLE CINQ - VIOLATIONS	35
Art. 22	Violations	35
5Art. 23	Joueur et ballon hors des limites du terrain	35
Art. 24	Le dribble	36
Art. 25	Marcher (3 poussées)	36
Art. 26	3 secondes	37
Art. 27	Joueur étroitement marqué	37
Art. 28	8 secondes	37
Art. 29	24 secondes	38
Art. 30	Ballon retournant en zone arrière	41
Art. 31	Lifting.....	42
	REGLE SIX - FAUTES	44
Art. 32	Fautes	44
Art. 33	Contact Principes généraux	44
Art. 34	Faute personnelle	50
Art. 35	Double faute	51

Art. 36	<i>Faute technique</i>	52
Art. 37	<i>Faute antisportive</i>	54
Art. 38	<i>Faute disqualifiante</i>	56
Art. 39	<i>Bagarre</i>	59
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES		61
Art. 40	<i>Cinq fautes de joueur</i>	61
Art. 41	<i>Sanction de fautes d'équipe</i>	61
Art. 42	<i>Situations spéciales</i>	61
Art. 43	<i>Lancers francs</i>	62
Art. 44	<i>Erreurs rectifiables</i>	65
REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS		68
Art. 45	<i>Arbitres, officiels de la table et commissaire</i>	68
Art. 46	<i>Le Crew Chief : devoirs et pouvoirs</i>	68
Art. 47	<i>Les arbitres : devoirs et pouvoirs</i>	70
Art. 48	<i>Le marqueur et l'aide marqueur : devoirs</i>	71
Art. 49	<i>Le chronométrateur : devoirs</i>	73
Art. 50	<i>L'opérateur du chronomètre des tirs : devoirs</i>	74
REGLE NEUF - SYSTEME DE CLASSIFICATION		76
Art. 51	<i>Système de classification des joueurs par points</i>	76
A - SIGNAUX DES ARBITRES		77
B - LA FEUILLE DE MARQUE		86
 TABLE DES FIGURES		
Figure 1	Terrain de jeu réglementaire	8
Figure 2	Zone restrictive	9
Figure 3	Zone de panier à deux/trois points.....	10
Figure 4	Table de marque et sièges des remplaçants	10
Figure 5	Dimensions du fauteuil	13
Figure 6	Principe du cylindre.....	44
Figure 7	Position des joueurs pendant un lancer-franc.....	64
Figure 8	Signaux des arbitres	77
Figure 9	La feuille de marque	86

REGLE UN – LA RENCONTRE

Art. 1 - Définitions

1.1 La rencontre de Basket Fauteuil

Une rencontre de Basket Fauteuil se dispute entre 2 équipes de 5 joueurs chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de marquer.

Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire s'il y en a un.

1.2 Le Panier : son propre panier et celui de l'adversaire

Le panier attaqué par une équipe est le panier de l'adversaire et le panier défendu par une équipe est son propre panier.

1.3 Vainqueur d'une rencontre

Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points au score à l'expiration du temps de jeu.

REGLE DEUX – TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT

Art. 2 - Le terrain de jeu

2.1 Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1) aux dimensions de 28 mètres de long sur 15 mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain.

2.2 Zone arrière

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

2.3 Zone avant

La zone avant d'une équipe consiste en le panier de l'adversaire, la face interne du panneau de l'adversaire, par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire.

2.4 Les Lignes

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

2.4.1 Lignes délimitant le terrain de jeu

Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes consistant en lignes de fond et en lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

Aucun obstacle, y compris les coaches, assistant coaches, remplaçants joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation assis sur le banc d'équipe, ne doit être à moins de 2 mètres du terrain de jeu.

2.4.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

La ligne médiane doit être tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le point central des lignes de touche. Elle est prolongée de 15 cm au-delà de chaque ligne de touche. La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

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

Les demi-cercles doivent être tracés sur le terrain, d'un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence et leur centre doit se situer au point central des lignes de lancer-franc (Figure 2).

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

La ligne de lancer-franc est tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son bord extérieur est à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle mesure 3,60 m de long et son milieu est situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 lignes de fond.

Les zones restrictives sont 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 central des lignes de fond, de chaque côté du milieu de celles-ci, et se terminant sur le bord extérieur du prolongement de la ligne de lancer-francs. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de fond, font partie de la zone restrictive.

Des places de rebond pour les lancers-francs le long des zones restrictives, réservées aux joueurs lors des lancers-francs, doivent être tracées conformément à la Figure 2.

2.4.4 Zone de panier à trois points

La zone du panier à trois points d'une équipe (Figure 1 et Figure 3) est toute la zone du terrain de jeu à l'exception de la zone près du panier de l'adversaire délimitée par et comprenant :

- Les 2 lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci à une distance de 90 cm des lignes de touche,
- Un demi-cercle de 6,75 m de rayon extérieur, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de fond, mesure prise du bord intérieur de cette ligne. Le demi-cercle rejoint les lignes parallèles.

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

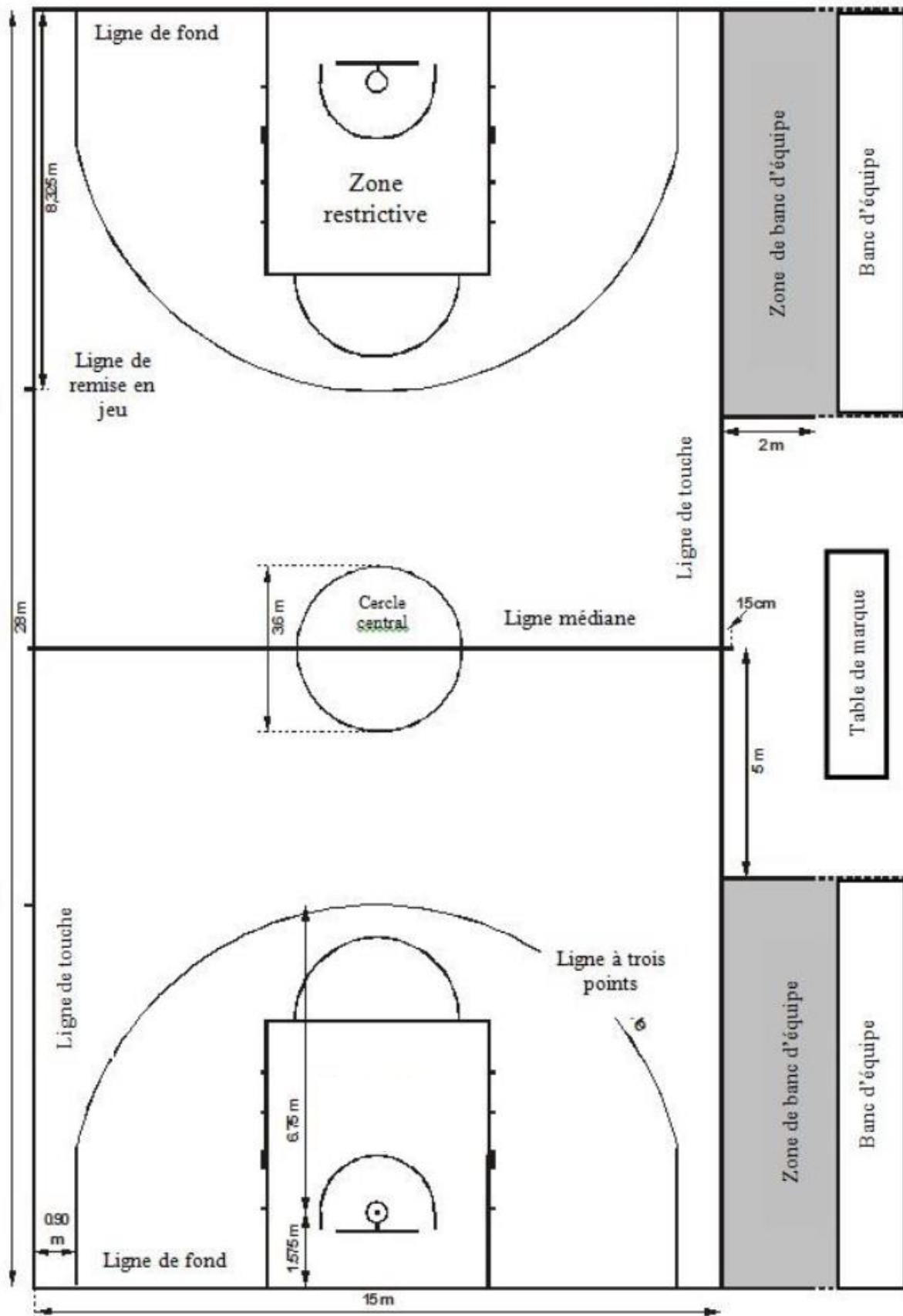


Figure 1 : Terrain de jeu réglementaire

2.4.5 Les zones des bancs d'équipe

Les zones des bancs d'équipe doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par 2 lignes comme dans la figure 1.

Il doit y avoir 16 sièges disponibles dans chaque zone de banc d'équipe pour les entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et accompagnateurs. Tous les joueurs doivent utiliser leur fauteuil dans la zone de banc. Toutes les autres personnes doivent être à 2 mètres au moins derrière le banc d'équipe.

2.4.6 Lignes de remise en jeu

Les 2 lignes de 15 cm de long doivent être tracées en dehors du terrain de jeu, sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque, avec leur bord extérieur à 8,325m du bord interne de la ligne de fond la plus proche.

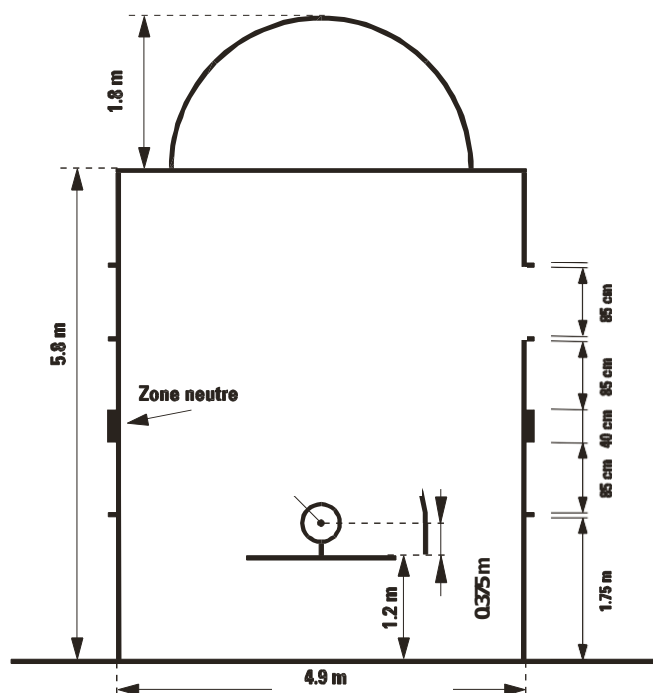


Figure 2 – Zone restrictive

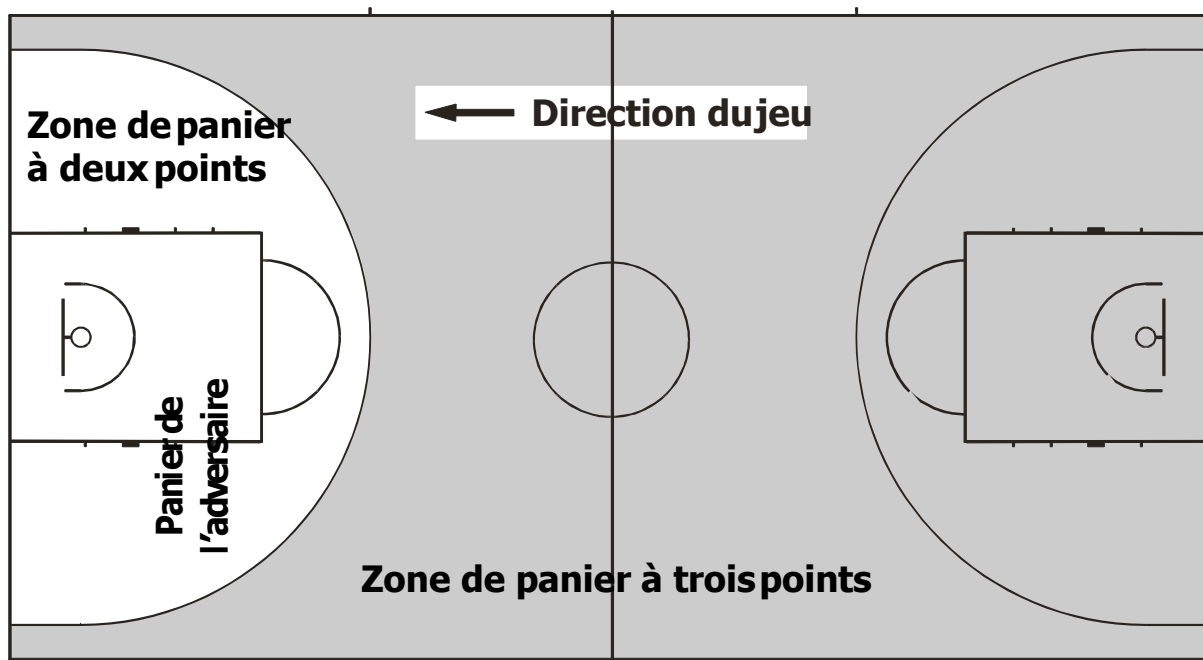


Figure 3 – Zone de panier à deux/trois points

2.5 Position de la table de marque et des espaces des remplaçants

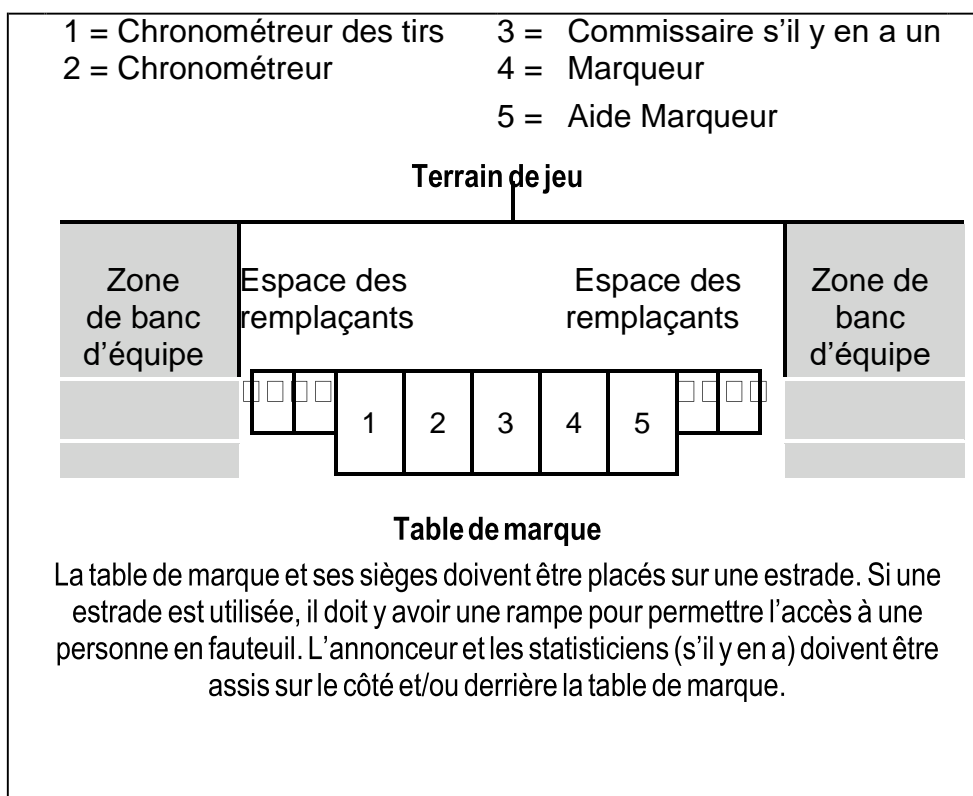


Figure 4 – La table de marque et les espaces des remplaçants

Art. 3 - Equipement

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules supports des paniers comprenant :
 - panneaux,
 - paniers, y compris les anneaux (avec déclenchement sous tension) et filets,
 - Structure supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons
- Chronomètre de jeu
- Tableau de marque
- Chronomètre des tirs
- Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié (mais différent du chronomètre de jeu) pour mesurer les temps-morts
- Deux signaux sonores puissants, différents et séparés affectés l'un et l'autre :
 - Au chronomètre des tirs
 - Au marqueur et chronométreur
- Une feuille de marque
- Plaquettes pour fautes de joueur
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié

Pour une description plus détaillée de l'équipement de Basket Fauteuil, voir l'annexe sur l'équipement du Basket Fauteuil.

3.1 Fauteuils

3.1.1 Le fauteuil doit être l'objet d'une attention particulière dans la mesure où il est considéré comme faisant partie intégrante du joueur. Toute infraction aux règles suivantes doit être sanctionnée par l'exclusion du fauteuil du jeu.

3.1.2 La barre de protection horizontale située à l'avant et sur les cotés du fauteuil doit être exactement à 11cm du sol à son point le plus avant et sur toute sa longueur. Cette barre peut être droite, formant un angle, ou courbe entre les deux petites roues avant. Si un angle est fait par deux ou plus barres droites jointes, l'angle externe formé par ces barres jointes ne doit pas excéder 200 degrés. Les fauteuils dont le repose-pied est positionné derrière une petite roue unique doivent avoir une barre de protection horizontale s'étendant des grandes roues arrières à l'avant de la petite roue.

Les mesures doivent être prises lorsque le fauteuil est en position de déplacement vers l'avant.

S'il n'y a pas de barre horizontale à l'avant du fauteuil, alors le repose pied doit être à 11 cm du sol à son point le plus avancé et partout sur sa largeur entière. Quand une barre est présente, le repose pied peut être à n'importe quelle hauteur tant qu'il ne touche pas le sol.

3.1.3 La face inférieure des repose-pieds doit être conçue pour éviter tout dommage à la surface du terrain de jeu. A cette fin et pour plus de sécurité, une barre amovible fixée sous les repose-pieds pour protéger le sol et une (ou des) roues(s) anti-bascule attachée(s) à l'arrière du fauteuil sont autorisées.

3.1.4 Un ou deux dispositifs anti-bascule comprenant en tout deux roues maximum, fréquemment voire continuellement en contact avec le sol, fixées soit au cadre, soit à l'essieu arrière, et dans tous les cas à l'arrière du fauteuil, peuvent être ajoutés au fauteuil. La largeur entre les roues ne doit pas excéder la distance séparant l'intérieur des deux grandes roues. Lorsque le joueur est assis dans son fauteuil en position de déplacement vers l'avant, l'éloignement maximum autorisé entre le bas de la (ou des) roue(s) et le parquet est de 2 cm. Les roues anti-bascule ne doivent pas dépasser du plan vertical qui relie les points situés les plus à l'arrière des roues motrices. Cet alignement doit être évalué lorsque le fauteuil est en position de déplacement vers l'avant.

Remarque : dans le paragraphe ci-dessus, une roue anti-bascule n'est pas une roue.

3.1.5 La hauteur maximum du fauteuil se mesure, du sol jusqu'au-dessus du coussin si on utilise un coussin, ou du sol jusqu'au-dessus de l'assise du siège du fauteuil si on n'utilise aucun coussin.

- 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 roues anti-basculées positionnées vers l'avant et le joueur doit être en dehors du fauteuil.

3.1.6 Le fauteuil doit comporter trois ou quatre roues : deux grandes à l'arrière et une ou deux petites à l'avant du fauteuil. Les grandes roues doivent avoir un diamètre maximum de 69 cm, pneus compris.

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

Sur les modèles à trois roues, la petite roue doit être positionnée au milieu et à l'intérieur de la barre horizontale située à l'avant du fauteuil. Une seconde petite roue peut être ajoutée à la petite roue avant du fauteuil sur les modèles à quatre roues. Les lumières réfléchissantes ou clignotantes ne sont pas autorisées sur les grandes ou petites roues ou sur le fauteuil.

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

3.1.8 Les systèmes de direction motorisée, les freins ou les vitesses ne sont pas autorisés sur le fauteuil.

3.1.9 Les pneus et roues laissant des traces sur le sol ne sont pas autorisés.

Toutefois, il peut être fait exception à cette règle si preuve est faite que les traces peuvent être effacées facilement.

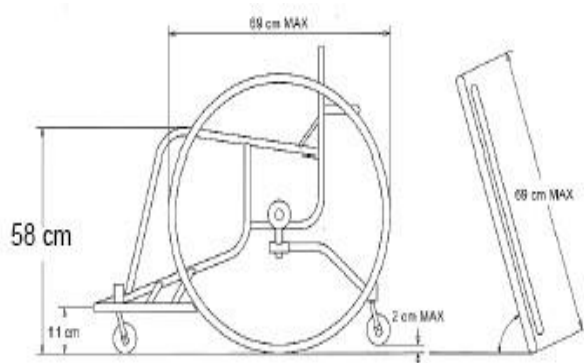
3.1.10 Les accoudoirs et autres dispositifs de maintien du haut du corps fixés sur le fauteuil ne peuvent s'étendre au-delà de la ligne des jambes ou du tronc du joueur en position assise naturelle.

3.1.11 Le capitonnage de la barre horizontale derrière le dossier du fauteuil 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 originale et au minimum à moitié (50 %) de son épaisseur d'origine. En d'autres termes, lorsqu'une pression est exercée subitement sur le capitonnage, elle ne peut excéder 50 % de son épaisseur d'origine. Le capitonnage est obligatoire afin d'éviter de blesser les autres joueurs.

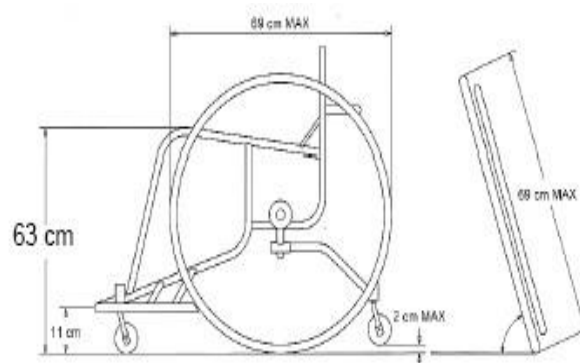
Remarque 1 : Lors de la rencontre, si un problème survient sur le fauteuil et le rend inutilisable ou dangereux, l'arbitre arrêtera alors le match à un moment jugé opportun pour effectuer les réparations nécessaires. Si les réparations ne peuvent être effectuées dans un délai de 50 secondes ou moins,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

Remarque 2 : Il est possible qu'un joueur tombe de son fauteuil, sans qu'aucune faute ne soit sifflée sur le jeu. L'arbitre doit alors porter une attention particulière pour protéger le joueur et arrêter le match lorsqu'il le juge nécessaire.

Pour les joueurs de 3.5 à 4.5



Pour les joueurs de 1.0 à 3.0



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

Figure 5 – Dimensions du fauteuil

REGLE TROIS - LES EQUIPES

Art. 4 - Les équipes

4.1 Définition

4.1.1 Un membre d'équipe a le droit de jouer lorsqu'il est autorisé 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 commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis 5 fautes.

4.1.3 Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est :

- un joueur lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer,
- un remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais autorisé à jouer,
- un joueur éliminé lorsqu'il a commis 5 fautes et n'est plus autorisé à jouer,

4.1.4 Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs.

4.2 Règle

4.2.1 Chaque équipe est composée de :

- Pas plus de 12 membres d'équipe autorisés à jouer, incluant le capitaine,
- un entraîneur et, si une équipe le désire, un entraîneur adjoint,
- un maximum de 7 membres accompagnant la délégation ayant des responsabilités spéciales telles que : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète etc... qui doivent rester assis sur le banc d'équipe.

4.2.2 Pendant le temps de jeu, 5 membres de l'équipe doivent être sur le terrain de jeu et peuvent être remplacés.

4.2.3 Un remplaçant devient joueur et un joueur devient remplaçant lorsque :

- l'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu,
- pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu, le remplaçant demande un remplacement au marqueur.

4.3 Tenues

4.3.1 La tenue des membres de l'équipe se compose de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos,
Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans le short pendant le jeu. Le "tout en un" est autorisé,

- Les sous maillots (tee-shirt), indifféremment du style, peuvent être portés sous le maillot et doivent être de la même couleur dominante que le maillot.
- Les survêtements ou shorts doivent être d'une 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 dans le dos 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 20 cm,
- ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm,
- les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur,
- les équipes peuvent seulement utiliser les numéros 0 et 00 et de 1 à 99
- les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros,
- toute publicité ou tout logo doit être à au moins 5 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 locale) 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,
- cependant, si les 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter-changer la couleur de leurs maillots.

4.3.4. Jouer pieds nus n'est pas autorisé.

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.

- 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,

- Sont permis :
 - les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées,
 - Des manchettes de compression de bras ou jambe,
 - Les couvre tête. Ces accessoires ne peuvent couvrir – même partiellement – aucune partie du visage (yeux, nez, lèvres...) 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 ou du cou. Aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
 - Les genouillères si elles sont convenablement couvertes
 - Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur
 - Les protections de dents incolores et transparentes
 - Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs
 - Les bandeaux de poignet ou de tête en textile d'une largeur maximum de 10 cm.
 - Les bandages pour les bras, épaules, jambes etc...
 - Les chevillères.

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs manchettes de compression de bras et jambe, couvre tête, bandeau de tête ou de poignet et bandages de la même couleur unie.

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

4.4.4. Lors d'une rencontre, les joueurs ne sont pas autorisés à exposer sur leur corps ou dans leurs cheveux (ou ailleurs) tout nom, marque ou logo publicitaire, caritatif ou autre signe particulier.

4.4.5. Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans ce règlement doit au préalable recevoir l'approbation de la Commission Technique de l'IWBF.

Art. 5 - Joueurs : blessures

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 du terrain, 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 le jeu immédiatement.

5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

5.4 Les entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.

5.5 Un médecin peut pénétrer 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 peut revenir sur le terrain de jeu si le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

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

5.8 Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers-francs peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent.

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 de jeu. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations mais seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

6.2 Le capitaine doit informer le crew chief pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans la colonne marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".

Art. 7 - Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

7.1 40 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms, la classification et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'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 commencement de la rencontre.

7.2 10 minutes au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms, classification et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque. Ils indiquent en même temps les 5 joueurs qui commenceront le jeu. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.

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

7.4 L'entraîneur et l'entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon devient mort et le chronomètre de jeu arrêté.

7.5 L'entraîneur peut communiquer de façon courtoise avec les arbitres pendant la rencontre pour obtenir une information seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

7.6 Soit l'entraîneur ou bien l'entraîneur adjoint, mais uniquement l'un des deux, est autorisé à rester debout pendant le jeu au même moment. Cette règle s'applique également si l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint sont en fauteuil. Ils peuvent s'adresser verbalement aux joueurs durant le jeu pourvu qu'ils demeurent à l'intérieur de leur zone de banc d'équipe. L'entraîneur-adjoint ne doit pas communiquer avec les arbitres.

7.7 S'il y a un entraîneur adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera les fonctions et les pouvoirs de l'entraîneur si, pour une raison quelconque, ce dernier ne peut pas continuer.

7.8 Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.

7.9 Le capitaine peut remplir la fonction de joueur-entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction d'entraîneur. Cependant, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme entraîneur.

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

REGLE QUATRE – REGLES DE JEU

Art. 8 - Temps de jeu, score nul et prolongations

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

8.2 Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.

8.3 Il doit y avoir un intervalle de 2 minutes entre le premier et le second 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 15 minutes à la mi-temps.

8.5 Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre,
- lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps.

8.6 Un intervalle de jeu prend fin :

- au commencement du premier quart-temps lorsque le ballon quitte les mains du crew chief lors de l'entre-deux initial,
- au commencement de tous les autres quart-temps et prolongations lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

8.7 Si le score est à égalité à l'expiration du quatrième quart-temps, le jeu doit continuer par autant de prolongations de 5 minutes nécessaires pour casser l'égalité.

Si le score agrégé des deux rencontres d'un match joué en système de compétition avec total des points de la série des rencontres aller et retour est une égalité à l'issue du match retour, la rencontre retour continuera par autant de prolongations de 5 minutes nécessaires pour casser l'égalité.

8.8 Si une faute est commise lorsque ou juste avant que le signal du chronomètre signalant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation retentit, tout éventuel lancer-franc doit être tenté après la fin du quart-temps ou de la prolongation.

Si une prolongation résultant de ces lancers-francs est nécessaire, alors toutes les fautes commises après la fin de ce quart-temps ou de cette prolongation doivent être considérées comme ayant été commises pendant un intervalle de jeu et les lancers-francs doivent être exécutés avant le commencement de la prolongation.

Art. 9 - Commencement et fin de quart-temps, de prolongation ou de la rencontre

9.1 Le premier quart-temps commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief lors de l'entre-deux initial.

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

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

9.4 Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir son banc d'équipe et son propre panier du côté gauche de la table de marque, faisant face au terrain de jeu.

Cependant, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent inter-changer les bancs d'équipe et/ou les paniers.

9.5 Avant le premier et le troisième quart-temps, les équipes sont autorisées à s'échauffer dans la moitié du terrain de jeu dans laquelle est situé le panier de leur adversaire.

9.6 Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps.

9.7 Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui du quatrième quart-temps.

9.8 Un quart-temps, une prolongation ou une rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit. Lorsque le panneau est équipé d'un signal lumineux autour de son périmètre, la lumière devient prioritaire sur le signal sonore de fin de temps de jeu.

Art. 10 - Statuts du ballon

10.1 Le ballon peut être vivant ou mort.

10.2 Le ballon devient vivant lorsque :

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

10.3 Le ballon devient mort lorsque :

- tout panier du terrain ou lancer-franc est réussi,
- 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)-francs,
 - une sanction supplémentaire, (lancer(s)-franc(s) et/ou possession).
- le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du quart-temps,
- le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
- le ballon déjà 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,
 - le signal du chronomètre des tirs a retenti.

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

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

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

- après qu'un arbitre a sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle est effectuée,
- pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

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

11.1 La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où son fauteuil 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. Alors qu'il est en l'air après un saut, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant.

Art.12 - Entre-deux et possession alternée

12.1 Définition de l'entre-deux

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

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

12.2 Procédure de l'entre-deux

12.2.1 Chaque joueur participant à l'entre deux doit positionner son fauteuil dans la moitié du cercle central la plus 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 manifeste le désir de s'intercaler.

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

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

12.2.5 Aucun joueur impliqué dans l'entre deux ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.

12.2.6 Aucun joueur impliqué dans l'entre-deux ne peut attraper ou frapper le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non-sauteurs ou le sol.

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

12.2.8 Les autres joueurs ne doivent avoir aucune partie de leur fauteuil ou de leur corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

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

12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- un ballon tenu a été sifflé,
- le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué,
- un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf
 - entre des lancers-francs
 - après un dernier tir de lancers-francs suivis d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de cette équipe
- le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,

- après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,
- au commencement de tout quart-temps et toute prolongation, autres que le premier quart-temps

12.4 Définition de la possession alternée

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

12.4.2 La possession alternée :

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

12 5 Procédure de la possession alternée

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

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

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

12.5 4 L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche devra être inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

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

12.5.6 Une faute par l'une des équipes :

- avant le commencement de tout quart-temps ou toute prolongation autre que le premier quart-temps,
- pendant la remise en jeu de possession alternée,

ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.

Art. 13 - Comment jouer le ballon

13.1 Définition

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

13.2 Règle

Pousser délibérément le ballon avec le fauteuil, le frapper ou le bloquer avec n'importe quelle partie de la jambe ou le frapper avec le poing est une violation.

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

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

Art. 14 - Contrôle du ballon

14.1 Définition

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

14.1.2 Le contrôle d'équipe continue lorsque :

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

14.1.3 Le contrôle d'équipe prend fin lorsque :

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

14.1.4 C'est une violation pour un joueur qui a le contrôle du ballon ou qui tente d'obtenir le contrôle du ballon :

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

14.1.4.2 de faire basculer son fauteuil en avant ou en arrière de telle sorte qu'une autre partie que les roues du fauteuil touche le sol

Art. 15 - Joueur en action de tir

15.1 Définition

15.1.1 Il y a tir au panier ou lancer-franc lorsqu'un joueur tient le ballon dans la ou les main(s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Il y a claquette quand le ballon est tapé avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

Une claquette est également considérée comme un tir au panier.

15.1.2 L'action de tir :

- **commence** lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant, effectuant une claquette vers le panier de l'adversaire,
- **prend fin** lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que la suite du tir est terminée (c'est-à-dire que la ou les mains du tireur a (ont) achevé son mouvement en direction du sol, du fauteuil ou du panier)

Pendant son action de tir, il se peut que le joueur qui essaie de marquer ait son ou ses bras retenu(s) par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les mains du tireur.

Quand un joueur est en action de tir et qu'après avoir subi une faute il effectue une passe avec le ballon, il n'est plus considéré avoir été en action de tir.

Il n'y a aucun rapport entre le nombre de poussées légales effectuées et l'action de tir.

15.1.3 Le mouvement continu de l'action de tir :

- **commence** lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé,
- peut inclure le mouvement du ou des bras et/ou du corps du joueur et/ou du fauteuil dans sa tentative de tir au panier,

- se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur tireur et que la suite du tir est terminée (c'est-à-dire que la ou les mains du tireur a (ont) achevé son mouvement en direction du sol, du fauteuil ou du panier) ou si une action de tir complètement nouvelle est effectuée.

Art. 16 - 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 à travers entièrement.

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

16.2 Règle

16.2.1 Un panier est crédité comme suit à l'équipe qui attaque le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré :

- un tir lâché d'un lancer-franc compte 1 point,
- un tir lâché depuis la zone de panier à deux points compte 2 points,
- un tir lâché depuis la zone de panier à trois points compte 3 points.

Commentaire : les 2 grandes roues doivent être dans la zone du panier à 3 points, c'est-à-dire, les petites roues et roulettes peuvent être sur ou devant la ligne de la zone du panier à 3 points.

16.2.2 Si un joueur marque accidentellement un panier du terrain dans le panier de son équipe, le panier compte 2 points et doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.

16.2.3 Si un joueur marque délibérément un panier du terrain dans le panier de son équipe, c'est une violation et le panier ne compte pas.

16.2.4 Si un joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.

16.2.5 Le chronomètre de jeu doit indiquer 0:00.3 (trois dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond qui suit le dernier lancer-franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0:00.2 ou 0:00.1, seul un panier marqué en effectuant une claquette directement sera valable.

Art. 17 - Remise en jeu

17.1 Définition

17.1.1 Il y a remise en jeu lorsque le ballon est passé sur le terrain de jeu par un joueur se trouvant à l'extérieur des limites du terrain.

17.2 Procédure

17.2.1 Un arbitre doit donner le ballon ou le mettre à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il peut aussi le lancer ou le faire rebondir à condition que :

- l'arbitre ne soit pas à plus de 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
- le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct désigné par l'arbitre.

17.2.2 Le joueur doit effectuer la remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou à l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

17.2.3 Au commencement de tout quart-temps ou toute autre prolongation autre que le premier quart-temps, la remise en jeu doit être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit avoir une grande roue de chaque côté de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, et il doit être autorisé à passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain.

17.2.4 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraîneur de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe ou, en zone arrière, au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

17.2.5 A la suite d'une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant ou de l'équipe qui a droit au ballon, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'infraction.

17.2.6 A la suite d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

17.2.7 A la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

17.2.8 A la suite d'une bagarre, la remise en jeu qui suit doit être administrée conformément à l'Art.39.

17.2.9 Chaque fois que le ballon pénètre dans le panier mais que le panier ou le lancer-franc n'est pas valable, le jeu doit reprendre par une remise en jeu effectuée à hauteur de la ligne de lancer-franc prolongée.

17.2.10 A la suite d'un panier réussi du terrain ou d'un dernier lancer-franc réussi :

- tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu à n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond de son équipe. Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon ou l'a mis à la disposition d'un joueur pour effectuer la remise en jeu après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier ou d'un dernier lancer-franc réussi,
- le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et le ballon peut être passé entre des coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond mais le décompte de 5 secondes commence à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

17.3 Règle

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

- mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon,
- pénétrer sur le terrain de jeu alors qu'il a le ballon dans la ou les mains,
- faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu,
- toucher le ballon sur le terrain de jeu avant qu'il ait touché un autre joueur,
- faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,
- se déplacer latéralement depuis le point indiqué pour la remise en jeu dans une ou les deux directions sur une distance totale excédant plus d'1 mètre avant de lâcher le ballon. Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.

17.3.2 Pendant la remise en jeu les autres joueurs ne doivent pas :

- avoir une partie quelconque du corps ou du fauteuil au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,
- se tenir à moins d'1 mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace de remise en jeu entre la ligne de touche et le premier obstacle hors du terrain est inférieur à 2 mètres.

17.3.3 Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le dernier quart-temps ou lors d'une prolongation, et qu'il y a une remise en jeu, l'arbitre doit utiliser le signal de dépassement illégal de la ligne de touche ce qui constitue un avertissement lors l'administration de la remise en jeu.

Si un joueur défenseur :

- Déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche pour gêner la remise en jeu ou,

- Se place à moins d'un mètre du joueur effectuant la remise en jeu alors que l'espace pour effectuer la remise en jeu de la remise est inférieur à 2 mètres, c'est une violation et cela doit conduire à une faute technique.

17.3.4 Un joueur attaquant n'est pas autorisé à rentrer dans la zone restrictive lors d'une remise en jeu avant que le ballon ne soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu (voir Règle 26.1.1)

Une infraction à l'Art. 17.3 est une violation.

17.4 Sanction

Le ballon est donné aux adversaires pour une remise en jeu du point de la remise en jeu initiale.

Art. 18 - Temps-mort

18.1 Définition

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

18.2 Règle

18.2.1 Chaque temps-mort doit durer 1 minute.

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

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

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

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

18.2.5 Chaque équipe peut bénéficier de :

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

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

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

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

18.3 Procédure

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

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

18.3.3 La période de temps-mort :

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

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

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

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

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

- le dernier lancer-franc est réussi,
- le dernier lancer-franc n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu

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

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 du dernier lancer-franc réussi,
- pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier du terrain est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations.

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

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

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

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

19.3 Procédure

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

19.3.10 Une fois que les remplacements sont terminés (le joueur est autorisé à entrer sur le terrain par l'arbitre), le classificateur (s'il y en a un) ou le marqueur (voir Art 48.5) doit vérifier que le total des points sur le terrain de l'équipe qui vient de procéder à des remplacements ne dépasse pas la limite autorisée (voir article 51.2). S'il détermine que la limite de points est dépassée, il doit informer les arbitres avec son signal sonore à la conclusion de la prochaine phase de jeu si l'équipe adverse a le contrôle du ballon ou immédiatement si c'est l'équipe fautive qui a le contrôle du ballon.

Art. 20 - Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs prêts à jouer (en accord notamment avec les limites de points en jeu) 15 minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre,
- ses actions empêchent la rencontre de se jouer,
- elle refuse de jouer malgré les injonctions du crew chief.

20.2 Sanction

20.2.1 La rencontre est gagnée par l'équipe adverse 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 (agrégation des scores) et pour les rencontres de play-offs au meilleurs des trois matches, l'équipe qui perd la première, la seconde, ou la troisième rencontre par forfait perd la série ou les play-offs par « forfait ». Ceci ne s'applique pas aux play-offs au meilleur des cinq matches.

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

Art. 21 - Rencontre 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.

21.2 Sanction

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 deux à zéro (2 à 0) en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra 1 point au classement.

21.2.2 Pour une série de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores), l'équipe qui perd la première ou la deuxième rencontre par défaut perd la série par défaut.

REGLE CINQ - VIOLATIONS

Art. 22 - Violations

22.1 Définition

Une violation est une infraction aux règles.

22.2 Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement dans ces règles.

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 de son fauteuil, touche le sol ou tout objet autre qu'un joueur au-dessus, sur ou en dehors des limites du terrain.

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

- un joueur, ou son fauteuil, ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- le sol ou tout objet au-dessus, sur ou hors des limites du terrain,
- les supports du panneau, la face arrière du panneau

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 autre élément 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 des lignes, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain.

23.2.3 Si un joueur se déplace à l'extérieur des limites ou dans sa zone arrière pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux.

23.2.4. Si un joueur jette ou tape délibérément la balle dans un adversaire, ou dans son fauteuil, et que de ce fait le ballon sort du terrain, alors le ballon doit être redonné aux adversaires, même s'il a été touché en dernier par cette équipe

Art. 24 - Dribble

24.1 Définition

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

24.1.2 Un dribble commence quand un joueur qui a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain

- 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 ses mains après avoir dribblé. Cette séquence peut être répétée autant de fois que le joueur le souhaite ou

- peut être alternée avec la séquence précédente, ou
- lance, tape, fait rouler le ballon sur le sol ou le lance délibérément contre le panier et le retouche avant qu'un autre joueur ne le touche.

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

24.1.5 Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- tirs successifs au panier du terrain,
- ballon qui échappe maladroitement des mains au commencement ou à la fin d'un dribble ('fumble')
- tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- taper le ballon contrôlé par un autre joueur,
- dévier une passe et prendre le contrôle du ballon,
- taper le ballon en l'air de main à main et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher,
- lancer le ballon contre le panneau et reprendre le contrôle du ballon.

Article 25 – Marcher (3 poussées)

25.1 Définition

25.1.1 Un joueur peut progresser avec un ballon vivant sur le terrain dans n'importe quelle direction dans la limite des restrictions suivantes :

- Le nombre de poussées en tenant le ballon ne doit pas excéder 2.
- Un mouvement de pivot doit être considéré comme faisant partie du dribble et est limité à 2 poussées consécutives sans dribbler la balle.

25.1.2. Freiner une roue sans mouvement de la ou des mains vers l'avant ou l'arrière n'est pas considéré comme une poussée.

25.2. Une infraction à cette règle est une violation.

Art. 26 - 3 secondes

26.1 Règle

26.1.1. Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et que le chronomètre de jeu est en marche.

26.1.2 Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- tente de quitter la zone restrictive,
- est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.

26.1.3 Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, un joueur doit avoir toutes les roues de son fauteuil, y compris les petites roues, 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 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 Chaque fois :

- qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière, ou
- que 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 le 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 joueur attaquant qui a toutes ses roues, y compris ses petites roues, en contact continu avec le sol dans la zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un joueur défenseur ayant une partie de son fauteuil 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.
- Durant un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le dribbleur a toutes ses roues, y compris ses petites roues, en contact continu avec le sol dans la zone avant et que le ballon est en contact avec la zone avant.
- Le dribbleur qui a toutes ses roues, y compris ses petites roues, en contact avec la zone avant :
 - permet au ballon de se reposer sur une ou ses deux mains, ou
 - place le ballon sur ses cuisses.

28.1.3 La même période de 8 secondes doit continuer à partir du temps qui restait lorsque la même équipe qui contrôlait auparavant le ballon doit le remettre en jeu dans sa 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. Le décompte des 8 secondes continuera quand l'équipe qui a le contrôle du ballon lance ou tape délibérément le ballon dans un adversaire défenseur qui est dans sa zone arrière et que le ballon revient alors dans la zone arrière de l'équipe attaquante.

Art. 29 - 24 secondes

29.1 Règle

29.1.1 Chaque fois :

- qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
- lors d'une remise en jeu, le ballon touche le fauteuil ou touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon, cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes :

- le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que chronomètre des tirs ait retenti, et
- après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l’anneau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2 Lorsqu’il y a un tir au panier près de la fin de la période des 24 secondes et que le signal retentit alors que le ballon est en l’air :

- si le ballon pénètre dans le panier, il n’y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter,
- si le ballon touche l’anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n’y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- si le ballon ne touche pas l’anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Quand le panneau est équipé d’un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l’éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

29.2 Procédure

29.2.1 Si le jeu est arrêté par un arbitre :

- pour une faute ou violation (mais pas pour le ballon sorti des limites du terrain) par l’équipe ne contrôlant pas le ballon,
- pour toute raison valable concernant l’équipe ne contrôlant pas le ballon,
- pour toute raison valable ne concernant aucune des deux équipes,

Dans ces situations, la possession du ballon doit être accordée à la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon. Si la remise en jeu est administrée :

- En zone arrière de cette équipe, le chronomètre des tirs doit alors être remis à 24 secondes.
- En zone avant de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être alors remis en marche de la manière suivante :
- Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps où il a été stoppé,
- Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

Cependant, si selon le jugement des arbitres, les adversaires pourraient être placés dans une situation désavantageuse ou déloyale, le chronomètre des tirs devra continuer à partir du temps affiché au moment de l’arrêt.

29.2.2 Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes si une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (y compris pour une sortie du ballon hors des limites du terrain) de l'équipe en contrôle du ballon.

Le chronomètre des tirs doit aussi être réinitialisé si la nouvelle équipe attaquante bénéficie d'une remise en jeu accordée à la suite d'une procédure de possession alternée.

Le chronomètre des tirs doit alors être réinitialisé à :

- 24 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone arrière de cette équipe
- 14 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone avant de cette équipe

29.2.3 Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre par une remise en jeu à l'endroit le plus proche où le jeu a été arrêté. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais continue avec le temps qui restait lorsque le jeu a été interrompu.

29.2.4 Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps ou en prolongation, à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu dans sa zone arrière, l'entraîneur de cette équipe a le droit de décider si le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe, ou bien dans la zone arrière de cette équipe depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

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

- Si la remise en jeu résulte d'un ballon sorti des limites du terrain, et qu'elle est administrée :
 - Dans la zone arrière de cette équipe, le chronomètre des tirs doit continuer depuis là où il a été stoppé.
 - Dans la zone avant de cette équipe : si le chronomètre des tirs indique 13 secondes ou moins, le chronomètre des tirs doit continuer depuis là où il a été stoppé. Si le chronomètre des tirs indique 14 secondes ou plus, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si la remise en jeu résulte d'une violation ou d'une faute (mais pas d'un ballon sorti des limites du terrain), et qu'elle est administrée :
 - Dans la zone arrière de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
 - Dans la zone avant de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

- Si le temps-mort est pris par l'équipe qui obtient un nouveau contrôle du ballon et que la remise en jeu est administrée :
 - Dans la zone arrière de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
 - Dans la zone avant de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29.2.5 Quand l'équipe qui bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et que cette remise en jeu fait partie d'une sanction de faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.6 Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à :

- 24 secondes si l'équipe adverse prend le contrôle du ballon.
- 14 secondes si l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même équipe que celle qui avait préalablement le contrôle du ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

29.2.7 Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.

Cependant, si selon le jugement des arbitres, l'équipe qui contrôle le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté le chronomètre des tirs doit être corrigé et le ballon redonné à la même équipe.

Art. 30 - Ballon retournant en zone arrière

30.1 Définition

30.1.1 Une équipe est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant **quand** :

- Un joueur de cette équipe touche la zone avant avec toutes les parties de son fauteuil pendant qu'il tient, attrape ou dribble le ballon dans sa zone avant, ou
- Le ballon est passé entre les joueurs de cette équipe en zone avant.

30.1.2 Une équipe qui est en contrôle d'un ballon vivant a amené illégalement le ballon dans sa zone arrière si un joueur de cette équipe est le dernier à avoir touché le ballon dans sa zone avant et que le ballon est ensuite touché en premier par un joueur de cette équipe :

- Qui a une partie de son fauteuil ou 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 se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu. Cependant, cela ne s'applique pas à un joueur qui depuis sa zone avant, prend un nouveau contrôle du ballon qui résulte de l'interception d'une passe de l'équipe adverse près de la ligne centrale alors qu'il a les mains enlevées des roues et qu'il ne peut empêcher immédiatement son fauteuil de retourner dans la zone arrière de son équipe.

30.2 Règle

Une équipe qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière.

30.3 Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu dans sa zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.

Article 31 – Lifting

31.1 Définition du lifting

31.1.1 Un lifting est l'action pour un joueur de faire décoller ses deux fesses de telle façon qu'elles ne sont plus en contact continu avec l'assise du fauteuil ou le coussin, si un coussin est utilisé, dans le but de prendre un avantage.

Un joueur ne doit pas faire de lifting pour tirer, prendre un rebond, faire une passe, tenter de contrer un tir ou une passe d'un adversaire, recevoir une passe d'un partenaire, ou prendre un avantage lors de l'entre deux du premier quart-temps.

31.1.2 Un joueur ne peut pas soulever toutes les parties de son fauteuil sans avoir au moins une main sur les grandes roues (sauter).

31.2 Pénalité

31.2.1 Une faute technique doit être imputée au joueur fautif.

1 lancer-franc devra être tenté par un joueur de l'équipe adverse, suivi d'une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait le droit au ballon quand la faute technique a été sifflée à l'endroit le plus proche d'où était le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, c'est une situation de ballon tenu.

Sauf si le lifting est le résultat d'une tentative de contre d'un tir sur un joueur en action de tir.

31.2.2 Si la faute lifting a lieu lors d'une tentative de contre d'un tir sur un joueur en action de tir, le joueur doit se voir accorder un nombre de lancers-francs comme suit :

Règlement Officiel Basket Fauteuil – Version 2018

- Si le tir est réussi alors, alors le panier doit compter et 1 lancer-franc doit être accordé en plus
- Si un tir depuis la zone à 2 points n'est pas réussi, alors 2 lancers-francs doivent être accordés.
- Si un tir depuis la zone à 3 points n'est pas réussi, alors 3 lancers-francs doivent être accordés.
- Si le lifting se produit, alors que, ou juste avant que, le signal de fin de quart-temps ou prolongation ou le chronomètre des tirs retentisse, alors que le ballon est encore dans ses mains et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés.

Dans les 4 cas précédents, le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui venait juste de tirer à l'endroit le plus proche d'où était le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

31.3 Une violation doit être sifflée contre un joueur qui, en se penchant en avant pour ramasser un ballon au sol, soulève ses deux fesses de telle façon qu'elles ne sont plus en contact avec l'assise du fauteuil ou avec le coussin si un coussin est utilisé par le joueur.

31.4. Définition - Tilting

Le tilting est une action initiée par un joueur qui, avec une ou les deux mains enlevées des roues, se met en équilibre sur une grande et une petite roue pour tirer, défendre, faire ou recevoir une passe, prendre un rebond ou jouer l'entre deux de départ. Le tilting est légal.

REGLE SIX - FAUTES

Art. 32 - Fautes

32.1 Définition

32.1.1 Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire, ou son fauteuil, et/ou un comportement antisportive.

32.1.2 N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée selon ces règles.

NOTE : le fauteuil est considéré comme faisant partie intégrante du joueur

Art. 33 - Contact : principes généraux

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 son fauteuil sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- à l'avant, par la paume des mains, et le repose pied ou la barre horizontale fixée à l'avant du fauteuil
- à l'arrière, par le bord extérieur des grandes roues
- 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 la poitrine sans pour autant être au-delà de la position du repose pied ou 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 6 - Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité – Le cylindre du fauteuil

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire et son fauteuil, lorsque le joueur est en position assise sur son fauteuil.

Remarque : Le cylindre est défini comme la forme géométrique dessinée par le joueur, son fauteuil roulant et toutes les roues de celui-ci, y compris la /les roue(s) anti-bascule en contact avec le sol, telle qu'on le verrait de dessus.

Ce principe protège l'espace que le fauteuil occupe sur le terrain et l'espace au-dessus du joueur et de son fauteuil.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps ou du fauteuil roulant 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 ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

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

- en utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager),
- en écartant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

33.3 Position légale de défense

Un défenseur a pris une position initiale légale de défense lorsque :

- il a couvert le chemin d'un adversaire
- il a établi une position dans le chemin d'un adversaire en lui laissant assez de temps pour éviter le contact
- le chemin du joueur est la direction dans laquelle il se déplace
- le chemin du joueur a une largeur égale aux lignes parallèles tracées dans le prolongement de chaque côté du siège du fauteuil dans le sens de déplacement du fauteuil

Remarque : les droites parallèles imaginaires tracées dans le prolongement de chaque côté du siège du fauteuil servent de point de référence pratique à l'arbitre. Cette définition n'implique en aucun cas que les roues ne font pas partie du fauteuil ou du joueur lui-même.

Pour couvrir le chemin d'un adversaire, le joueur doit positionner son fauteuil dans le chemin de son adversaire de telle sorte à couvrir ce chemin d'un bord à l'autre.

Un joueur ne doit pas placer son fauteuil entre les grandes roues du fauteuil d'un adversaire.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus du joueur et de son fauteuil (cylindre). Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête mais il doit les maintenir en position verticale 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 couvre 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, à l'arrêt ou en mouvement, doit s'attendre à être marqué et doit donc être prêt à s'arrêter ou à changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position légale de défense en face de lui. (voir Art 33.4.1 pour le temps et la distance nécessaire au changement de direction).

- Le défenseur doit prendre une position légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.
- Dès que le défenseur a pris une position légale de défense, il doit la conserver et ne peut donc pas écarter les bras ou déplacer son fauteuil 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 couvrant la trajectoire 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
- 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 couvrir la trajectoire d'un adversaire qui essaye de se déplacer
- Le défenseur doit être arrivé le premier. Si le défenseur couvre 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 ne contrôle pas le 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 ne peut empêcher un adversaire de le passer en écartant ses bras sur son chemin. En revanche, pour éviter d'être blessé, il peut se tourner ou mettre son/ses bras devant son corps, ou encore tourner son fauteuil à condition toutefois de ne pas changer de façon significative, du point de vue de l'arbitre, sa position dans 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,
- il peut s'avancer vers l'adversaire, mais est alors responsable en cas de contact.

Un défenseur qui stationne à une longueur de fauteuil de la zone de freinage d'un joueur ne contrôlant pas le ballon et qui entre ensuite dans la zone de freinage de cet adversaire doit laisser à celui-ci les éléments de temps et de 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.

Un joueur en déplacement, qu'il contrôle ou non le ballon, a le droit de couper légalement le chemin d'un adversaire dans les conditions suivantes :

- L'axe de la roue arrière du joueur qui coupe la trajectoire est visible devant le point le plus en avant du fauteuil de l'adversaire, c'est à dire le repose pieds ou, pour les fauteuils munis d'une barre horizontale, la partie la plus en avant de celui-ci.
- le joueur qui coupe le chemin doit laisser à l'adversaire les éléments de temps et de distance suffisants pour éviter le contact.

Si un joueur coupe légalement la trajectoire d'un adversaire et qu'il y a contact, c'est l'adversaire qui en est responsable.

Couper le chemin de manière illégale est un contact personnel qui intervient quand un joueur, avec ou sans ballon, change de direction et essaye de couper le chemin sans laisser le temps à cet adversaire de s'arrêter ou de changer de direction.

33.7 Eléments de temps et de distance

Il est impossible de marquer un arrêt net et immédiat avec un fauteuil roulant.

Un joueur en mouvement qui s'arrête devant un adversaire doit laisser une distance suffisante entre les fauteuils 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 son fauteuil.

La distance nécessaire à un joueur pour s'arrêter est directement proportionnelle à la vitesse de son fauteuil.

33.8 Ecran – 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 :

- est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit,
- a établi 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 couvrir 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.
- un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a posé 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 couvrir le chemin de l'adversaire

33.9 Charge

La charge est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le fauteuil d'un adversaire.

33.10 Obstruction

L'obstruction est un contact personnel illégal qui entrave ou ralentit la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Un joueur qui essaie de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur, ne tenant pas compte du ballon, fait face à un adversaire et change de position lorsque l'adversaire en change, ce joueur est alors principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

Il est légal pour un joueur, d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/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 ou les bras

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

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact avec un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire avec ou sans le ballon pour empêcher sa progression.

Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- s'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage,
- s'il repousse un adversaire pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,

- si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

Un attaquant sans ballon commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- se libérer pour attraper le ballon,
- empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- se créer davantage d'espace.

33.12 Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière est un contact personnel par derrière d'un défenseur sur un adversaire ou son fauteuil. Le simple fait que le défenseur tente de jouer le ballon ne justifie pas un contact par derrière avec un adversaire ou son fauteuil.

33.13 Tenir

Tenir est un contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement ou celle de son fauteuil. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps ou du fauteuil.

33.14 Pousser

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps ou du fauteuil qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

33.15 Simuler d'avoir subi 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 en conséquence d'obtenir un avantage.

Art. 34 - Faute personnelle

34.1 Définition

34.1.1 Une faute personnelle est une faute de joueur impliquant un contact avec un adversaire (incluant son fauteuil), que le ballon soit vivant ou mort.

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

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à 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 un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s)-franc(s) comme suit :

- si le tir au panier est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc supplémentaire est accordé,
- si le tir depuis la zone de panier à deux points est manqué, 2 lancers-francs sont accordés,
- si le tir depuis la zone de panier à trois points est manqué, 3 lancers-francs sont accordés,
- si la faute est commise sur le joueur au moment du signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin du quart-temps ou de la prolongation ou juste avant, ou au moment du signal sonore des 24 secondes ou juste avant, et que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et 2 ou 3 lancers-francs seront accordés.

Art. 35 - Double faute

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.

35.1.2 Pour considérer 2 fautes comme une 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 ont la même sanction

35.2 Sanction

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

Si approximativement en même temps que la double faute :

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

Art. 36 - Faute technique

36.1 Règles de conduite

36.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, **des entraîneurs, des aide-entraîneurs, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation** avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, s'il y en a un.

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 de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après 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 sanction 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 irrespectueusement les arbitres, le commissaire, les officiels de table,

- les personnes du banc d'équipe
- s'adresser irrespectueusement aux arbitres, au commissaire, aux officiels de table, aux personnes du banc d'équipe ou aux adversaires,
- user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs,
- agacer ou narguer un adversaire
- obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant les mains devant ses yeux,
- balancer des coudes avec excès,
- retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu rapide du ballon.
- simuler d'avoir été victime d'une faute,
- quitter le terrain pour une raison quelconque non autorisée.
- mettre ses pieds hors du repose-pied pour obtenir un avantage déloyal.
- utiliser une partie des membres inférieurs pour obtenir un avantage déloyal ou pour diriger le fauteuil
- faire un « liting »

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 commettre une infraction de procédure, de nature administrative, ou qui consiste à toucher les arbitres, commissaire, officiels de table ou adversaires, ou à s'adresser à eux de manière irrespectueuse.

36.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste du match lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes techniques, soit de 2 fautes antisportives, soit d'1 faute technique et d'1 faute antisportive.

36.2.4 Un entraîneur doit être disqualifié lorsque :

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

36.2.5 Si un joueur ou un entraîneur est disqualifié selon l'article 36.2.3 ou 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 se produire à la suite d'une demande par un entraîneur d'un contrôle d'un fauteuil d'un joueur de l'équipe adverse. Si le crew chief juge que le fauteuil est illégal, le joueur sera disqualifié conformément à l'article 38.1.3. Si le crew chief juge que le fauteuil est réglementaire, l'entraîneur réclamant la vérification du fauteuil doit être sanctionné d'une faute technique («C»).

36.3 Sanction

36.3.1 Si une faute technique est commise :

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

36.3.2 L'adversaire bénéficiera d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, depuis l'endroit le plus proche de celui où était le ballon au moment où le jeu a été stoppé.
- Le lancer-franc devra aussi être administré immédiatement, même si l'ordre de toutes sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises a déjà été établi, ou même si l'administration d'une sanction a déjà commencé. Après le lancer-franc d'une faute technique, le jeu doit être repris par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, à partir du moment où le jeu a été stoppé pour la sanction de la faute technique.
- Après un panier valable ou un dernier lancer-franc marqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis n'importe quel point situé derrière la ligne de fond.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit une situation d'entre-deux.
- Un entre-deux dans le cercle central commencera le premier quart-temps.

Art. 37 - Faute antisportive

37.1 Définition

37.1.1 Une faute antisportive est une faute personnelle de joueur qui, selon le jugement de l'arbitre est :

- une absence de tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- un contact dur, excessif, causé par un joueur faisant un effort pour jouer le ballon ou un adversaire.
- un contact non nécessaire provoquer par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.

- un contact latéral ou par derrière sur un adversaire causé par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, excepté si c'est une tentative légitime de couper le chemin de l'attaquant latéralement. Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.
- Un contact causé sur le terrain de jeu par un défenseur sur un attaquant quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu et que ce n'est pas une action normale de Basket Fauteuil.

37.1.2 Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout le long de la rencontre et juger seulement l'action.

37.2 Sanction

37.2.1 Une faute antisportive doit être infligée au fautif.

37.2.2 Des lancers-francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis 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 pour commencer le 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,
- si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et on accorde en plus 1 lancer-franc,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et que le panier est manqué : 2 ou 3 lancers-francs.

37.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes techniques, soit de 2 fautes antisportives, soit d'1 faute technique et 1 faute antisportive.

37.2.4 Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.3, cette 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 accompagnant 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 fauteuils avant le début du tournoi. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que son fauteuil répond aux exigences visées à l'article 3.1 lorsque ce joueur entre sur le terrain avec son fauteuil. Modifier un fauteuil pour le rendre non conforme aux règles est considéré comme un comportement manifestement antisportif. Les arbitres

peuvent effectuer des contrôles durant le match. Tout équipement qui s'avère avoir été modifié doit être retiré du jeu. Le joueur est responsable de son matériel et toute modification doit être considérée comme un acte délibéré pour gagner un avantage déloyal. Le joueur se verra infliger une faute disqualifiante. Si le même joueur a modifié son fauteuil une seconde fois pendant le tournoi, il sera disqualifié du 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 crew chief doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

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 public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.

38.2.5 Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de sa proximité, 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 de l’équipe fautive doit immédiatement recevoir un avertissement.

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

38.3 Sanction

38.3.1 Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

38.3.2 Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter le bâtiment.

38.3.3 Un ou des lancer(s) franc(s) doivent être accordés :

- à tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact,
- au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.

suivi de :

- une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- un entre-deux pour commencer le premier quart-temps

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

- si la faute commise est une faute sans contact : 2 lancers-francs,
- si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs
- si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer-franc supplémentaire est accordé,
- si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier est manqué : 2 ou 3 lancers-francs sont accordés.
- Si la faute est une disqualification d'un entraîneur : 2 lancers-francs
- Si la faute est une disqualification d'un entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation, cette faute doit être inscrite au compte de l'entraîneur en tant que faute technique : 2 lancers-francs. De plus, si la disqualification d'un entraîneur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation consiste à avoir quitté la zone de banc et avoir participé activement à une bagarre :
 - Pour chacune des fautes disqualifiantes d'un entraîneur adjoint, d'un remplaçant ou d'un joueur éliminé : 2 lancers-francs. Chaque faute disqualifiante doit être inscrite au compte de chaque fautif.
 - Pour chacune des fautes disqualifiante de tout accompagnateur de la délégation : 2 lancers-francs. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.

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

Art. 39 - Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnants la délégation).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnants 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 Tout remplaçant, joueur exclu ou membres accompagnants la délégation qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.

39.2.2 Seul l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint est/sont autorisé(s) à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, il(s) ne doit/doivent pas être disqualifié(s).

39.2.3 Si l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint quitte/quittent la zone de banc d'équipe et n'aide/n'aident pas ou n'essaie/n'essaient pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, il(s) doit/doivent être disqualifié(s).

39.3 Sanction

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 du banc d'équipe de chacune des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autres sanctions pour faute, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

- un panier ou un dernier lancer-franc est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de cette équipe,
- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

39.3.3 Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites comme décrites dans l'Art. B.8.3 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

39.3.4 Toutes les sanctions de fautes commises entre joueurs sur le terrain, impliqués dans une bagarre ou une situation menant à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42.

39.3.5 Toute faute de disqualification éventuelles sanctionnant entraîneur adjoint, remplaçants, joueurs éliminés ou membre accompagnant la délégation impliqués activement dans une bagarre ou n'importe quelle situation pouvant mener à une bagarre, doit être pénalisé conformément à l'article 38.3.4, 6ème point.

REGLE SEPT – DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40 - Cinq fautes de joueur

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

40.2 Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis sa cinquième faute est considérée comme étant une faute de joueur exclu. Elle doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur ("B").

Art. 41 - Sanction de fautes d'équipe

41.1 Définition

41.1.1 Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur. Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis 4 fautes d'équipe au cours d'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.

41.2 Règle

41.2.1 Lorsqu'une équipe est en situation de sanction de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur à suivre commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs au lieu 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, cette 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 lorsque des infractions supplémentaires sont commises.

42.2 Procédure

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

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

42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées. Une fois les sanctions enregistrées et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

42.2.4 Si une faute technique est sifflée, sa sanction doit être administrée en premier, même si l'ordre des sanctions a déjà été déterminé ou même si l'administration de la sanction a déjà commencé.

42.2.5 Le droit à la possession 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 une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.

42.2.7 Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.

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 :

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

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

Art. 43 - Lancers-francs

43.1 Définition

43.1.1 Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point par un tir au panier, 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, les lancers-francs doivent être accordés comme suit :

- le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancer(s)-franc(s),
- il doit tirer les lancers-francs avant de quitter le jeu si son remplacement a été demandé,
- s'il doit quitter le terrain pour cause de blessure, après avoir commis 5 fautes ou avoir été disqualifié, son remplaçant doit tirer les lancers-francs. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout coéquipier désigné par l'entraîneur peut tirer les lancers-francs.

43.2.2 Lorsqu'une faute technique ou une faute disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse désigné par l'entraîneur doit tirer les lancers-francs.

43.2.3 Le tireur de lancer-franc :

- doit placer ses grandes roues derrière la ligne de lancer-franc, à l'intérieur du demi-cercle, ses petites roues avant pouvant être devant la ligne de lancer-franc,
- peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- doit lâcher le ballon dans les 5 secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition,
- ne doit pas toucher la ligne de lancer-franc avec ses grandes roues ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,
- ne doit pas feinter le lancer-franc.

43.2.4 Les joueurs occupant les places de rebond doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1 mètre (figure 7).

Pendant les lancers-francs ces joueurs ne doivent pas :

- occuper des places de rebond auxquelles ils n'ont pas droit,
- pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond avant que le ballon ait quitté la ou les main(s) du tireur de lancer-franc,
- distraire le tireur de lancer-franc par leurs actions.

43.2.5 Le rebondeur défenseur, placé le plus proche de la ligne de fond, peut laisser sa roue mordre sur la marque la plus proche de la ligne de fond si son fauteuil a une largeur supérieure à l'espace prévu. Toutes les autres roues des autres fauteuils peuvent mordre la moitié des marqueurs encadrant les fauteuils si l'espace prévu est trop étroit par rapport à la largeur des fauteuils.

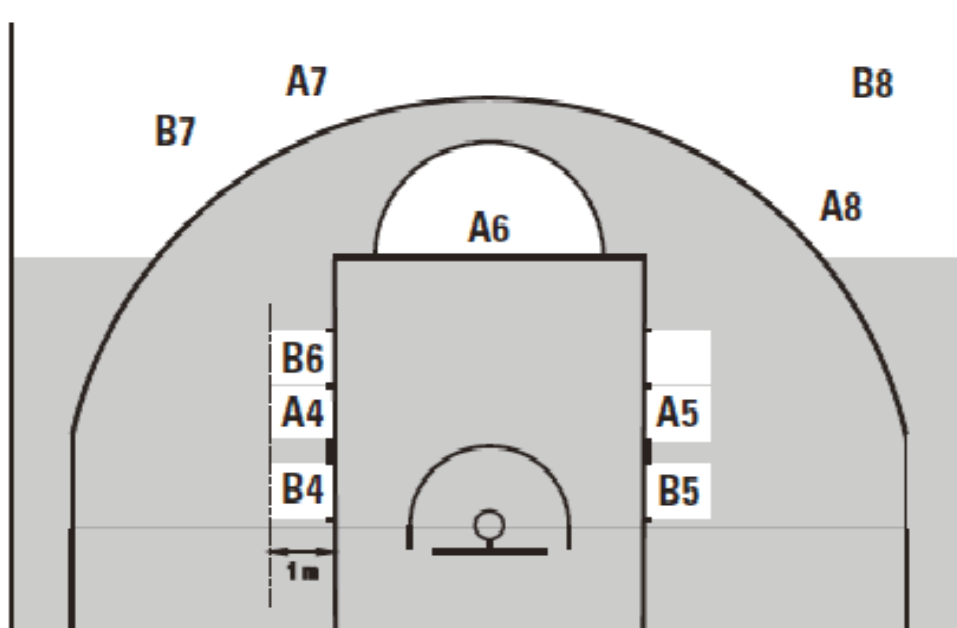


Figure 7 - Position des joueurs pendant les lancers-francs

43.2.6 Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points jusqu'à ce que le lancer-franc ait pris fin.

43.2.7. Pendant un ou des lancer(s) franc(s) qui doit/doivent être suivi(s) d'une autre série de lancers-francs ou par une remise en jeu, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à trois points.

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

43.3 Sanction

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

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc 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 tout autre joueur que le tireur de lancer-franc :

- le point doit compter,
- la ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas d'un dernier tir de lancer-franc, le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.

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

- un tireur de lancer-franc ou un de ses coéquipiers, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que cette équipe ait le droit à une possession ultérieure,
- un adversaire au tireur de lancer-franc, un lancer-franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer-franc,
- les deux équipes, lors du dernier lancer-franc, il y a situation d'entre-deux.

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 y en a un, ou les officiels de la table avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

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 se soit produite et avant sa reconnaissance restent valables.

44.2.4 Après la correction de l'erreur et sauf si cela est indiqué différemment dans ce règlement, 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 corriger l'erreur.

44.2.5 Une fois que l'erreur qui demeure rectifiable a été découverte et :

- le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé (mais pas pour avoir été disqualifié ou avoir commis sa cinquième faute), il doit revenir sur le terrain de jeu pour participer à la correction de l'erreur et à ce moment il devient joueur.

Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en 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 parce qu'il avait commis 5 fautes ou qu'il avait été disqualifié, son remplaçant doit prendre part à la correction de l'erreur.

44.2.6 Les erreurs rectifiables ne peuvent plus être corrigées après que le crew chief a signé la feuille de marque.

44.2.7 Une erreur de marquage, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs impliquant le score, le nombre de fautes, le nombre de temps-morts ou le temps consommé ou oublié aux chronomètre de jeu ou chronomètre des tirs peut être corrigée par les arbitres quel qu'en soit le moment avant que le crew chief ait signé la feuille de marque.

44.3 Procédure spéciale

44.3.1 Accorder un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s) :

Le/le(s) lancer(s) franc(s) tenté(s) à cause de l'erreur doit/doivent être annulé(s) et le jeu doit reprendre comme suit :

- si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le ballon doit être attribué pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc, à l'équipe dont le ou les lancer(s) franc(s) a/ont été annulé(s),
- si le chronomètre de jeu a démarré et que :
 - 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,

- 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 la remise en jeu 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, c'est une situation d'entre-deux.
- 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 Manquer d'accorder un ou 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 négligée.

44.3.3 Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) franc(s), le ou les lancer(s) franc(s) tiré(s) résultant de l'erreur et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doit/doivent être annulé(s) et le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc sauf si d'autres sanctions pour des infractions ultérieures doivent être exécutées.

REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45 - Arbitres, officiels de la table et commissaire

45.1 Les officiels sont le crew chief et 1 ou 2 arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table et par un commissaire, s'il y en a un.

45.2 Les officiels de la table sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur du chronomètre des tirs.

45.3 Un commissaire, s'il y en a un, doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométrateur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider le crew chief et les arbitres pour le déroulement sans heurts 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 la table et le commissaire doivent diriger le jeu conformément au présent règlement et n'ont pas 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 basket noires.

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

Art. 46 - Le crew chief : devoirs et pouvoirs

Le Crew chief :

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

46.2 doit 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 doit 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 peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.

46.4 ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.

46.5 doit effectuer l'entre-deux pour commencer le premier quart-temps et la remise en jeu de possession alternée pour commencer tous les autres quart-temps et prolongations

46.6 a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.

46.7 a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.

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

46.9 doit 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 avec l'expiration du temps de jeu tel qu'approuvé par les arbitres.

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

- tout forfait ou faute disqualifiante,
- tout comportement antisportif de la part de membres de l'équipe, entraîneurs-adjoints et membres accompagnant 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 crew chief (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

46.11 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 est autorisé à approuver avant la rencontre un Système de Visionnage Vidéo Instantané (SRI), si disponible, et à l'utiliser avant de signer la feuille de marque pour décider :

- A la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation
 - Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin de quart-temps ou de prolongation
 - S'il reste du temps de jeu, et le cas échéant, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu, si :
 - Une violation de sortie des limites du terrain du tireur a eu lieu.
 - Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.
 - Une violation des 8 secondes a eu lieu.
 - Une faute a été commise avant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation
- Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation,
 - Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
 - Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant qu'une faute ait été commise.

- Pour identifier le joueur ayant fait sortir le ballon du terrain.
 - A n'importe quel moment de la rencontre,
 - Si un tir réussi doit compter à 2 ou 3 points.
 - Si 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés après qu'une faute a été sifflée sur un joueur en action de tir manqué.
 - Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante correspond bien aux critères d'une telle faute ou si sa nature doit être corrigée à la hausse ou à la baisse ou doit être considérée comme une faute technique.
 - S'il s'est produit un dysfonctionnement des chronomètres de jeu ou des tirs, de combien de temps chacun des chronomètres doit être corrigé.
 - D'identifier le tireur de lancer-franc correct.
 - D'identifier l'implication des membres de l'équipe, des entraîneurs, des entraîneurs adjoint et des membres accompagnant la délégation lors de tout acte de violence.

46.13 Quand le panneau est équipé de bandes lumineuses jaunes ou rouges, autour et sur le haut de son périmètre, l'allumage de ces bandes prend le pas sur les signaux sonores des chronomètres de jeu et de tir.

46.14 Après en avoir été notifié par le chronométreur, le crew chief doit siffler avant le premier et le troisième quart-temps quand il reste 3 minutes et 1 minute 30 secondes avant le début du quart-temps. Il doit aussi siffler avant le second et le quatrième quart-temps, et chaque prolongation quand il reste 30 secondes avant le début du quart-temps ou de la prolongation.

46.15 conduit le contrôle du ou des fauteuils pour s'assurer que les équipes sont en conformité avec l'article 3.1. :

- s'il a des raisons de croire qu'un fauteuil peut être illégal
- si un entraîneur demande une vérification d'un fauteuil d'un adversaire

46.16 L'arbitre a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.

Art. 47 - Les arbitres : devoirs et pouvoirs

47.1 Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes.

47.2 Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, lorsqu'un quart-temps ou une 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 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,
- consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que 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 fauteuil, les contacts légers peuvent être considérés comme accidentels si le joueur essaye de freiner ou de changer la direction de son fauteuil.
- 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 déposée par une des équipes, le crew chief (le commissaire s'il y en a) doit, lors de la réception des motifs de la réclamation, signaler par écrit l'incident à l'instance organisatrice de la compétition.

47.5 Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident. Le(s) autre(s) arbitre(s) devra(vent) 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(vent) 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 il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).

47.8 La mise en œuvre et l'interprétations des règles officielles de Basket Fauteuil par les arbitres, qu'une décision explicite ou non ait été prise, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée

Art. 48 - Marqueur et aide marqueur : devoirs

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

- les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,

- le compte courant des points, en inscrivant les paniers et les lancers-francs marqués,
- les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque la cinquième faute est infligée à l'encontre de tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur doit être disqualifié s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives soit 1 faute technique et 1 faute antisportive,
- les temps-morts d'équipe. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- la possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

48.2 Le marqueur doit aussi :

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

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

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

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

48.5 Le commissaire, s'il y en a un, ou l'aide marqueur doivent aider le marqueur dans le contrôle du nombre de points en jeu suivant la réglementation en vigueur. S'il y a un dépassement de points, le commissaire (s'il y en a un) ou l'aide marqueur doit avertir le marqueur qui doit à son tour informer le crew chief et une faute technique sera sifflée contre l'entraîneur fautif.

Art. 49 - Chronométrateur : devoirs

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,

49.2 Le chronométrateur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

- déclencher le chronomètre de jeu lorsque :
 - lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un joueur impliqué dans l'entre deux,
 - après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,
 - lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement
 - un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
 - un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
 - un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minute ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations,
 - le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 Le chronométrateur doit mesurer un temps-mort de la manière suivante :

- déclencher le chronomètre des temps-morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4 Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

- déclencher le chronomètre des temps-morts immédiatement à la fin d'un quart-temps ou de la prolongation précédente,

- avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement du premier et du troisième quart-temps,
- faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement du deuxième, du quatrième quart-temps et de chaque prolongation.
- faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps-morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50 - L'opérateur du chronomètre des tirs : devoirs

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.
- Sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

50.2 Stoppé, 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 du terrain,
- Une blessure d'un joueur de la même équipe,
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une situation d'entre deux
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes

50.3 Arrêté et remis à 24 secondes, sans affichage apparent, dès que :

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche le panier de l'adversaire (sauf s'il reste coincé entre le panier et le panneau), et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain)
 - A la suite d'une situation d'entre deux, bénéficiant à l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon,
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie de lancer(s)-franc(s)

50.4 Arrêté et remis à 14 secondes, avec 14 secondes visible, lorsque :

- Quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :
 - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain)
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
 - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- Quand l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant à la suite :
 - D'une faute personnelle ou d'une violation (y compris pour une sortie du ballon des limites du terrain)
 - D'une situation d'entre-deux
- Une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu dans sa zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué, d'un dernier tir de lancer-franc, ou lors d'une passe, et que l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau.
- Le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou dans chaque prolongation à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la possession du ballon pour une remise en jeu en zone arrière et que l'entraîneur de cette équipe décide que le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour cette équipe depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de cette équipe et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été stoppé.

50.5 Eteint, 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 des équipes 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.

REGLE NEUF – SYSTEME DE CLASSIFICATION DES JOUEURS

Art 51 - Système de classification des joueurs par points

51.1 Définition

51.1.1 Pour participer à une compétition officielle organisée par l'IWBF, chaque joueur doit être en possession d'une carte de classification éditée par la commission 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 IWBF sont : 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 et 4.5

51.2 A aucun moment du match, une équipe peut évoluer avec un total de points d'équipe dépassant 14.

Ceci s'applique pour les compétitions suivantes :

- La majorité des compétitions IWBF
- Les championnats du monde masculins et féminins
- Le tournoi paralympique masculin et féminin
- Le championnat du monde masculin moins de 23 ans
- Le championnat du monde féminin moins de 25 ans
- Les tournois qualificatifs pour les championnats pré cités
- Les tournois qualifications pour le tournoi paralympique

51.3. Sanction

Si à un moment du match la limite de 14 points est dépassée, une faute technique doit être imputée à l'entraîneur avec une correction dans le même temps des joueurs sur le terrain pour revenir en conformité.

A Signaux des arbitres

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

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

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


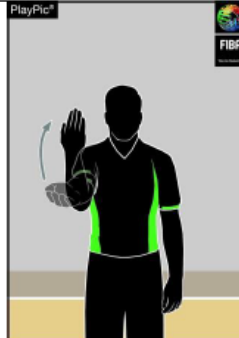
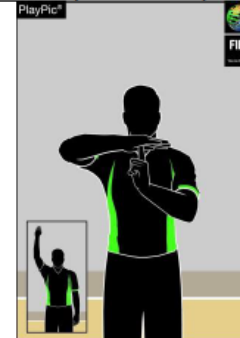

Signaux de chronométrage

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

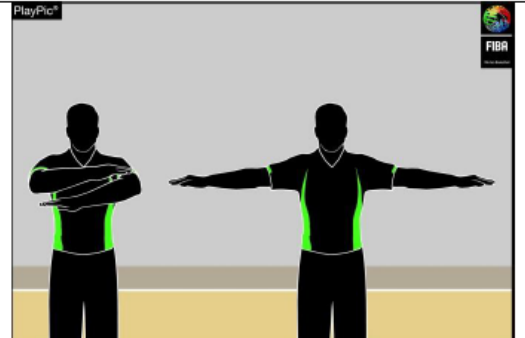
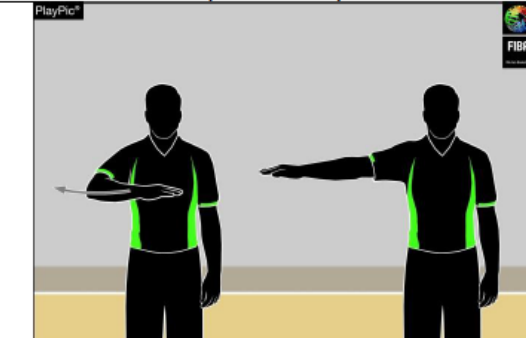
Gestion du score

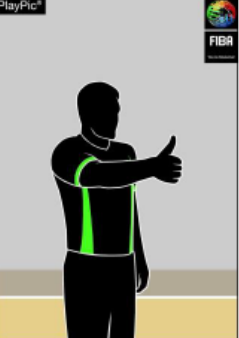
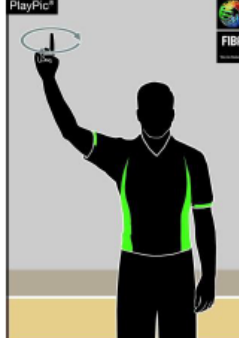
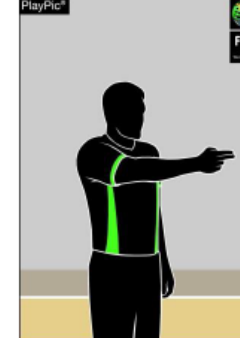
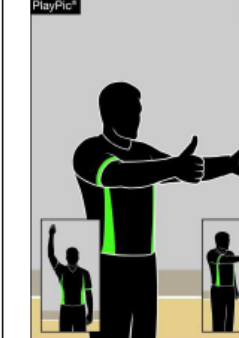
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet	3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

Remplacement et Temps-mort


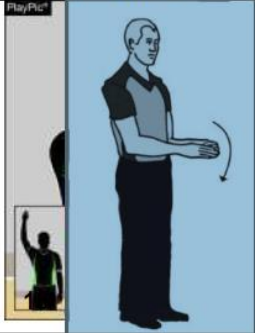
Remplacement	Autorisation de rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
			
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés

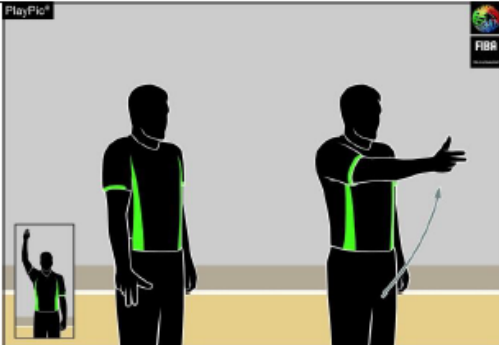


Gestuelle informative

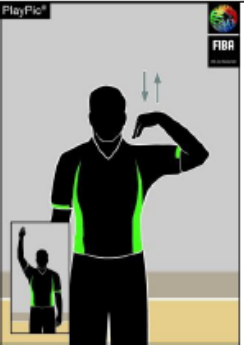
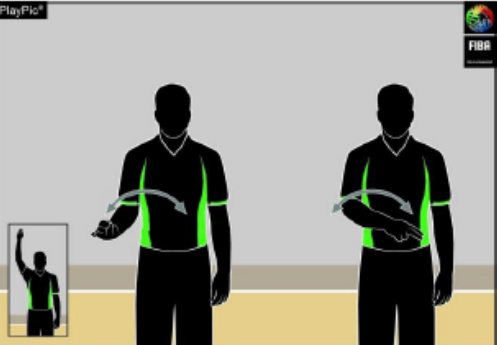
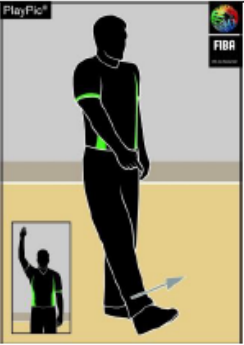
Panier annulé / Action annulée	Décompte de temps visible
	
Une action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

Signe OK de Communication	Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs	Direction du jeu / Sortie des limites du terrain	Ballon tenu / Situation d'entre deux
			
Pouce levé	Rotation de la main avec le doigt tendu	Pointer en direction du jeu avec le bras	Pouces levés puis indiquer la direction

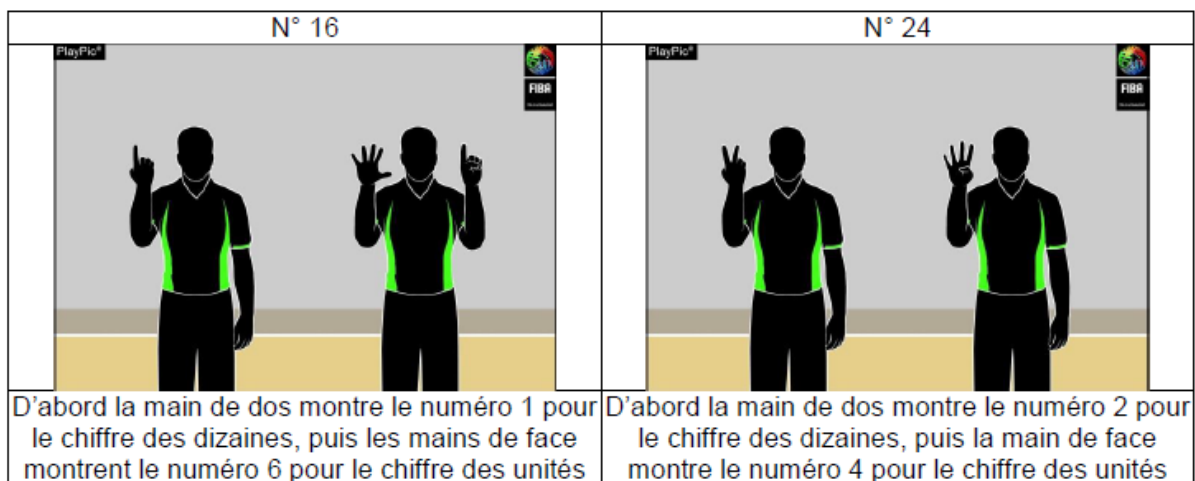
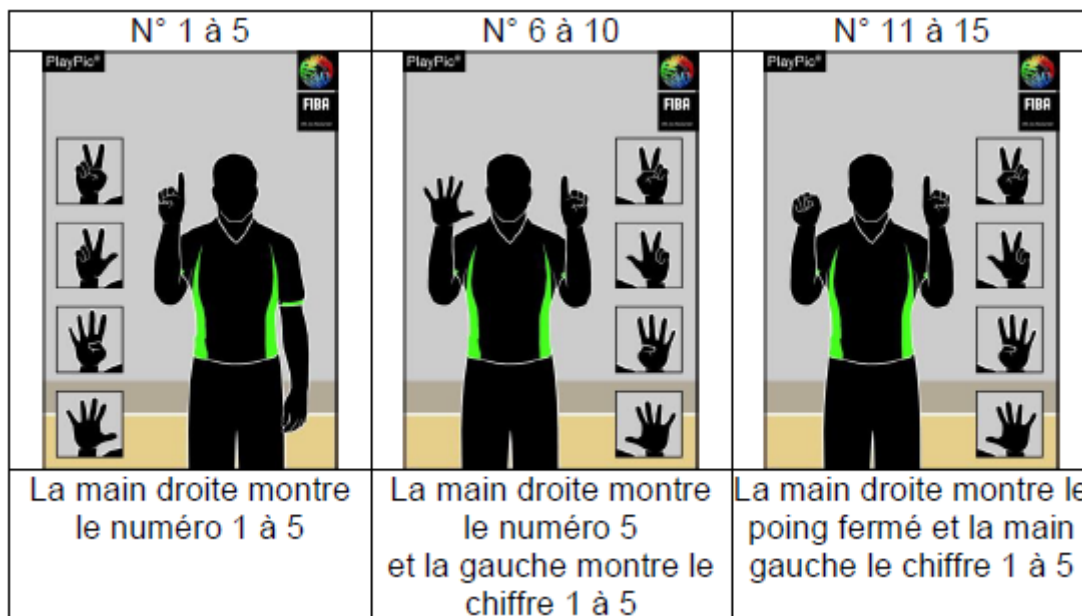
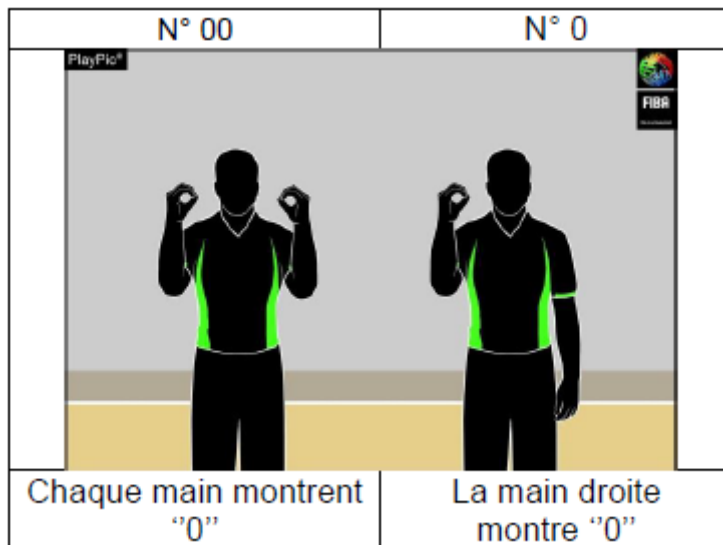
Violations

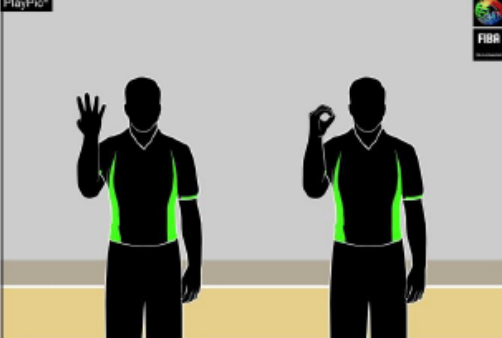
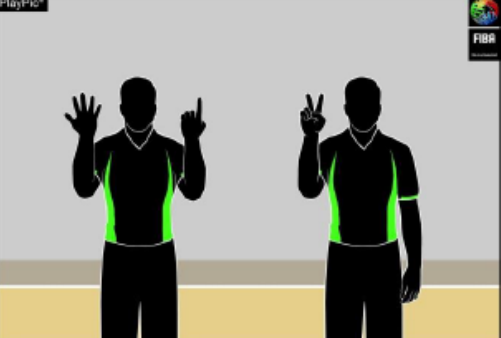
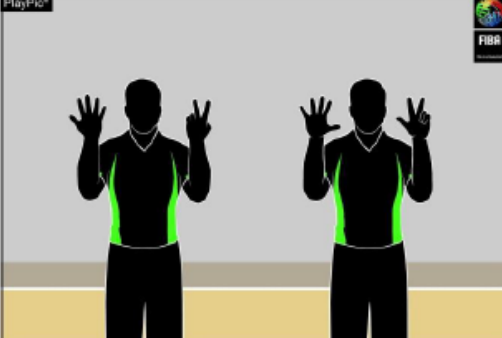
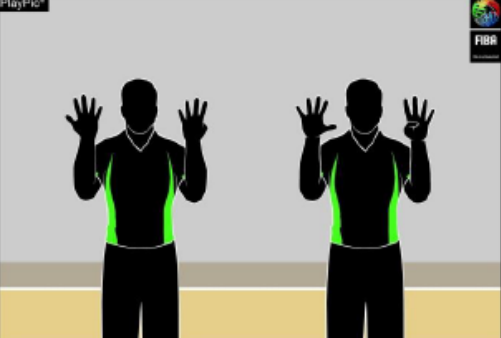
Marcher	Toucher le sol avec le repose pied
	
Rotation des poings	

3 secondes	5 secondes	8 secondes
		
Bras tendu montrant trois doigts	Montrer 5 doigts	Montrer 8 doigts





24 secondes	Retour en zone arrière	Jeu au pied volontaire
		
Toucher l'épaule des doigts	Mouvement de vague en face du corps	Pointer le pied





Numéros des joueurs







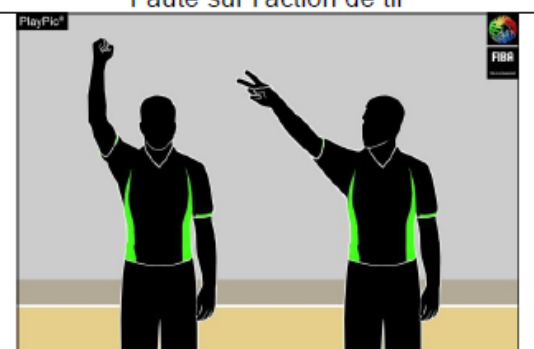

<p style="text-align: center;">N° 40</p>  <p>D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités</p>	<p style="text-align: center;">N° 62</p>  <p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités</p>
<p style="text-align: center;">N° 78</p>  <p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités</p>	<p style="text-align: center;">N° 99</p>  <p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités</p>

Types de fautes





<p style="text-align: center;">Tenir</p>  <p>Accrocher le poignet vers le bas</p>	<p style="text-align: center;">Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)</p>  <p>Les deux mains sur les hanches</p>	<p style="text-align: center;">Pousser ou Charger sans le ballon</p>  <p>Imiter une poussée</p>	<p style="text-align: center;">Contrôle de la main (Handchecking)</p>  <p>Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant</p>
--	--	---	--


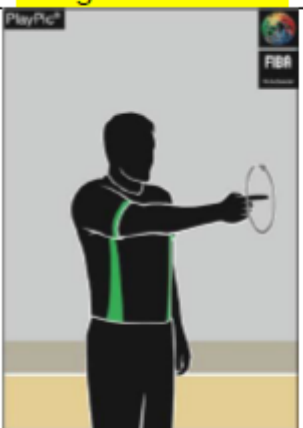
<p>Usage illégal des mains</p> 	<p>Charger avec le ballon</p> 	<p>Contact illégal sur la main</p> 	<p>Usage excessif des coudes</p> 
<p>Frapper le poignet</p>	<p>Frapper la paume ouverte du poing fermé</p>	<p>Frapper la paume vers l'autre avant-bras</p>	<p>Balancer le coude vers l'arrière</p>

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


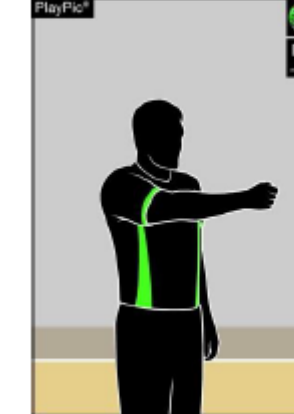
<p>Faute sur l'action de tir</p> 	<p>Faute en dehors de l'action de tir</p> 
<p>Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs</p>	<p>Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol</p>




Situations Spéciales

Double faute	Fautes 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

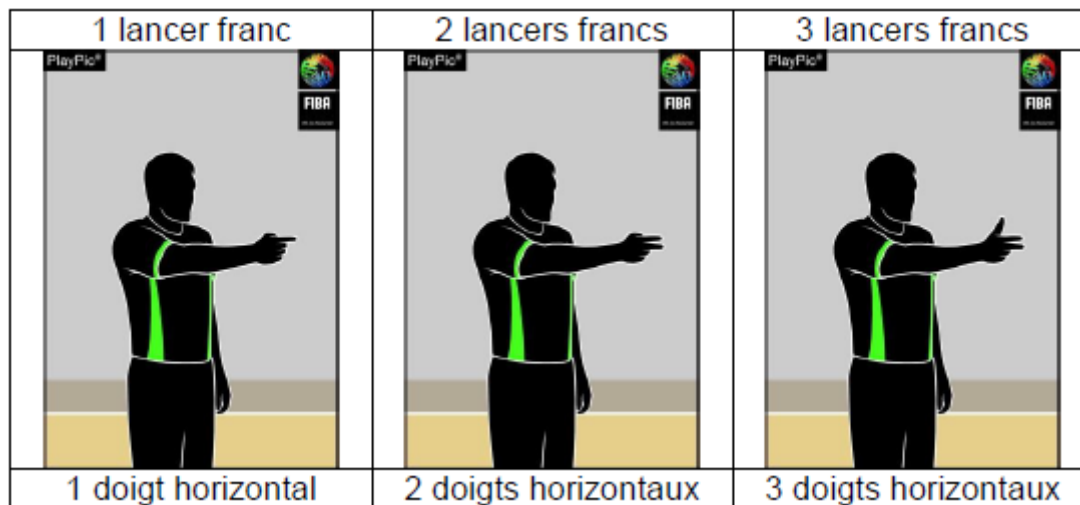
Simulation de faute	Usage de la Vidéo
	
Relever deux fois l'avant bras	Rotation de la main horizontale avec l'index étendu

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

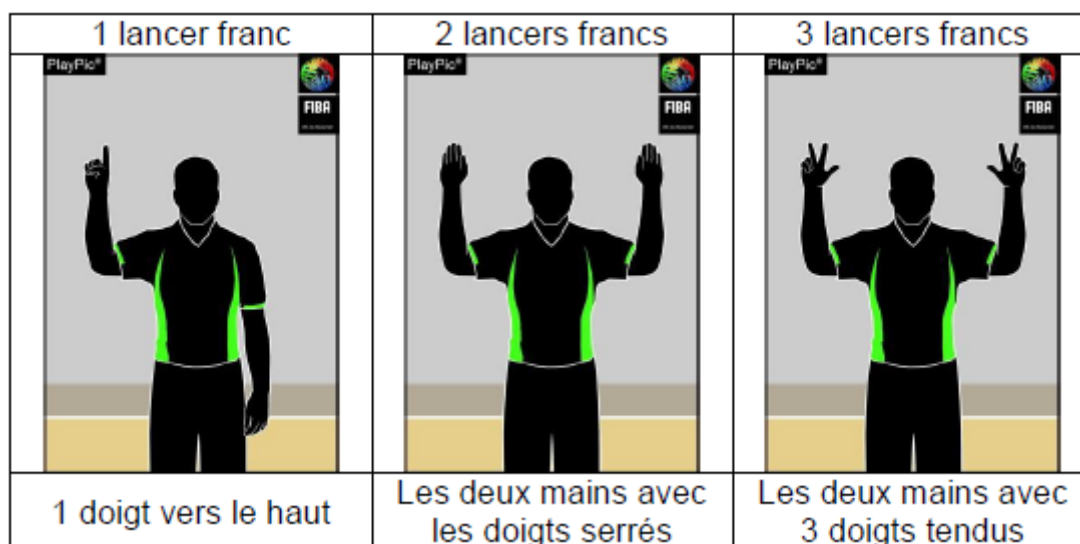
<p>Après une faute Sans lancer(s) franc(s)</p>	<p>Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon</p>
	
<p>Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche</p>	<p>Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche</p>

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

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



Administrier les lancers-francs – Arbitre libre (arbitre de centre et de queue)



B.1 La feuille de marque officielle illustrée à la figure 8 est celle approuvée par la Commission Technique de l'IWBF.

B.2 Elle comprend un original et trois 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.

Notes :

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

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

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

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

B.3.2 Il doit ensuite inscrire :

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



INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

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

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 et l'équipe "B" dans la partie inférieure.

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

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

B.4.4 Signer la feuille de marque.

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

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

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


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

Figure 11 – Equipes sur la feuille de marque

B.7 Temps-morts

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

B.7.2 A la fin de chaque mi-temps et de toute prolongation, les cases non utilisées seront barrées par deux lignes parallèles horizontales. Au cas où l'équipe n'aurait pas bénéficié de son premier temps mort avant que le chronomètre de jeu affiche 2:00 dans le quatrième quart-temps, le marqueur devra barrer de 2 traits horizontaux la première case des temps-morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps.

B.8 Fautes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.3.12 Exemples de fautes disqualifiantes d'entraîneur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou membre accompagnant la délégation :

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

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

et

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

Une faute disqualifiante d'un joueur après sa 5ème faute d'équipe doit être inscrite comme suit :

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

et

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

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

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

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

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

Si seul l'entraîneur est disqualifié :

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié :

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

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

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

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

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

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

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Coach	788	LOOR, A.	B, B ₂
Assistant Coach	555	MONTA, B.	

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

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

B.9. Fautes d'équipe

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

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

B.10 La marque courante

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

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

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

Le marqueur doit :

- d'abord tracer une ligne diagonale (/ pour les droitiers, \ pour les gauchers) pour chaque panier accordé et un cercle plein (●) pour tout lancer-franc réussi, par-dessus le nouveau total de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer,
- inscrire ensuite dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou \ ou ●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

B.11 La marque courante: instructions supplémentaires

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

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

B.11.3 Non applicable

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

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

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

A		B	
	1	1	6
	2	2	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	6	6	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	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	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Figure 12 Progression score

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

B.12 La marque courante – Totalisation

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

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

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

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

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

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

7	00	00	6
7	01	71	
7	02	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Figure 13 – Totalisation

Note : Si le capitaine (CAP) déposait une réclamation en signant la feuille de marque dans l'espace marqué "signature du capitaine en cas de réclamation", les officiels de la table de marque et le(s) aide(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du crew chief 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>O. 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. Wallen</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 14 - Partie inférieure de la feuille de marque