

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

- 9.1 Le premier quart-temps commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial.
- 9.2 Tous les autres quart-temps 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.
- 9.5 Cependant, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent interchanger les bancs d'équipe et/ou les paniers.
- 9.6 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.
- 9.7 Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps.
- 9.8 Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui du quatrième quart-temps.
- 9.9 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,