

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

### Art. 45 Arbitres, officiels de table de marque et commissaire

- 45.1 Les officiels sont crew chief et 1 ou 2 arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table de marque et par un commissaire.
- 45.2 Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométrateur et l'opérateur du chronomètre des tirs.
- 45.3 Un commissaire 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 table de marque et le commissaire doivent diriger le jeu conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour y apporter des changements.
- 45.6 La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.
- 45.7 Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de manière uniforme.

### Art. 46 Le Crew Chief : Devoirs et pouvoirs

- 46.1 Le Crew Chief doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.
- 46.2 Le Crew Chief 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 Le Crew Chief 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 Le Crew Chief ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.
- 46.5 Le Crew Chief 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 Le Crew Chief a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.
- 46.7 Le Crew Chief a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.
- 46.8 Le Crew Chief doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.