

46.9 Le Crew Chief 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 quand le signal du chronométreur retentit pour signaler la fin de la rencontre tel qu'approuvé par les arbitres.

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

- Tout forfait ou faute disqualifiante,
- Tout comportement antisportif de la part de **membres de l'équipe, entraîneurs-adjoints et membres accompagnant la délégation du banc d'équipe** 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 Le Crew Chief 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 Le Crew Chief 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 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
 - **Si une violation de goaltending ou d'intervention illégale sur le panier a été sifflée correctement.**
 - 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.**