

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 4 colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

B.10.3 Chaque colonne est subdivisée en 4 colonnes. Les 4 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 4 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 à 3 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 son propre panier doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu.

B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 – "Goaltending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.

B.11.4 A la fin de chaque quart-temps ou prolongation, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "●" 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.

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.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	●	14	
5	●	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	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	●	●	12

Figure 12
Progression
du score