LIGUE TAFILALET DE BASKET BALL
ERRACHIDIA
DAR CHABAB LMADINA ERRACHIDIA
COMMISSION REGIONALE DES
ARBITRES ET OFFICIELS DE TABLE
Site web : www.tafilaletbasket.com
Email craot@tafilaletbasket.com

FEDERATION ROYALE MAROCAINE
DE BASKET BLL
CENTRE NATIONAL DE BASKET BALL
COMPLEXE MOHAMED V
RABAT

FORMATION
POUR LES OFFICIELS DE TABLE

TINEJDAD LE 13/03/2015

PLAN DE COURS

- MARQUEUR
- CHRONOMTEREUR
- CHRONOMETREUR DES 24S
- CONSEIGNES GENERALES

CONSIGNES GENERALES

- Matériel :

  - 2 stylos noirs et 2 stylos rouges
  - une règle
  - un sifflet

- Comportement :

  - l'O.T.M. doit rester neutre pendant la rencontre

EQUIPEMENT FOURNI PAR L'EQUIPE RECEVANTE

- un chronomètre de jeu mural
- un chronographe manuel sur la table de marque, utilisé pour les temps-morts
- un tableau de marque visible par toute personne impliquée dans la rencontre
- la feuille de marque
- les plaquettes de fautes de joueurs (de 1 à 4 blanches avec chiffres noirs et la 5 avec chiffre rouge)
- 2 fanions de couleur rouge indiquant les fautes d'équipe
- une flèche

LE MARQUEUR

La principale fonction du marqueur est la tenue de la feuille de marque.

- Toutes les inscriptions sur la feuille de marque doivent être faites en majuscules d'imprimerie et lisibles
- Le marqueur doit utiliser deux stylos de couleurs différentes :
  - Avant la rencontre : toutes les inscriptions seront de couleur NOIRE
  - Le 1er et le 3ème quart-temps : inscriptions en ROUGE, y compris le résultat de fin de période
  - Le 2ème et le 4ème quart-temps et toute prolongation : inscriptions en NOIR
  - Toutes les inscriptions au verso de la feuille de marque seront en NOIR

AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

20 MINUTES AU MOINS AVANT L'HEURE PREVUE POUR LE DEBUT DE LA RENCONTRE

Chaque entraîneur doit remettre au marqueur la liste écrite des joueurs et leurs numéros, les licences des joueurs, ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et, le cas échéant, de l'entraîneur adjoint.

INSCRIPTIONS AU RECTO DE LA FEUILLE DE MARQUE

- Le nom des équipes (en haut à droite) : l'équipe A sera toujours l'équipe locale et si rencontre sur terrain neutre, l'équipe nommée en premier sur la convocation.
- Les références de la rencontre : championnat, numéro de rencontre, date, heure officielle de la rencontre, lieu.
- Le nom et l'initiale du prénom de chacun des arbitres.
- Les coordonnées des joueurs et entraîneurs de chaque équipe dans la partie qui leur est réservée, A ou B.
- Les inscriptions des joueurs se feront dans l'ordre croissant des numéros de maillots. D'abord le numéro de licence (7 chiffres), puis le nom et l'initiale du prénom, puis le numéro du joueur. Le capitaine sera désigné par la mention CAP entre parenthèses, tout de suite après l'initiale de son prénom.
- Si un joueur n'a pas sa licence mais présente une pièce d'identité, il devra apposer sa signature dans les cases de son numéro de licence.

INSCRIPTIONS AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE

- Le marqueur doit inscrire les noms, initiales des prénoms, adresses, numéros de licences et clubs de chaque arbitre, du marqueur, du chronométreur et du responsable de l'organisation.

10 MINUTES AU MOINS AVANT L'HEURE PREVUE POUR LE DEBUT DE LA RENCONTRE

- L'entraîneur doit approuver la composition de son équipe et indiquer au marqueur les 5 joueurs qui vont commencer la partie.
- Le marqueur doit alors mettre une croix (X) NOIRE dans la colonne immédiatement à droite de celle des numéros de joueurs.
- L'entraîneur signe la feuille à côté de son nom.
- L'entraîneur A doit être le premier à donner ces informations.

AVANT L'ENTRE-DEUX DE DEBUT DE RENCONTRE

- Le marqueur doit vérifier que les joueurs entrant sur le terrain sont bien ceux prévus par l'entraîneur de chaque équipe.
- Le marqueur doit alors encercler chaque croix (X) en ROUGE et faire le geste OK à l'arbitre.
- Si l'un des joueurs n'est pas mentionné sur la feuille, le marqueur le signale immédiatement (avant que l'entre-deux ne soit effectué) à l'arbitre, qui fait alors entrer le bon joueur.

PENDANT LA RENCONTRE

- Le marqueur doit tenir le compte chronologique des points marqués par chaque équipe.
- Le marqueur doit D'ABORD tracer une diagonale (/) pour un panier marqué et un cercle plein (●) pour un lancer-franc réussi, dans la case à hauteur du score atteint par l'équipe qui vient de marquer.
- ENSUITE, le marqueur inscrit le numéro du joueur qui vient de marquer.
- Pour un panier à 3 points réussi, on entoure le numéro du joueur.

FIN DU 1er QUART-TEMPS :

- Le marqueur doit entourer d'un cercle épais le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer une ligne horizontale sous ce chiffre et sous le numéro du joueur ayant marqué les derniers points.
- Le marqueur doit reporter au bas de la feuille de marque le score obtenu par chacune des 2 équipes, toujours en ROUGE
- Le marqueur doit « encadrer » les fautes de ce 1er quart-temps, dans la grille des fautes de joueurs.

IDEM POUR LES 2° et 3° QUART-TEMPS, EN PENSANT A CH ANGER DE STYLO A CHAQUE FOIS.

- Pour le report du score de chaque quart-temps au bas de la feuille, il faut faire la différence entre le score atteint à la fin du quart-temps concerné et le score atteint à la fin du quart-temps précédent.
- A la fin du deuxième QT rayer de deux traits horizontaux les cases des TM non utilisés.

FIN DE RENCONTRE

- Le marqueur doit tracer DEUX lignes horizontales épaisses sous le chiffre final des points de chaque équipe (qu'il faut également entourer) et des numéros de joueurs ayant réussi les derniers points. Il doit ensuite reporter au bas de la feuille de marque le score obtenu par chacune des deux équipes au cours de cette dernière période, ainsi que le résultat final de la rencontre et le vainqueur.
- Le marqueur doit ensuite tracer une diagonale inverse (\) pour oblitérer les colonnes de points non utilisées.
- Le marqueur doit rayer de 2 traits horizontaux les cases des temps-morts non utilisés et les cases des fautes d'équipe non utilisées.
- Le marqueur doit tracer un trait horizontal dans les cases des fautes de joueurs non utilisées, ainsi que de l'entraîneur et éventuellement de l'entraîneur-adjoint.
- Si un joueur n'est pas entré en jeu, il faut rayer la totalité de la ligne.
- Le marqueur signe la feuille de marque et la fait signer au chronométreur, à l'aide-arbitre et à l'arbitre.
- S'il y a des inscriptions à faire au verso de la feuille de marque, c'est l'arbitre qui s'en charge.
- La signature de l'arbitre met fin à la rencontre et aucune modification ne pourra plus être apportée à la feuille de marque.

PROLONGATION (s)

- Toute prolongation éventuelle est la suite du 4ème quart-temps et doit donc se faire avec le stylo de couleur NOIRE.
- Les fautes d'équipes du quatrième quart-temps comptent pour les prolongations
- S'il y a plusieurs prolongations, c'est le total des points marqués pendant les prolongations qui doit être noté au bas de la feuille.
- Les équipes ne changent pas de côté.

LES FAUTES

- Les fautes de joueur peuvent être :
  - Personnelle P
  - Antisportive U
  - Technique T
  - Disqualifiante D

- Les fautes de joueurs doivent être enregistrées au compte du ou des joueurs fautifs et doivent être reportées dans les fautes d'équipe.

- Les fautes des entraîneurs ou entraîneurs-adjoints sont des fautes techniques ou disqualifiantes. Elles sont inscrites au compte de l'entraîneur et ne doivent pas compter dans les fautes d'équipe.

- Une faute technique d'entraîneur pour une conduite personnelle antisportive est notée C_2.

- Une faute technique infligée à un entraîneur pour toute autre raison sera notée B_2 et nominative au joueur fautif au verso de la feuille de marque.

- Toute faute personnelle, antisportive, ou disqualifiante entraînant un ou plusieurs lancers-francs, doit être indiquée en ajoutant le nombre de tirs correspondants (1, 2 ou 3), à côté de la lettre.

- Les fautes techniques de joueurs sont notées T_2 et comptent comme fautes d'équipes.

LEVER LES PLAQUETTES DE FAUTES DE JOUEURS

- QUAND ?
  Lorsque une faute est commise par un joueur, l'arbitre fait sa gestuelle, le marqueur enregistre la faute de joueur, éventuellement la faute d'équipe et les points marqués et ENSUITE lève la plaquette portant le chiffre correspondant au nombre de faute de ce joueur.

- COMMENT ?
  Cette plaquette doit être visible des entraîneurs, des joueurs, des arbitres et éventuellement des spectateurs, en l'absence d'affichage des fautes sur le tableau d'affichage. Pour les arbitres, la plaquette levée signifiera que les officiels de table sont prêts et que le jeu peut reprendre.

LES FAUTES D'EQUIPE

Chaque fois qu'un joueur commet une faute, qu'elle soit personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante, le marqueur doit également enregistrer cette faute au compte de l'équipe du joueur fautif.

Le marqueur doit utiliser les cases prévues à cet effet sur la feuille de marque. Il doit inscrire un grand « X » dans les cases 1 à 4 au fur et à mesure que les joueurs de cette équipe commettent des fautes.
Par la suite, quand la 4ème faute est commise, l'équipe qui aura subi la faute obtiendra 2 tirs de lancers-francs après chaque faute, à compter de la 5ème.

LES SIGNAUX DES FAUTES D'EQUIPE

- A PARTIR DE QUAND ?
  Le marqueur placera le signal rouge des fautes d'équipes sur la table de marque, du côté du banc de l'équipe qui vient de commettre sa 4ème faute d'équipe, de façon à ce qu'il soit bien visible des arbitres, joueurs et entraîneurs.

- A QUEL MOMENT ?
  Le marqueur placera le signal rouge quand le ballon sera mis à disposition du joueur par l'arbitre à la suite de la 4ème faute d'équipe, et s'assurera que l'arbitre l'a bien vu.

LES REMPLACEMENTS

- C'est le marqueur qui demande le remplacement de joueurs à l'arbitre.
- Le joueur doit être prêt à entrer en jeu et vient faire sa demande directement à la table de marque, en s'asseyant sur la chaise des remplaçants.
- Le marqueur fait sa demande de remplacement en faisant retentir son signal, sur tout coup de sifflet de l'arbitre (le ballon doit être mort et le chronomètre de jeu arrêté).
- Si une faute est sifflée, le marqueur doit attendre la fin de la gestuelle de l'arbitre pour signaler le remplacement, en faisant le geste conventionnel.
- Cette demande doit être faite avant que le ballon ne soit à disposition du joueur, pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain ou pour un tir de lancer-franc.
- Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort d'équipe, le remplaçant doit se présenter au marqueur. Il devient alors joueur.
- Le marqueur doit systématiquement vérifier les joueurs présents sur le terrain, après chaque temps-mort, tant qu'il y a sur la feuille des joueurs qui ne sont pas entrés en jeu.
- Un joueur, lors de lancer-francs peut être remplacé à condition que la demande ait été faite avant que le ballon ne soit à la disposition pour la remise en jeu et que le dernier ou unique tir de lancers-francs soit réussi.
- Si le ou les lancers francs sont suivi d'une remise en jeu ligne médiane, le remplacement peut être fait, que la Lancer franc soit réussi ou pas, tant que le ballon n'est pas à la disposition pour la remise en jeu.
- Aucun remplacement n'est autorisé entre des lancers-francs.
- Si une faute est commise entre des tirs de lancers-francs, le remplacement pourra être effectué entre les séries de réparations de fautes.

LES TEMPS-MORTS

- C'est le marqueur qui fait les demandes de temps-morts sauf pour les temps-morts sur panier encaissé où la demande est faite par le chronométreur.
- La demande de temps-mort doit être effectuée par l'entraîneur auprès de la table de marque. Cette demande doit être claire et courtoise et l'entraîneur doit s'assurer que les officiels de la table l'ont bien comprise.
- Le marqueur fait sa demande à l'arbitre en faisant retentir son signal sonore, dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté (sur tout coup de sifflet de l'arbitre). Il fait ensuite le geste approprié (arrêt chrono + temps mort) en désignant le banc de l'entraîneur qui a demandé le temps-mort.
- Cette demande doit être faite à l'arbitre avant que le ballon ne soit à la disposition du joueur qui fait une remise en jeu de l'extérieur du terrain ou à la disposition du tireur de lancers-francs.
- Si l'arbitre signale une faute (gestuelle), le marqueur doit attendre qu'il ait terminé sa communication avec la table de marque.
- Un temps-mort peut être accordé à une équipe qui vient d'encaisser un panier, à condition que cette demande ait été faite avant qu'un joueur de cette équipe ait le ballon pour effectuer la

remise en jeu. Le chronométreur arrête alors son chronomètre de jeu et fait retentir son signal sonore en faisant le geste approprié.

- Dans le cas d'un panier réussi avec faute, c'est le marqueur qui fait la demande.
- Si les deux entraîneurs ont demandé un temps-mort, il sera imputé à celui qui en a fait la demande en premier, sauf si une occasion de temps-mort se présente sur panier encaissé.
- La durée du temps-mort est de 1 minute. Le chronométreur fera retentir son signal sonore quand 50 secondes se seront écoulées. Il le fera de nouveau retentir 10s plus tard, sauf si les 2 équipes sont prêtes à reprendre le jeu.
- Le marqueur notera la minute dans la case du temps mort. Ex : il reste 7mn36 au chronomètre de jeu, le marqueur écrit 3 dans la case voulue.
- Chaque équipe bénéficie de 2 temps-morts dans les 2 premiers quart-temps et de 3 temps-morts pour les 2 derniers quarts-temps. Les temps-morts peuvent être pris consécutivement.
- La demande de temps-mort peut être annulée, tant que les officiels de la table de marque n'ont pas fait retentir leur signal.
- Le marqueur doit aviser les arbitres lorsqu'un entraîneur ne dispose plus de temps-mort pour la période en cours.

LA FLECHE

Il n'y a plus d'entre deux durant les rencontres, sauf l'entre-deux de début de match.
C'est le marqueur qui s'occupe de gérer la flèche.
Après l'entre-deux du début la flèche doit être tournée dans le sens de l'attaque de l'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon. (L'équipe A prend possession du ballon, la flèche sera tournée vers le panier dans lequel l'équipe B doit marquer).
Pendant la rencontre, la flèche doit être tournée à chaque situation d'entre-deux, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain.
Elle ne doit pas être tournée si une faute est commise avant que le ballon ne soit touché sur le terrain.
La flèche doit également être tournée à la fin du 2ème quart-temps, en présence des arbitres, et avant que les équipes ne soient retournées au vestiaire.

➔ *Consignes générales*

** Toutes les inscriptions sur la feuille de marque doivent être faites en* **MAJUSCULES** *d'imprimerie et* ***lisibles****.*

** Avant la rencontre, toutes les inscriptions seront de couleur* **noire** *et les croix des entrées de jeu seront cerclées en* **rouge***.*

** Pendant la 1ère et la 3ème périodes, toutes les inscriptions seront de couleur* **rouge***, y compris le résultat de fin de période en bas de page.*

** Pendant les 2ème et 4ème périodes et toute prolongation, les inscriptions seront de couleur* **noire***.*

** A la fin de la rencontre, et au dos de la feuille, toutes les inscriptions seront de couleur* **noire***.*

III – Au début de la rencontre

Au moment où les joueurs pénètrent sur le terrain pour l'entre-deux de début de match, **le marqueur vérifie,** avec l'aide de l'aide marqueur, les numéros des maillots des joueurs rentrants et cercle en ***rouge*** les croix inscrites sur la feuille de marque. En cas de désaccord, il doit immédiatement avertir l'arbitre, avant que la rencontre ne démarre.

➔ *Précisions sur les fonctions du marqueur pendant la rencontre :*

** **Le marqueur prévient l'arbitre,** à l'aide du signal sonore (ou du sifflet) et des gestes appropriés, et quand le règlement le permet, des demandes de **remplacement** et de **temps morts.** Si l'occasion de temps-mort ou de remplacement intervient suite à une faute, le marqueur **attend la fin de la gestuelle de l'arbitre** pour signaler la demande. Il procède ensuite aux inscriptions pendant le temps-mort ou le changement.*

** **Le marqueur signale,***

- *avec les plaquettes, le **nombre de fautes** du joueur fautif (après avoir procédé à toutes les inscriptions sur la feuille de marque),*
- *avec le signal rouge, la **4ème faute d'équipe** dès que le ballon est donné au joueur pour la remise en jeu ou lancer franc après la faute,*
- *avec le signal sonore, le fait qu'un joueur vient de commettre sa **5ème faute** et la **disqualification** d'un entraîneur,*
- *que **les O.T.M. sont prêts** par le signe de communication n° 13 (pouce levé) en direction des arbitres, lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté (après une faute, le fait de lever la plaquette remplace le pouce levé).*

** **Le marqueur répète** toutes les informations qu'il reçoit (panier accordé, faute sifflée, temps-mort ou remplacement de joueur demandé, ...) et **relate** toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.*

** **Le marqueur** gère la **flèche d'alternance** : dès le 1er contrôle du ballon après l'entre-deux, après les remises en jeu de début de période et prolongation, et après chaque remise en jeu suite à une situation d'entre-deux. La flèche sera **tournée** une fois que la **remise en jeu est effectuée**.*

** En cas d'**erreur** sur la feuille, le marqueur doit en avertir l'arbitre au prochain ballon mort et chronomètre de jeu arrêté, et rectifier (**pas de rature**). L'arbitre signera à la fin de la rencontre à côté de l'erreur.*

* **Le marqueur répète** toutes les informations qu'il reçoit (panier accordé, faute sifflée, temps-mort ou remplacement de joueur demandé, ...) et **relate** toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.

* **Le marqueur** gère la **flèche d'alternance** : dès le 1er contrôle du ballon après l'entre-deux, après les remises en jeu de début de période et prolongation, et après chaque remise en jeu suite à une situation d'entre-deux. La flèche sera **tournée** une fois que la **remise en jeu est effectuée**.

* En cas d'**erreur** sur la feuille, le marqueur doit en avertir l'arbitre au prochain ballon mort et chronomètre de jeu arrêté, et rectifier (**pas de rature**). L'arbitre signera à la fin de la rencontre à côté de l'erreur.

LE CHRONOMETREUR

LE CHRONOMETREUR

AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

- Le chronométreur doit avertir le premier arbitre 3 minutes avant le début de la rencontre, afin qu'il prévienne les équipes.
- Puis 1 minute 30 avant le début de la rencontre, afin qu'il invite les équipes à rejoindre leurs bancs respectifs.
- S'il y a une présentation d'équipe, elle se fait lorsqu'il reste 6 minutes avant l'heure de début de la rencontre.

➔ *Matériel du chronométreur*

* un chronomètre de jeu pour décompter le temps avant la rencontre et mesurer le temps de jeu,
* un chronomètre manuel pour décompter les temps-morts, et les intervalles de jeu
* un signal sonore, ou un sifflet.

I - Avant la rencontre

Après avoir effectué un **essai complet** des appareils (départ, arrêt, programmation des temps…), le chronométreur doit déclencher son chronomètre de jeu, **au moins 20 minutes et au plus 60 minutes** avant le début de la rencontre, afin de décompter le temps précédant le match.
Ce décompte sera arrêté à 1 minute du début (et à 3 minutes si la présentation des équipes n'est pas terminée).

Le chronométreur doit avertir les arbitres **6 minutes** avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes.

Il avertit ensuite les arbitres lorsqu'il reste **3 minutes**, puis **1 minute 30** avant le début de la rencontre.

PENDANT LA RENCONTRE / FONCTIONNEMENT

LE CHRONOMETRE DE JEU DOIT ETRE DECLENCHE :

- Lors de l'entre-deux, dès que le ballon, après avoir atteint son point culminant, est touché par l'un des sauteurs.
- Après un lancer-franc non réussi, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain.
- Après une remise en jeu de l'extérieur du terrain, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain

LE CHRONOMETRE DE JEU DOIT ETRE ARRETE :

- Lorsque l'arbitre siffle
- A l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation
- Lorsqu'un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort
- Après chaque panier réussi dans les deux dernières minutes de la 4ème période et de chaque prolongation.

Le chronomètre de jeu **ne doit pas être arrêté** :

* lorsque le signal des 24 secondes retentit, il sera arrêté sur le coup de sifflet de l'arbitre si il y a violation.

Le chronométreur déclenche le chronographe pour décompter les **temps-morts** au moment où l'arbitre siffle et fait le geste du temps mort ; il fait retentir son **signal sonore** après **50 secondes** écoulées, puis **1 minute**.
Il prévient les arbitres au moyen de son **signal sonore** quand il reste **30 secondes** avant le début des 2ème et 4ème périodes et d'une prolongation.
A la **mi-temps**, il prévient les arbitres lorsqu'il reste **3 minutes**, puis **1 minute 30**.

➔ *Autres fonctions du chronométreur pendant la rencontre :*

** Le chronométreur effectue la **demande de temps-mort sur panier encaissé** : il arrête le chronomètre, klaxonne et c'est lui qui demande le temps-mort à l'arbitre.*

** Le chronométreur annonce à haute voix « **24 secondes** » à l'opérateur quand il ne reste que ce temps de jeu dans une période ou prolongation.*

** Le chronométreur annonce à haute voix « **1 minute** » à l'ensemble des O.T.M. quand il ne reste que ce temps de jeu dans une période ou prolongation.*

** Le chronométreur annonce à haute voix « **2 minutes** » à l'ensemble des O.T.M. quand il ne reste que ce temps de jeu dans la quatrième période et dans chaque prolongation.*

** Le chronométreur **répète toutes les informations** qu'il reçoit : temps mort ou remplacement de joueur demandé, …*

AUTRES MESURES DE TEMPS GEREES PAR LE CHRONOMETREUR

- TEMPS-MORTS : lors d'un temps-mort d'équipe, le chronométreur déclenche le chronographe des temps-morts dès que l'arbitre fait le geste conventionnel. Il doit siffler lorsque 50 secondes se sont écoulées depuis le début du temps-mort et siffler à nouveau lorsque la minute est écoulée (sauf si les équipes sont revenues sur le terrain dans les dix dernières secondes). Un temps-mort d'équipe dure 1 minute.

- INTERVALLES : l'intervalle entre le 1er et le 2ème quart-temps et le 3ème et 4ème quart-temps est de 2 minutes (ainsi que l'intervalle avant toute prolongation). Le chronométreur doit avertir l'arbitre lorsque 1minute 30 s'est écoulée. Entre le 2ème et le 3ème quart-temps, l'intervalle est de 10 minutes. Le chronométreur avertit l'arbitre lorsque 7 minutes se sont écoulées et lorsqu'il ne reste plus qu'1 minute 30 avant la reprise.

- PROLONGATION : une prolongation dure 5 minutes. Il y a autant de prolongations que nécessaires, tant que le score n'est pas positif.

LE CHRONOMETREUR JOUE LE ROLE D'AIDE-MARQUEUR :

- Il assiste le marqueur avant le début de la rencontre, lors des inscriptions sur la feuille de marque
- Pendant la rencontre, il annonce au marqueur les points marqués : numéro de joueur et nombre de points (A7 – 2 points). Il inscrit les points sur le tableau d'affichage.
- Lorsqu'une faute est sifflée, il annonce au marqueur le numéro du joueur qui a commis la faute, le type de faute et la réparation (faute B12 – P2). Il inscrit les fautes d'équipe sur le tableau d'affichage.

CHRONOMETRE DES 24 SECONDES

➔ Matériel :

* un signal sonore, ou un sifflet.

I - Avant la rencontre

L'opérateur des 24 secondes effectue un *essai complet* de l'appareil qui doit être conçu et manipulé de telle sorte que:

* le signal des 24 secondes *ne doit pas arrêter le chronomètre de jeu*,

* lorsque aucune équipe ne contrôle le ballon, aucun chiffre ne doit apparaître sur l'appareil,

* lorsque l'appareil est arrêté pour une décision de remise en jeu de l'extérieur du terrain et qu'il n'y ait pas lieu de le ramener à 24 secondes, il puisse repartir à compter du temps qui était affiché,

* le décompte commence quand un joueur prend le *contrôle d'un ballon vivant sur le terrain* et doit être arrêté quand :

  - l'autre équipe s'empare du contrôle du ballon,
  - sur tir, lorsque le ballon a touché l'anneau.

II – Pendant la rencontre

L'appareil est allumé et affiche 24 secondes :
quand le ballon est contrôlé par une équipe mais n'est pas encore vivant sur le terrain (*ballon mis à disposition du joueur pour la remise en jeu*).

L'appareil décompte :
quand le ballon vivant sur le terrain est contrôlé par une équipe, c'est-à-dire qu'un joueur détient la balle, dribble ou que les joueurs se font des passes.

L'appareil est remis rapidement à 24 :
* quand le ballon est *intercepté* et contrôlé par l'adversaire (attention : une frappe du ballon n'est pas un contrôle).

L'appareil est arrêté mais pas ramené à 24 secondes :

* quand un ballon est mis hors-jeu et que la remise en jeu se fait par l'équipe qui contrôlait le ballon,
* quand l'arbitre siffle une double faute (voir geste n°44),
* quand l'arbitre arrête le jeu pour une raison impliquant *l'équipe qui contrôle la balle* (lacet détaché, blessure, chute des lunettes…),
* quand une situation d'entre-deux est sifflée, et que le ballon est rendu à l'équipe qui contrôlait déjà le ballon.

L'appareil est arrêté et remis à 24 sans affichage apparent :

* quand le ballon touche l'anneau après un tir au panier,
* quand un tir est réussi,
* quand l'arbitre siffle une violation qui entraîne la perte du ballon pour l'équipe qui le contrôlait,
* quand l'arbitre siffle une faute à un joueur,
* quand l'arbitre siffle et demande par le geste approprié (geste n°9) une nouvelle période de 24 secondes,
* quand l'arbitre arrête le jeu pour une raison n'impliquant aucune des deux équipes (serpillière, objet sur le terrain …)
* quand l'arbitre arrête le jeu pour une raison impliquant *l'équipe qui ne contrôle pas la balle* (lacet détaché, chute des lunettes…).

Le signal sonore de l'appareil retentit, l'opérateur confirme par le geste n°20 qu'il y a bien violation, l'arbitre siffle et donne la balle à l'équipe qui défendait pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.
Le signal sonore de l'appareil retentit **par erreur** (après que la balle touche l'anneau par exemple), l'arbitre ne siffle pas et le jeu doit continuer : le chronomètre de jeu ne doit pas être arrêté et l'opérateur doit *redémarrer une nouvelle période de 24 secondes*.
Le signal sonore de l'appareil retentit alors que **le ballon est en l'air lors d'un tir puis touche l'anneau** : le jeu doit continuer et l'opérateur doit *redémarrer une nouvelle période de 24 secondes*.

En cas de remise à 24 par erreur, on doit ignorer l'erreur, sauf si l'arbitre estime que les adversaires sont désavantagés. Si l'erreur est commise pendant un ballon mort et qu'on s'en aperçoit, il faut prévenir l'arbitre et la corriger.

L'appareil reste éteint :

* quand un joueur tire des lancers francs,
* après un tir, jusqu'à ce que le ballon soit de nouveau contrôlé par une équipe,
* quand, à la fin d'une période, une nouvelle période de 24 secondes doit commencer alors qu'il reste moins de 24 secondes affichées au chronomètre de jeu.

➔ Précisions sur les fonctions de l'opérateur des 24 secondes pendant la rencontre :

** L'opérateur doit être **certain** que le tir est réussi ou que le ballon a touché l'anneau lorsqu'il éteint l'appareil lors d'un tir.*

** Lorsqu'une **situation d'entre deux** est sifflée, l'opérateur doit vérifier à quelle équipe revient le ballon : même équipe = pas de remise à 24, équipe adverse = remise à 24.*

** Lorsqu'une **double faute** est sifflée, le ballon sera remis à l'équipe qui contrôlait le ballon : l'opérateur ne doit pas remettre à 24.*

** Si une équipe perd la maîtrise du ballon (par exemple lors d'une **action confuse**), l'appareil des 24 secondes continue de décompter. L'opérateur doit attendre que l'autre équipe prenne le **contrôle** du ballon pour redémarrer une nouvelle période.*

** Lorsque l'appareil affiche **10 secondes**, l'opérateur devra l'annoncer à haute voix.*

** En fin de chaque période et de chaque prolongation, si l'opérateur n'a plus de période à décompter, il **égrène à haute voix** les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre de jeu.*

CONSIGNES OTM

I- Consignes générales

* Les OTM font partie de « l'équipe des officiels » et doivent avoir une attitude correcte et être respectés au même titre que les arbitres.

* Une **communication** verbale permanente doit être établie entre les OTM.

* Tout OTM qui a connaissance d'une demande de temps-mort ou de remplacement, l'annoncera à voix haute aux autres officiels de la table.

* En cas d'erreur d'un officiel (arbitre ou OTM), si l'arbitre vient demander l'avis des OTM, ceux-ci devront se consulter auparavant et donner à l'arbitre une réponse **précise et claire**.

* En cas de litige ou d'erreur, et après consultation des OTM, c'est **l'arbitre qui prend la décision finale.**

II- Consignes particulières pour l'aide marqueur

* Lorsqu'un **panier est réussi**, il **annonce** le n° du joueur qui a marqué et le nombre de points (exemple : « A8, 3 points »). Il l'inscrit sur le tableau de marque et **valide** le nouveau score indiqué par le marqueur (en disant par exemple « OK »).

* Lorsqu'une **faute est sifflée**, il **annonce** au vu de la gestuelle de l'arbitre, l'équipe A ou B et le n° du fautif ainsi que le type de la faute, et éventuellement le nombre de LF de la réparation (exemple : « faute de A8, P2 »). Quand le marqueur a levé la plaquette de faute de joueur, il **valide** sur le tableau d'affichage des fautes le nombre de fautes du joueur et de l'équipe.

* En fin de période et de prolongation, si l'opérateur ne peut égrener à haute voix les **10 dernières secondes** indiquées au chronomètre de jeu, c'est l'aide marqueur qui le fera à sa place.

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

LIGUE TAFILALET DE BASKET

F R M B