



BASKET-BALL

Jeune officiel OTM

MARQUEUR
AIDE MARQUEUR
CHRONOMETREUR
OPERATEUR DES 24 SECONDES

SOMMAIRE

	Pages
* marqueur	03
➤ Matériel du marqueur	03
➤ Consignes générales	03
➤ 20 min au moins avant le début de la rencontre	03
➤ 10 min avant le début de la rencontre	05
➤ Au début de la rencontre	05
➤ Pendant la rencontre	06
➤ À la fin de chaque période	07
➤ À la fin de la rencontre	08
➤ Autres rôles du marqueur	09
* chronométrateur	10
➤ Matériel du chronométrateur	10
➤ Avant la rencontre	10
➤ Pendant la rencontre	11
➤ Autres rôles du chronométrateur	11
* opérateur des 24 secondes	12
➤ Matériel de l'opérateur	12
➤ Avant la rencontre	12
➤ Pendant la rencontre	12
➤ Autres rôles de l'opérateur	13
* aide marqueur	14
➤ Matériel de l'aide marqueur	14
➤ 20 min au moins avant le début de la rencontre	14
➤ Pendant la rencontre	14
➤ Autres rôles du marqueur	14
* consignes OTM	15
➤ Consignes générales	15
* signaux des arbitres	16

MARQUEUR

→ Matériel du marqueur

- * un stylo rouge et un stylo noir,
- * une règle,
- * un sifflet.

→ 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**.
Les croix des entrées de jeu seront cerclées en **rouge**.
- * Pendant les 1^{ère} et 3^{ème} périodes, toutes les inscriptions seront de couleur **rouge**, y compris le résultat de fin de période en bas de page.
- * Pendant les 2^{ème} et 4^{ème} 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**.

I – 20 min au moins avant le début de la rencontre

Au recto, le marqueur inscrit les renseignements administratifs concernant le match :

- * le nom des équipes (l'équipe A est toujours l'équipe locale ou, dans le cas d'une rencontre sur terrain neutre, l'équipe marquée en premier sur le programme),
- * championnat, catégorie, poule, date, heure officielle, lieu (ville),
- * les noms et initiales des prénoms des arbitres.

		Feuille de Marque BASKET-BALL (à retourner dans les 24 h au service UNSS)			
		Masculin <input checked="" type="checkbox"/>	Féminin <input type="checkbox"/>	catégorie: B M C J/S	
Equipe A : CLG P. CURIE MARSEILLE			Equipe B : CLG P. SEMARD NANTES		
Championnat : 1/2 FINALE NATIONALE	Date : 24/03/09	Heure : 15H00	Lieu : SAINT-QUENTIN		
Poule : A	Arbitre 1 : DUPONT A.		Arbitre 2 : CARRE G.		

Au recto, le marqueur inscrit dans les cases prévues :

- * le nom des équipes et la couleur des maillots,
- * les numéros de licence, seulement les 4 derniers chiffres à partir du 2^{ème} joueur (dans le cas particulier de regroupement de deux A.S. – Lycée/LP -, noter tous les numéros de licence en entier),
- * les noms + initiales des prénoms des joueurs des deux équipes dans l'ordre des numéros de maillots (de 4 à 15), le capitaine (CAP) uniquement dans la catégorie junior/senior, le nom + initiale du prénom de l'entraîneur et éventuellement de l'entraîneur adjoint.

Equipe A :		CLG P. CURIE MARSEILLE													
Temps morts		Couleur : ROUGE													
		1° mi-temps				Fautes d'équipes									
		2° mi-temps				1	1	2	3	4	2	1	2	3	4
		Prolongations				3	1	2	3	4	4	1	2	3	4
N° de licence		Nom des joueurs				N°	En jeu	Fautes							
								1	2	3	4	5			
13032 0123		ANSEL Y.				4									
1234		BOULANT R.				5									
2345		PAUCHET N.				6									
3456		DRAPIER C.				7									
4567		CAUCHOIS M.				8									
5678		DUDEBOUT V.				10									
6789		LEVEQUE G.				11									
7890		SERBRINS S.				12									
8901		LEVEQUE G.				14									
Entraîneur		VIVANS C.													
Entraîneur adjoint		CARDONT Y.													

Au verso, le marqueur inscrit en noir les coordonnées des officiels :

Arbitres, marqueur, aide marqueur, chronométrateur, opérateur des 24 secondes et responsable des JO.

Renseignements concernant les officiels

	Noms	N° de licence	Établissement	Grade FFBB	Niveau UNSS
Arbitre 1	DUPONT A.	801225478	LYC PREVERT AMIENS		ACADEMIQUE
Arbitre 2	CARRE G.	024233345	CLG P. CURIE ST-QUENTIN		NATIONAL
Marqueur	JEROME P.	446981234	CLG LA MARNIERE NANTES		ACADEMIQUE
Aide marqueur	DURAND T.	446984545	CLG LA MARNIERE NANTES		ACADEMIQUE
Chronométrateur	PIGNON A.S.	752222456	LYC PASTEUR PARIS		NATIONAL
Opérateur 24"	BERNIER S.	441235432	CLG P. SEMARD NANTES		ACADEMIQUE
Responsable JO	HOUSSAIT L.		CLG E. ZOLA SAINT QUENTIN		

II – 10 min avant le début de la rencontre

Le marqueur, en commençant par l'équipe A :

* **inscrit**, sous la dictée de l'entraîneur, les joueurs qui vont entrer en jeu au début du match, en faisant une croix dans la case « en jeu » à côté du numéro du joueur.

* **fait signer** : l'entraîneur de l'équipe dans la case où son nom est inscrit.

Equipe A :		CLG P. CURIE MARSEILLE														
Temps morts			Couleur : ROUGE													
			1° mi-temps				Fautes d'équipes									
			2° mi-temps				1	1	2	3	4	2	1	2	3	4
			Prolongations				3	1	2	3	4	4	1	2	3	4
N° de licence	Nom des joueurs					N°	En jeu	Fautes								
								1	2	3	4	5				
13032 0123	ANSEL Y.					4	X									
1234	BOULANT R.					5										
2345	PAUCHET N.					6	X									
3456	DRAPIER C.					7										
4567	CAUCHOIS M.					8										
5678	DUDEBOUT V.					10	X									
6789	LEVEQUE G.					11	X									
7890	SERBRINS S.					12										
8901	LEVEQUE G.					14	X									
Entraîneur	VIVANS C.															
Entraîneur adjoint	CARDONT Y.															

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 de maillot des joueurs entrant 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.

Equipe A :		CLG P. CURIE MARSEILLE														
Temps morts		Couleur : ROUGE														
		1° mi-temps					Fautes d'équipes									
		2° mi-temps					1	1	2	3	4	2	1	2	3	4
		Prolongations					3	1	2	3	4	4	1	2	3	4
N° de licence	Nom des joueurs	N°	En jeu	Fautes												
				1	2	3	4	5								
13032 0123	ANSEL Y.	4	(X)													
1234	BOULANT R.	5														
2345	PAUCHET N.	6	(X)													
3456	DRAPIER C.	7														
4567	CAUCHOIS M.	8														
5678	DUDEBOUT V.	10	(X)													
6789	LEVEQUE G.	11	(X)													
7890	SERBRINS S.	12														
8901	LEVEQUE G.	14	(X)													
Entraîneur	VIVANS C.															
Entraîneur adjoint	CARDONT Y.															

IV – Pendant la rencontre

Le marqueur inscrit sur la feuille, de la même couleur pendant toute la période en cours :

- * les **points marqués** (paniers et lancers francs),
- * les **fautes** sifflées par les arbitres,
- * les **entrées** de nouveaux joueurs,
- * les **temps morts** demandés par les entraîneurs en inscrivant la minute à laquelle il est accordé.

Equipe A: CLG P. CURIE MARSEILLE										MARQUE COURANTE															
Temps morts					Couleur: ROUGE					A		B		A		B		A		B					
5					Fautes d'équipes					1	1			41	41			81	81			121	121		
					1	X	X	X	4	2	1	2	3	4	4	2	2			42	42			122	122
										3	3	3	6	43	43			83	83			123	123		
										6	4	4		44	44			84	84			124	124		
					3	1	2	3	4	4	1	2	3	4	45	45			85	85			125	125	
N° de licence		Nom des joueurs			N°	En jeu					Fautes		A		B		A		B		A		B		
13032	0123	ANSEL Y.			4	X	P							6	●	5			46	46			86	86	
	1234	BOULANT R.			5	X								47	●	5			47	47			87	87	
	2345	PAUCHET N.			6	X								48	●				48	48			88	88	
	3456	DRAPIER C.			7									49	●	4			49	49			89	89	
	4567	CAUCHOIS M.			8									50	●				50	50			90	90	
	5678	DUDEBOUT V.			10	X								51	●				51	51			91	91	
	6789	LEVEQUE G.			11	X	P ₁	P ₂						52	●				52	52			92	92	
	7890	SERBRINS S.			12									53	●				53	53			93	93	
	8901	LEVEQUE G.			14	X								54	●				54	54			94	94	
Entraîneur		VIVANS C.												55	●				55	55			95	95	
Entraîneur adjoint		CARDONT Y.												56	●				56	56			96	96	
														57	●				57	57			97	97	
														58	●				58	58			98	98	
														59	●				59	59			99	99	

Exemple au verso de la feuille de marque :

FAUTES				PANIERS REUSSIS				TEMPS MORTS				
faute personnelle sans lancer	P			A	B	A	B	5			1° mi-temps	
faute personnelle avec lancer(s)	P ₁	P ₂	P ₃	1	1	12	●	41	8	3	10	2° mi-temps
faute anti-sportive	U ₁	U ₂	U ₃	8	2	6	●	42				
faute technique joueur	T ₂			3	3	43	●	43				
faute disqualifiante joueur	D ₁	D ₂	D ₃	10	4	9	●	44				
fautes entraîneur	C ₂	B ₂	D ₂	5	5	45	●	45				

Inscrire la minute pendant laquelle le temps mort est accordé.

V – A la fin de chaque période

A la fin des trois premières périodes, le marqueur :

- * **cerce le score** de chaque équipe dans la marque courante,
- * **tire un trait simple** sous le score de la marque courante et le n° du joueur,
- * **rappelle le score** dans les cases prévues en bas de la feuille (nombre de points marqués au cours de la période par chaque équipe),
- * **encadre les fautes inscrites** dans les cases pour isoler la période,
- * **trace deux traits** dans les cases non utilisées des fautes d'équipe de la période concernée (pour les temps-morts, attendre la fin de la 2^{ème} et de la 4^{ème} période).

Equipe A : CLG P. CURIE MARSEILLE										MARQUE COURANTE																		
Temps morts					Couleur : ROUGE					A		B		A		B		A		B		A		B				
5					1° mi-temps					1		1		41		41		81		81		121		121				
					Fautes d'équipes					4		2		42		42		82		82		122		122				
					2° mi-temps					1		2		43		43		83		83		123		123				
					Prolongations					3		4		44		44		84		84		124		124				
N° de licence		Nom des joueurs			N°	En jeu	Fautes					6		4		45		45		85		85		125		125		
13032 0123		ANSEL Y.			4	X	P						5		6		46		46		86		86		126		126	
1234		BOULANT R.			5	X						6		5		47		47		87		87		127		127		
2345		PAUCHET N.			6	X						7		6		48		48		88		88		128		128		
3456		DRAPIER C.			7							8		7		49		49		89		89		129		129		
4567		CAUCHOIS M.			8							9		8		50		50		90		90		130		130		
5678		DUDEBOUT V.			10	X						10		9		51		51		91		91		131		131		
6789		LEVEQUE G.			11	X	P ₁	P ₂				11		10		52		52		92		92		132		132		
7890		SERBRINS S.			12							12		11		53		53		93		93		133		133		
8901		LEVEQUE G.			14	X						13		12		54		54		94		94		134		134		
Entraîneur		VIVANS C.										14		13		55		55		95		95		135		135		
Entraîneur adjoint		CARDONT Y.										15		14		56		56		96		96		136		136		
												16		15		57		57		97		97		137		137		
												17		16		58		58		98		98		138		138		
												18		17		59		59		99		99		139		139		
												19		18														

Résultats	Période 1 : A 7 B 9	Période 2 : A..... B.....	Résultat final :	Equipe A :	Equipe B :	
	Période 3 : A..... B.....	Période 4 : A..... B.....				
	Prolongations : A..... B.....		Equipe gagnante :			
Signatures :	Marqueur	Aide Marqueur	Chronométrateur	Opérateur des 24"	Arbitre 2	Arbitre 1

VI – A la fin de la rencontre

A la fin de la rencontre, le marqueur :

- * **cercle le score final** de chaque équipe dans la marque courante,
- * trace **deux traits épais** sous les scores de la marque courante et le n° du joueur,
- * note le **score final** et le nom de **l'équipe gagnante**,
- * note le **score** particulier de la **quatrième période** ou de la (ou des) prolongation(s),
- * tire des **traits obliques** pour terminer les 2 colonnes de score entamées,
- * trace **deux traits** dans les cases non utilisées des temps morts et des fautes d'équipe,
- * trace **un trait** dans les cases non utilisées des fautes de joueurs, entraîneurs et entraîneurs adjoints, et dans les lignes inoccupées de joueur et d'entraîneur adjoint,
- * **raye** toute la ligne des joueurs qui ne sont pas entrés en jeu,
- * et **signe** la feuille de match dans la case prévue après les trois autres OTM.

Equipe A : CLG P. CURIE MARSEILLE										MARQUE COURANTE											
Temps morts					Couleur : ROUGE					A		B		A		B		A		B	
5 4		1° mi-temps		Fautes d'équipes					1 1		1 1		41 41		81 81						
8 9		2° mi-temps		1 X X X X 2 X X 3 4					4 2 2		3 3 (6)		42 42 13		82 82						
		Prolongations		3 X X X X 4 X X X X 4					6 4 4		4 4 (6)		43 43		83 83						
									6 6 5 6		6 6 5 6		44 44 5		84 84						
									6 6 5 6		6 6 5 6		45 45		85 85						
N° de licence		Nom des joueurs			N° En jeu		Fautes					5 7 5 5		46 46		86 86					
13032 0123		ANSEL Y.			4		X P					7 8 8		47 47		87 87					
1234		BOULANT R.			5		X P D ₂					8 8		48 48		88 88					
2345		PAUCHET N.			6		X					9 9 4		49 49		89 89					
3456		DRAPIER C.			7		X P P ₁					10 10		50 50		90 90					
4567		CAUCHOIS M.			8		X					11 11 8		51 51		91 91					
5678		DUDEBOUT V.			10		X					(7) (2) 12		52 52		92 92					
6789		LEVEQUE G.			11		X P ₁ P ₂					4 8 13		53 53		93 93					
7890		SERBRINS S.			12							14 14 5		54 54		94 94					
8901		LEVEQUE G.			14		X P ₃ U ₃ P ₂ U ₂ D					14 15 5 4		55 55		95 95					
Entraîneur		VIVANS C.			X P		C ₂ B ₂					16 16 4		56 56		96 96					
Entraîneur adjoint		CARDONT Y.			X P							11 17 5		57 57		97 97					
Equipe B : CLG P. SEMARD NANTES										MARQUE COURANTE											
Temps morts					Couleur : BLANC					A		B		A		B		A		B	
6 10		1° mi-temps		Fautes d'équipes					11 21 12		11 21 12		61 61		101 101						
9 5		2° mi-temps		1 X X X X 2 X X 3 4					22 22		22 22		62 62		102 102						
		Prolongations		3 X X X X 4 X X X X 4					24 24		24 24		63 63		103 103						
									4 25 25		4 25 25		64 64		104 104						
Résultats		Période 1 : A 7 B 9			Période 2 : A 5 B 5					65 65		65 65		105 105							
N° de licence		Période 3 : Nom des joueurs			Période 4 : N° En jeu		Fautes					66 66		66 66		106 106					
44235 9876		BERDALLE G.			4		X P					67 67		67 67		107 107					
8765		ROTEL D.			5		X					7 8 5 5		68 68		108 108					
				Prolongations A B					7 8 5 5		7 8 5 5		69 69		109 109						
									Equipe gagnante : CLG P. SEMARD NANTES		Equipe gagnante : CLG P. SEMARD NANTES		70 70		110 110						
Signatures :		Marqueur			Aide Marqueur			Chronométrateur			Opérateur des 24"			Arbitre 2			Arbitre 1				
4321		FRENOIT A.			9		X P					(6) 24 24 (9)		74 74		114 114					
3210		FROMAN L.			10		X P ₂					35 35		75 75		115 115					
2109		GABRIELE L.			11							8 26 13		76 76		116 116					
1098		GRIZAU M.			12		X P T ₂ P ₁ P ₂ P ₁					37 37		77 77		117 117					
9987		UGUE D.			13		X					38 38 6		78 78		118 118					
Entraîneur		LORAN M.			X P							39 39 7		79 79		119 119					
Entraîneur adjoint		NAKIN L.			X P							40 40 7		80 80		120 120					

Dans le cas où une ou plusieurs prolongation(s) serai(en)t nécessaire(s), le marqueur termine la 4^{ème} période comme les 3 autres (sauf les fautes qui ne sont pas encadrées, ni les cases de fautes d'équipe inoccupées qui ne sont pas barrées), puis il continue les inscriptions au stylo **noir** comme la période précédente (**les prolongations sont le prolongement de la 4^{ème} période en ce qui concerne les fautes**).

A la fin de la (ou des) prolongation(s), si le score n'est plus nul, le marqueur termine la feuille comme expliqué pour la fin de match ; le score particulier de la (ou des) prolongation(s) est noté en bas.

→ Autres rôles du marqueur pendant la rencontre :

* **Le marqueur prévient l'arbitre**, à l'aide du signal sonore (ou du sifflet) en faisant les 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 **4^{ème} 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 **5^{ème} faute** (dans le cas d'une 5^{ème} faute de joueur et d'une demande de temps mort, la 5^{ème} faute doit être signalée à l'arbitre avant la demande de temps mort)
- avec le signal sonore, la **disqualification** d'un joueur (2 antisportives) ou 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** aux autres OTM 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 1^{er} 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 ne sera **tournée** qu'une fois la **remise en jeu 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 faire rectifier. L'arbitre signera à la fin de la rencontre à côté de l'erreur.

CHRONOMETREUR

→ Matériel du chronométrateur

- * un chronomètre manuel pour décompter les temps-morts, et les intervalles de jeu,
- * un sifflet.

I – Avant la rencontre

Après avoir effectué un **essai complet** des appareils (départ, arrêt, programmation des temps, rajout de temps...), le chronométrateur 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 30 du début (et à 3 minutes si la présentation des équipes n'est pas terminée).

Le chronométrateur doit avertir les arbitres au moyen de son signal sonore **6 minutes** avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes.

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

II – Pendant la rencontre

Le chronométrateur doit décompter le temps des **périodes de jeu**, et les **intervalles** entre chaque période.

Le chronomètre de jeu doit être déclenché :

- * lors de l'entre-deux, dès que le ballon est légalement **touché** par l'un des deux **sauteurs**,
- * à la suite d'un lancer-franc non réussi, et alors que le ballon reste vivant, dès que le ballon **est touché par un joueur** sur le terrain,
- * après une remise en jeu de l'extérieur du terrain, dès que le ballon **est touché par un joueur** sur le terrain.

Le chronomètre de jeu doit être arrêté :

- * à l'**expiration** du temps de jeu de chaque période et prolongation,
- * lorsqu'un arbitre **siffle**,
- * lorsqu'un **panier est réussi** pendant les **2 dernières minutes** de la dernière période et de chaque prolongation,
- * lorsqu'un panier est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort d'équipe,
- * lorsqu'un panier est réussi contre l'équipe qui avait demandé un changement dans les deux dernières minutes de la rencontre.

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 chronométrateur 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 2^{ème} et 4^{ème} périodes et d'une prolongation.

A la **mi-temps**, il prévient les arbitres au moyen de son **signal sonore** lorsqu'il reste **3 minutes**, puis **1 minute 30**.

➔ Autres rôles du chronométrateur pendant la rencontre :

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

* Le chronométrateur **répète toutes les informations** qu'il reçoit : demande de temps mort ou de remplacement de joueur, ...

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

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

OPERATEUR DES 24 SECONDES

→ Matériel de l'opérateur

- * un chronomètre,
- * un sifflet.

I – Avant la rencontre

L'opérateur des 24 secondes effectue un essai complet de l'appareil (départ, arrêt, rajout de temps...), qui doit être conçu et manipulé de telle sorte que:

- * le signal des 24 secondes ne doit pas arrêter le chronomètre de jeu,
- * lorsqu'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 a 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:

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:

- * 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 dès que le ballon est contrôlé à nouveau.

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 dès que le ballon est contrôlé à nouveau.

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.

➔ Autres rôles de l'opérateur 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 voix haute** les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre de jeu.

* L'opérateur **répète toutes les informations** qu'il reçoit : demande de temps mort ou de remplacement de joueur, ...

AIDE MARQUEUR

→ Matériel de l'aide marqueur

- * un stylo,
- * une feuille de suivi des entrées en jeu,
- * un sifflet.

I – 20 min au moins avant le début de la rencontre

Il effectue un essai du tableau de marque (points, fautes, correction ...)

L'aide marqueur vérifie à l'aide de la liste fournie par les entraîneurs, les noms et numéros de licence des joueurs.

II - Pendant la rencontre

* Il remplit sa **feuille de suivi des entrées** au début de chaque période et prolongation, et à chaque changement de joueur. Il **vérifie les entrées** après chaque temps mort. Si un remplacement est effectué pendant un temps mort sans être passé par la table, il en avertit les arbitres.

* 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 voix haute les **10 dernières secondes** indiquées au chronomètre de jeu, c'est l'aide marqueur qui le fera à sa place.

→ Autres rôles de l'aide marqueur pendant la rencontre :

* L'aide marqueur **répète toutes les informations** qu'il reçoit : demande de temps mort ou de remplacement de joueur, ...

CONSIGNES OTM

Consignes générales

* Les OTM font partie de « l'équipe des officiels ». Ils 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.

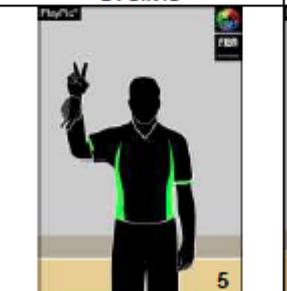
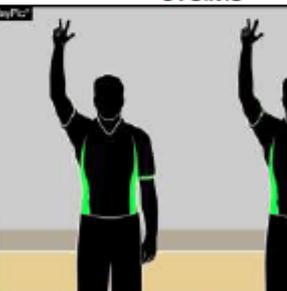
* En cas d'erreur d'un officiel (arbitre ou OTM), si l'arbitre vient demander l'avis des OTM, ceux-ci devront se consulter auparavant et donner à l'arbitre une réponse **précise et claire**.

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

Signaux de chronométrage

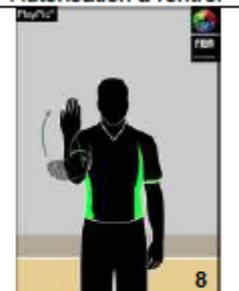
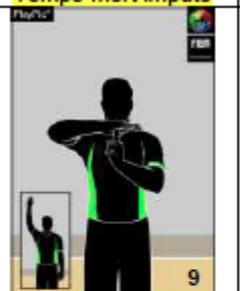
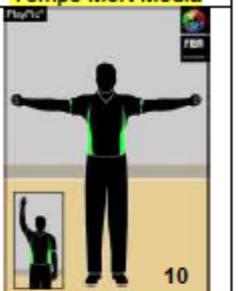
Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
		
1 Paume ouverte	2 Un poing fermé	3 Couperet avec la main

Gestion du score

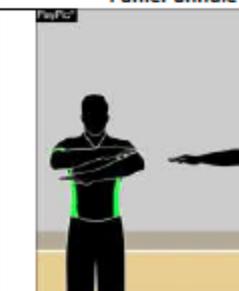
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
4 Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	5 Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet	6 3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

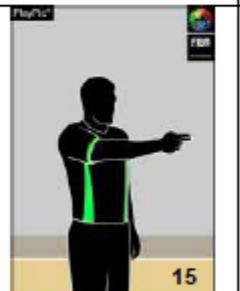
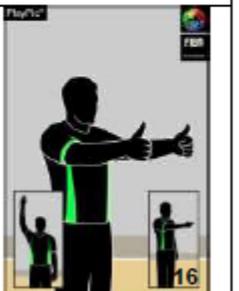
SIGNAUX DES ARBITRES

Remplacement et Temps-mort

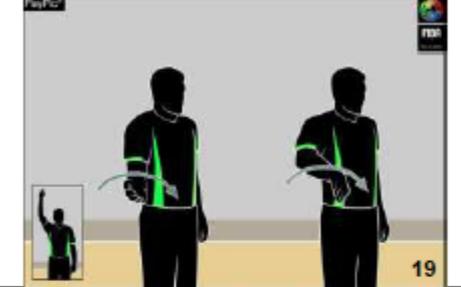
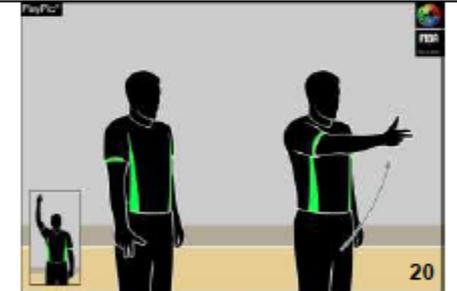
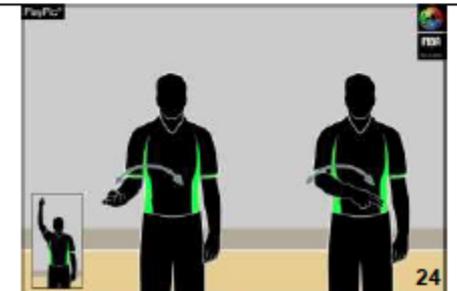
Remplacement	Autorisation à rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
			
7	8	9	10
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés

Gestuelle informative

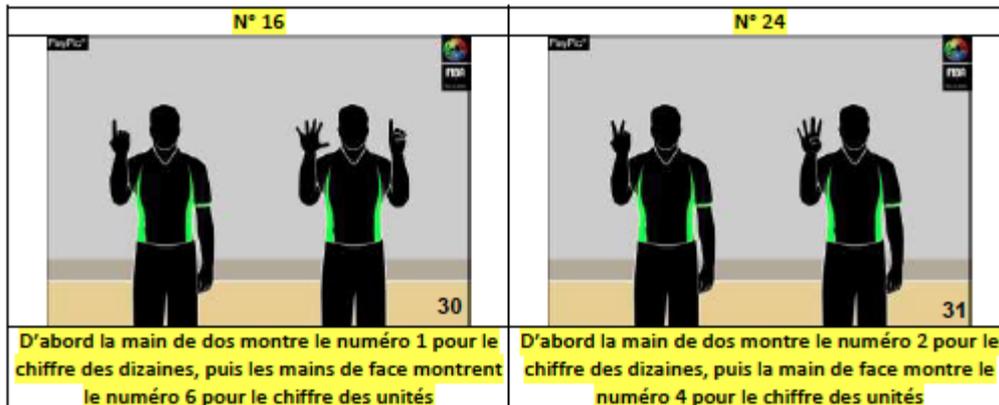
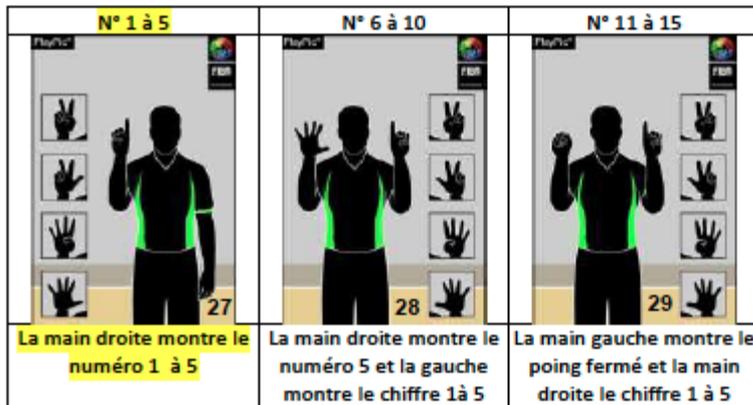
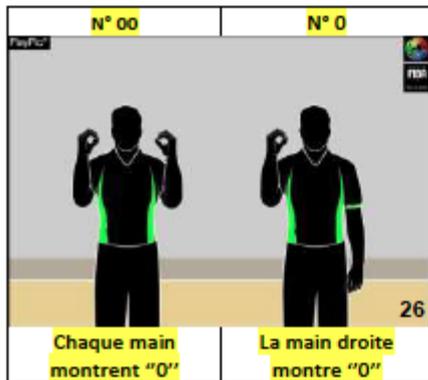
Panier annulé / Action annulé	Décompte de temps visible
	
11	12
Une action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

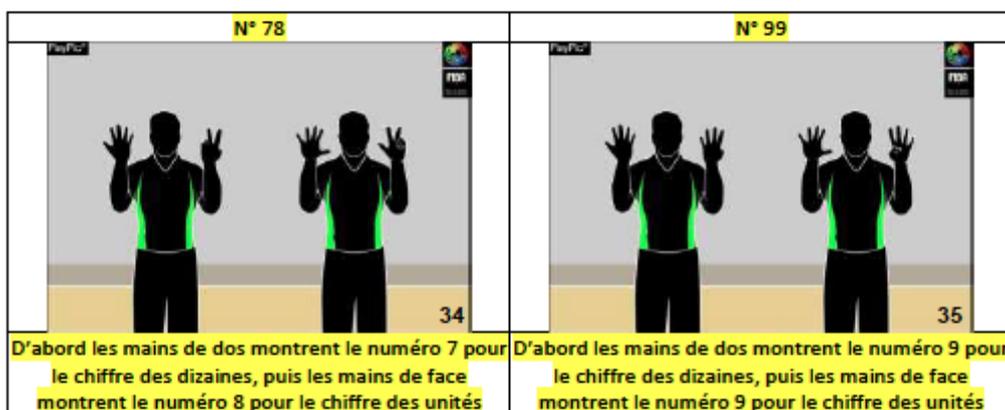
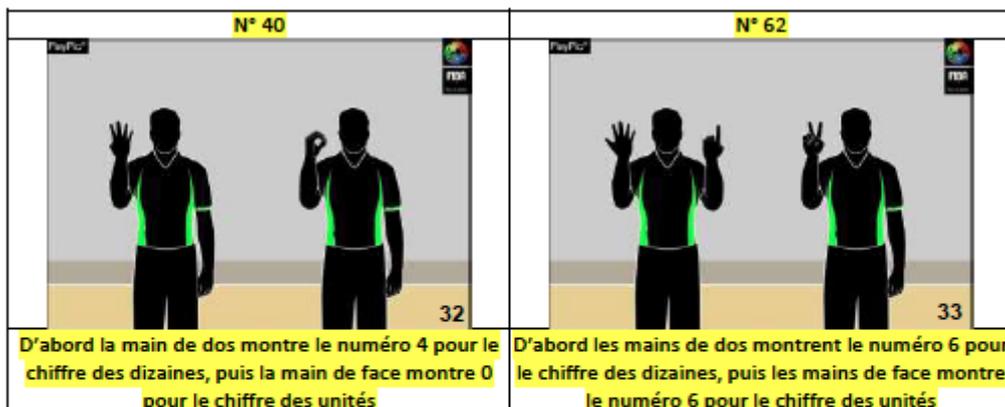
Signe OK de Communication	Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs	Direction du jeu / Sortie des limites du terrain	Ballon tenu / Situation d'entre deux
			
13	14	15	16
Pouce levé	Rotation de la main avec le doigt tendu	Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche	Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

Violations

<p>Marcher</p>  <p>17</p> <p>Rotation des poings</p>	<p>Dribble irrégulier / Reprise de dribble</p>  <p>18</p> <p>Battement alternatif</p>	<p>Dribble irrégulier : Porter de balle</p>  <p>19</p> <p>Demi-rotation de la paume</p>
<p>3 secondes</p>  <p>20</p> <p>Bras tendu montrant trois doigts</p>	<p>5 secondes</p>  <p>21</p> <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>8 secondes</p>  <p>22</p> <p>Montrer 8 doigts</p>
<p>24 secondes</p>  <p>23</p> <p>Toucher l'épaule des doigts</p>	<p>Retour en zone arrière</p>  <p>24</p> <p>Mouvement de vague en face du corps</p>	<p>Jeu au pied volontaire</p>  <p>25</p> <p>Pointer le pied</p>

Numéros des joueurs



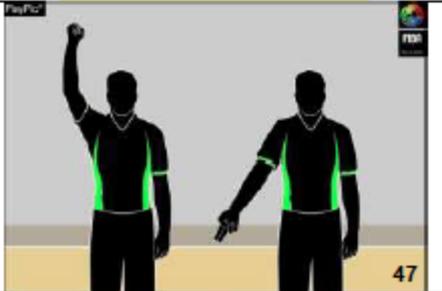


Types de fautes

Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
			
36	37	38	39
<p>Accrocher le poignet vers le bas</p> <p>Usage illégal</p>	<p>Les deux mains sur les hanches</p> <p>Charger</p>	<p>Imiter une poussée</p> <p>Contact illégal</p>	<p>Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant</p> <p>Usage excessif</p>

<p>des mains</p>  <p>40</p>	<p>avec le ballon</p>  <p>41</p>	<p>sur la main</p>  <p>42</p>	<p>des coudes</p>  <p>43</p>
<p>Frapper le poignet</p>	<p>Frapper la paume ouverte du poing fermé</p>	<p>Frapper la paume vers l'autre avant-bras</p>	<p>Balancer le coude vers l'arrière</p>

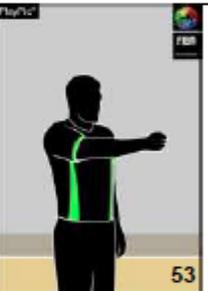
<p>Frapper la tête</p>  <p>44</p>	<p>Faute de l'équipe en contrôle du ballon</p>  <p>45</p>
<p>Imiter le contact sur la tête</p>	<p>Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive</p>

<p>Faute sur l'action de tir</p>  <p>46</p>	<p>Faute en dehors de l'action de tir</p>  <p>47</p>
<p>Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs</p>	<p>Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol du doigt</p>

Situations spéciales

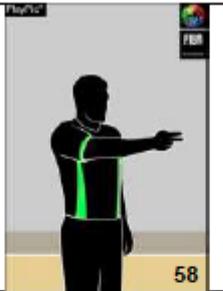
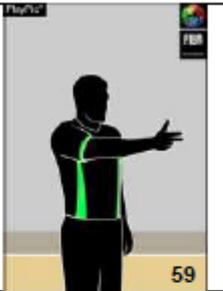
Double faute	Fautes technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
48	49	50	51
Croisement successif des deux poings fermés	Former un "T" avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés

Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

Après une faute Sans lancer(s) franc(s)	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
	
52	53
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
54	55	56
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

Administrer les lancers francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
57	58	59
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	2 doigts horizontaux

Administrer les lancers francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
60	61	62
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus