



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE

# **BASKET-BALL**

## **Jeune officiel OTM**



**MARQUEUR**  
**AIDE MARQUEUR**  
**CHRONOMETREUR**  
**OPERATEUR DES 24 SECONDES**

# SOMMAIRE

	Pages
<b>* <i>marqueur</i></b>	3
➤ Matériel du marqueur	3
➤ Consignes générales	3
➤ 20 min au moins avant le début de la rencontre	3
➤ 10 min avant le début de la rencontre	5
➤ Au début de la rencontre	6
➤ Pendant la rencontre	7
➤ À la fin de chaque période	8
➤ À la fin de la rencontre	9
➤ Autres rôles du marqueur	10
<b>* <i>chronométrateur</i></b>	11
➤ Matériel du chronométrateur	11
➤ Avant la rencontre	11
➤ Pendant la rencontre	12
➤ Autres rôles du chronométrateur	13
<b>* <i>opérateur des 24 secondes</i></b>	14
➤ Matériel de l'opérateur	14
➤ Avant la rencontre	14
➤ Pendant la rencontre	14
➤ Autres rôles de l'opérateur	16
<b>* <i>aide marqueur</i></b>	17
➤ Matériel de l'aide marqueur	17
➤ 20 min au moins avant le début de la rencontre	17
➤ Pendant la rencontre	17
➤ Autres rôles du marqueur	18
<b>* <i>consignes OTM</i></b>	18
➤ Consignes générales	18
<b>* <i>signaux des arbitres</i></b>	19

# 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<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> périodes, toutes les inscriptions seront de couleur **rouge**, y compris le résultat de fin de période en bas de page.

\* Pendant les 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> 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  Féminin 
 catégorie:  B  M  C  J/S

Equipe A : <b>CLG P. CURIE MARSEILLE</b>			Equipe B : <b>CLG P. SEMARD NANTES</b>		
Championnat : <b>1/2 FINALE NATIONALE</b>	Date : <b>24/03/09</b>	Heure : <b>15H00</b>	Lieu : <b>SAINT-QUENTIN</b>		
Poule : <b>A</b>	Arbitre 1 : <b>DUPONT A.</b>	Arbitre 2 : <b>CARRE G.</b>			

**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<sup>ème</sup> 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.

<b>Equipe A :</b>		<b>CLG P. CURIE MARSEILLE</b>															
Temps morts			Couleur : <b>ROUGE</b>														
			1 <sup>o</sup> mi-temps					Fautes d'équipes									
			2 <sup>o</sup> mi-temps					<b>1</b>	1	2	3	4	<b>2</b>	1	2	3	4
			Prolongations					<b>3</b>	1	2	3	4	<b>4</b>	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 : <b>ROUGE</b>														
		1° mi-temps					Fautes d'équipes									
		2° mi-temps					<b>1</b>	1	2	3	4	<b>2</b>	1	2	3	4
		Prolongations					<b>3</b>	1	2	3	4	<b>4</b>	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.

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

MARQUE COURANTE											
A		B		A		B		A		B	
	1	1		41	41			81	81		
4	2	2		42	42			82	82		
	3	3	(6)	43	43			83	83		
6	4	4		44	44			84	84		
6	5	5	6	45	45			85	85		
6	6	6	5	46	46			86	86		
5	7	7	5	47	47			87	87		
	8	8		48	48			88	88		
	9	9	4	49	49			89	89		
	10	10		50	50			90	90		
	11	11		51	51			91	91		
	12	12		52	52			92	92		
	13	13		53	53			93	93		
	14	14		54	54			94	94		
	15	15		55	55			95	95		
	16	16		56	56			96	96		
	17	17		57	57			97	97		
	18	18		58	58			98	98		
	19	19		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 <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	1	1	12	41	8	3	10	2°mi-temps
faute anti-sportive	U <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	U <sub>3</sub>	8	2	6	42				
faute technique joueur	T <sub>2</sub>			3	3	43	43				
faute disqualifiante joueur	D <sub>1</sub>	D <sub>2</sub>	D <sub>3</sub>	10	4	9	44				
fautes entraîneur	C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	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 :

- \* **cercle 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<sup>ème</sup> et de la 4<sup>ème</sup> période).

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

Résultats	Période 1 : A <b>7</b> B <b>9</b>	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





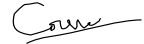



# VI - A la fin de la rencontre

A la fin de la rencontre, le marqueur :

- \* **cerce 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		4	1	1		41	41		81	81				
8	9	2°mi-temps	1	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	2	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	2		42	<del>42</del>	13	82	82				
		Prolongations	3	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	4	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	3	(6)	43	43		83	83				
							4	4	44	<del>44</del>	5	84	84				
							6	5	45	45		85	85				
							6	5	46	46		86	86				
							5	(7)	47	47		87	87				
							8	8	48	48		88	88				
							7	(9)	49	49		89	89				
							10	10	50	50		90	90				
							11	11	51	51		91	91				
							(7)	(12)	52	52		92	92				
							4	13	53	53		93	93				
							14	(14)	54	54	(5)	94	94				
							14	15	55	55	4	95	95				
							16	16	56	56	4	96	96				
							11	17	57	57	5	97	97				
							18	18	58	58		98	98				
							10	19	59	59	13	99	99				
							20	20	60	60		100	100				
							11	21	61	61	12	101	101				
							22	22	62	62		102	102				
							11	23	63	63	4	103	103				
							24	24	64	64		104	104				
							4	25	65	65		105	105				
							5	26	66	66	(6)	106	106				
							6	27	67	67	5	107	107				
							7	28	68	68	5	108	108				
							7	(29)	69	69		109	109				
							30	30	70	70		110	110				
							4	31	71	71	(5)	111	111				
							32	32	72	72		112	112				
							33	33	73	73		113	113				
							(6)	34	74	74	(9)	114	114				
							35	35	75	75		115	115				
							8	(36)	76	76	13	116	116				
							37	37	77	77		117	117				
							38	38	78	78	6	118	118				
							39	39	79	79	7	119	119				
							40	40	80	80	7	120	120				
Entraîneur					C <sub>2</sub> B <sub>2</sub>												
Entraîneur adjoint																	
Equipe B : CLG P. SEMARD NANTES																	
Temps morts			Couleur : BLANC		A		B		A		B		A		B		
6	10	1°mi-temps	Fautes d'équipes		11	23	23	4	63	63		103	103				
9	5	2°mi-temps	1	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	2	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	4		64	64		104	104				
		Prolongations	3	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	4	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	4	25	65	65		105	105				
							5	26	66	66	(6)	106	106				
							6	27	67	67	5	107	107				
							7	28	68	68	5	108	108				
							7	(29)	69	69		109	109				
							30	30	70	70		110	110				
							4	31	71	71	(5)	111	111				
							32	32	72	72		112	112				
							33	33	73	73		113	113				
							(6)	34	74	74	(9)	114	114				
							35	35	75	75		115	115				
							8	(36)	76	76	13	116	116				
							37	37	77	77		117	117				
							38	38	78	78	6	118	118				
							39	39	79	79	7	119	119				
							40	40	80	80	7	120	120				
Entraîneur																	
Entraîneur adjoint																	

Résultats	Période 1 : A 7 B 9	Période 2 : A 5 B 5	Résultat final :	Equipe A :	Equipe B :	
	Période 3 : A 17 B 14	Période 4 : A 7 B 16		.....36.....	.....44.....	
	Prolongations : A..... B.....		Equipe gagnante : CLG P. SEMARD NANTES			
Signatures :	Marqueur 	Aide Marqueur 	Chronométrateur 	Opérateur des 24" 	Arbitre 2 	Arbitre 1 

Dans le cas où une ou plusieurs prolongation(s) serai(en)t nécessaire(s), le marqueur termine la 4<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> faute (dans le cas d'une 5<sup>ème</sup> faute de joueur et d'une demande de temps mort, la 5<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> 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 DES ARBITRES





## I. SCORE

1 UN POINT  Mouvement d'un doigt vers le bas	2 DEUX POINTS  Mouvement des deux doigts vers le bas	3 TENTATIVE A TROIS POINTS  Trois doigts pointés	4 TROIS POINTS REUSSIS  Trois doigts pointés des deux mains	5 PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE  Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine
--	--	--	--	---

## II. CHRONOMETRAGE

6 ARRET DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre  Main ouverte	7 ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)  Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fauteur	8 REPRISE DU JEU  Mouvement de couperet avec la main	9 REMETTRE A 24 SECONDES  Mouvement circulaire avec l'index
---	---	--	---

## III. ADMINISTRATION













10 REPLACEMENT  Avant-bras croisés	11 FAIRE SIGNE D'ENTRER  Mouvement de la main ouverte vers le corps	12 TEMPS-MORT ACCORDE  Former un "T" avec l'index et la main ouverte	13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE  Pouce pointé vers le haut
---	--	---	--

## IV. VIOLATIONS












14 MARCHER  Rotation des poings	15 DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE  Battement alternatif	16 PORTER LE BALLON  Demi rotation vers l'avant	17 TROIS SECONDES  Bras tendu Montrer 3 doigts
18 CINQ SECONDES  Montrer 5 doigts	19 HUIT SECONDES  Montrer 8 doigts	20 VINGT-QUATRE SECONDES  Doigts touchant l'épaule	21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE  Mouvement du bras, index pointé
22 FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE  Doigt pointé vers le pied	23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU  Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches	24 ENTRE-DEUX  Pouces levés	

**V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)**




**DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR**

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 

**DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE**



37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS  Se frapper le poignet	38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)  Deux mains aux hanches	39 USAGE EXCESSIF DES COUDEES  Mouvement du coude vers l'arrière	40 TENIR  Saisir le poignet
41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON  Imiter l'action de pousser	42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON  Poing fermé frappant la paume de la main	43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON  Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive	44 DOUBLE  Ciseau des bras poings fermés
45 TECHNIQUE  Former un "T" les mains ouvertes	46 ANTISPORTIVE  Se prendre le poignet	47 DISQUALIFIANTE  Poings fermés	

**DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES**

48 UN LANCER FRANC  Un doigt pointé vers le haut	49 DEUX LANCERS FRANCS  Deux doigts pointés	50 TROIS LANCERS FRANCS  Trois doigts pointés
--	--	---

**OU**

**- DIRECTION DU JEU**

51  Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche	52 APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON  Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche
---	---