

Les officiels de tables et arbitres

Ces rôles nécessitent une connaissance du basket (organisation de formations par le comité). Vous voulez en savoir plus ? Contactez le comité ou lisez ce qui suit.

ART. 45 Arbitres et officiels de la table

45.1 Les officiels sont l'arbitre et un (1) ou deux (2) aide(s) arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table.

45.2 Les officiels de la table sont le marqueur, le chronométrateur et l'opérateur des vingt-quatre (24) secondes. Ce dernier n'est nécessaire qu'à partir des "pupilles"

45.5 Les arbitres et les officiels de la table doivent diriger le jeu conformément au présent règlement et n'ont pas autorité pour y apporter des changements.



Art. 48 Marqueur : fonctions

FEUILLE DE MARQUE

(A PARTIR DES PUPILLES)

Elle comprend quatre parties (carbone) de couleurs différentes :

Couleur	Destinataire
1. Blanche	Fédération
2. Verte	Fédération ou, en cas de rapport , arbitre de la rencontre
3. Jaune	Équipe B (visiteuse)
4. Rose	Équipe A (visitée)

Une fois le match terminé : les feuilles clôturées DOIVENT être rentrées au responsable du club

Se munir d'un stylo à bille à 4 couleurs :

1 couleur pour chaque 1/4 temps.

Commencer avec la couleur BLEUE (préparation feuille), puis ROUGE (1er 1/4 temps), puis NOIR (2ième 1/4 temps), puis VERT (3ième 1/4 temps), puis terminer avec le BLEU (4ième 1/4 temps et clôture de feuille de match).

Rôle des équipes respectives :

PROGRESSION DU SCORE											
A	B	A	B	A	B	A	B				
1	6	41	41	81	81	121	121				
2	6	42	42	82	82	122	122				
15	3	43	43	83	83	123	123				
4	4	44	44	84	84	124	124				
13	5	45	45	85	85	125	125				
13	5	46	46	86	86	126	126				
4	5	47	47	87	87	127	127				
4	6	48	48	88	88	128	128				
4	6	49	49	89	89	129	129				
4	6	50	50	90	90	130	130				
8	6	51	51	91	91	131	131				
8	6	52	52	92	92	132	132				
8	9	53	53	93	93	133	133				
8	9	54	54	94	94	134	134				
4	7	55	55	95	95	135	135				
4	7	56	56	96	96	136	136				
4	5	57	57	97	97	137	137				
13	6	58	58	98	98	138	138				
13	6	59	59	99	99	139	139				
11	12	60	60	100	100	140	140				
11	12	61	61	101	101	141	141				
7	8	62	62	102	102	142	142				
7	8	63	63	103	103	143	143				
4	15	64	64	104	104	144	144				
4	15	65	65	105	105	145	145				
4	15	66	66	106	106	146	146				
7	13	67	67	107	107	147	147				
7	13	68	68	108	108	148	148				
8	4	69	69	109	109	149	149				
8	4	70	70	110	110	150	150				
11	8	71	71	111	111	151	151				
11	8	72	72	112	112	152	152				
13	8	73	73	113	113	153	153				
13	8	74	74	114	114	154	154				
15	8	75	75	115	115	155	155				
15	8	76	76	116	116	156	156				
14	6	77	77	117	117	157	157				
14	6	78	78	118	118	158	158				
14	6	79	79	119	119	159	159				
14	6	80	80	120	120	160	160				

Le joueur 15A marque un panier a TROIS points

- «15» est inscrit et ENTOURE dans la première colonne de gauche (A) à hauteur de la valeur «3» qui est BARREE (0+3=3)

Le Joueur 13A marque un panier a DEUX points

- «13» est inscrit dans la première colonne de gauche (A) à hauteur de la valeur «5» qui est BARREE (3+2=5)

Le Joueur 6B marque deux lancers francs

- «6» est inscrit dans la première colonne de DROITE (B) à hauteur de la valeur «1» qui est MARQUE D'UN POINT rouge (couleur du 1/4 temps) (0+1=1)
- Pour le deuxième lancer franc également réussi, «6» est de nouveau inscrit dans la première colonne de DROITE (B) à hauteur de la valeur «2» qui est MARQUE D'UN POINT rouge (couleur du 1/4 temps) (1+1=2).

Le Joueur 5B marque un panier a TROIS points

- «5» est inscrit et ENTOURE dans la première colonne de DROITE (B) à hauteur de la valeur «5» qui est BARREE (2+3=5)

Le Joueur 5B marque un lancer franc

- «5» est inscrit et MARQUE D'UN POINT rouge (couleur du 1/4 temps) dans la première colonne de DROITE (B) à hauteur

de la valeur «6» qui est BARREE (5+1=6)

AINSI DE SUITE....

A la fin de chaque quart temps, le marqueur doit entourer d'un cercle le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe. Il soulignera d'un trait le score et le N° du joueur.

Dans notre exemple : «A» a huit (8) points et «B» a six (6) points à la fin du 1er 1/4 temps

Les TEMPS-MORTS :

Equipe A LA VILLERSOISE		Fautes d'équipe									
Temps-morts											
3	6	Période ①	X	X	X	X	②	X	X	3	4
4	3	Période ③	X	X	X	4	④	X	2	3	4
		Prolongations									

2 temps morts par équipe durant la première mi-temps puis 3 pendant la seconde mi-temps. Il n'y a pas plus de case sur la feuille. Dans la case de l'équipe qui a

demandé le temps mort, on marque **la minute** du temps mort correspondant au moment du temps-mort, dans la couleur du 1/4 temps. *Pour déterminer la minute prendre la durée d'un 1/4 temps (par ex. 10 min) et déduire le premier chiffre du temps restant qui figure au marquoir.*

Exemple : S'il reste 7min 10 sec il faut indiquer 3 (10 moins 7) dans la case du temps mort.

Les FAUTES on mentionne simultanément

Au niveau de l'équipe, on marque d'un X une faute dans la suite de 4 (dans la couleur du 1/4 temps où la faute a été commise). Ce sont les fautes d'équipe par 1/4 temps.

Au niveau individuel, en regard du nom du joueur qui a commis la faute, on indique :

«**P** » pour une faute personnelle sans lancer-franc

«**P1** » pour une faute avec panier réussi qui ne donne lieu qu'à 1 seul lancer-franc

«**P2** » pour une faute sans panier réussi qui donne lieu à 2 lancers-francs (ou pour chaque faute commise dès qu'une équipe a + de 4 fautes dans le 1/4 temps concerné ce qui, à partir de la 5eme faute, donne chaque fois lieu également à 2 lancers-francs)

«**P3** » pour une faute sur un joueur qui shootait à 3 points, sans avoir marqué le panier, ce qui donne droit à 3 lancers-francs. Si le shoot à 3 points est marqué, la faute donne droit à 1 lancer-franc "bonus" et on note donc «**P1** »

«**T2** » pour une faute technique contre un joueur

«**C2** » en regard du nom du coach pour une faute technique sifflée contre le coach

«**B2** » en regard du nom du coach pour une faute technique sifflée contre le banc.

«**U ; U1; U2 ou U3** » : remplacer «**P** » par «**U** » pour les fautes antisportives

«**D2** » pour une exclusion donnant lieu à 2 lancers-francs

Par quart temps, maximum quatre fautes D'EQUIPE sont inscrites à l'aide d'une CROIX (X). Après quatre, elles ne sont plus marquées mais signalées à la table par tout signal (**PLAQUETTE ou DRAPEAU rouges**) indiquant que le nombre de fautes d'équipe est supérieur à 4.

FIN DE CHAQUE 1/4 TEMPS

Scores	Période ①	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>
	Période ②	A	<u>8</u>	B	<u>7</u>
	Période ③	A	<u>7</u>	B	<u>10</u>
	Période ④	A	<u>14</u>	B	<u>13</u>
	Prolongations	A	_____	B	_____
Score final	Equipe A		<u>37</u>	Equipe B	<u>36</u>
Nom de l'équipe vainqueur			<u>LA VILLERSOISE</u>		

On entoure le score de fin du 1/4 temps et on trace un (seul) trait sous le score correspondant (toujours dans la couleur du 1/4 temps joué).

On inscrit le total des points marqués par chaque équipes dans les cases ad hoc. IL S'AGIT DU SCORE DU 1/4 TEMPS CONCERNE ET PAS DES

SCORES CUMULES

Fautes d'équipe : on annule d'un trait les cases non utilisées.

Fautes personnelles : on trace un trait autour des fautes commises durant ce 1/4 temps.

Cas particulier pour chaque quart-temps

Pour la **fin du premier quart-temps**:

inscrire les scores dans les cases ad hoc.

ne pas supprimer les temps-morts non utilisés.

Pour la **fin du second quart-temps**:

inscrire le total des points marqués pendant ce 1/4 temps par chaque équipes dans

les cases ad hoc.

pour les temps-morts non utilisés, tracer une double ligne dans la ou les case(s) non-utilisée(s)

Pour la fin du troisième quart-temps:

inscrire le total des points marqués pendant ce ¼ temps par chaque équipes dans les cases ad hoc.

ne pas supprimer les temps-morts non utilisés.

Pour la fin du quatrième quart-temps:

tirer un **double trait** sous le dernier score dans les colonnes A et B et entourer les scores comme d'habitude.

inscrire le total des points marqués pendant ce ¼ temps par chaque équipes dans les cases ad hoc.

FIN DE MATCH

Licence N°.	Nom des joueurs	N°.	En jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
00	TIQUET N. (cap.)	4	X	P				
00	RONCALI T.	7	X	P	P	T ₂		
00	BAGUETTE B.	8	X	P ₂	P ₂	P		
00	HEYEN C.-H.	9	X	P	P	U		
00	THAELS T.	11	X	P	P			
00	BOURLET G.	12						
00	ALDEGHI F.	13	X	P	P			
00	DUMONT T.	14	X	P ₁	P ₃	P	P	P
01	DUPERROY E.	15	X	P				
Entraîneur CROQUET E. (324581)							B ₂	
Entraîneur adjoint								

On utilise la couleur bleue pour :
entourer le score final dans chaque colonne (A et B)

annuler verticalement toute la suite des colonnes des scores

A GAUCHE (dans la bas de la feuille) inscrire LES POINTS CUMULES DU

MATCH par chaque équipes dans les cases ad hoc.

pour les temps-morts non utilisés, tirer une **double ligne** dans la ou les case(s) non-utilisée(s)

MENTIONNER LE NOM DE L'EQUIPE GAGNANTE

tirer des lignes dans les cases fautes d'équipes si elles n'ont pas été utilisées

idem pour les cases de fautes personnelles des joueurs, celles des temps-morts et des prolongations non-utilisées



48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :

- les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux cinq

(5) joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,

- le compte courant des points, en inscrivant les paniers et des lancers francs marqués,
- les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque la cinquième faute est infligée à l'encontre de tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement dès qu'un joueur a commis deux (2) fautes antisportives et doit être disqualifié,
- les temps-morts d'équipe. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- la possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps

48.2 Le marqueur doit aussi :

- indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur



- placer le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant à la suite de la quatrième faute de l'équipe dans une période
- effectuer les remplacements
- faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rendra le ballon mort



48.3 Le chronométreur doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

49.1 Le chronométreur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

- mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- s'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période,
- utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu,
- avertir les équipes et les arbitres trois (3) minutes au moins avant le commencement de la troisième période.

49.2 Le **chronométreur** doit **mesurer le temps de jeu** de la manière suivante

- déclencher le chronomètre de jeu lorsque :
 - lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur,
 - après un dernier ou unique lancer franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,
 - lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu
- arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - le temps de jeu d'une période a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement
 - un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
 - un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort, un panier est marqué **lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations,**
 - **le signal sonore de chronomètre des vingt-quatre (24) secondes retentit** alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 Le chronométreur doit mesurer **un temps-mort** de la manière suivante :

- déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4 Le chronométreur doit mesurer **un intervalle de jeu** comme suit :

- déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin de la période précédente,
- faire retentir son signal lorsqu'il reste trois (3) minutes, puis une (1) minute et (trente) 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,
- faire retentir son signal lorsqu'il reste (trente) 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.
- faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

50.1 Il doit être déclenché ou remis en marche chaque fois que :

- une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
- lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

Le simple fait de toucher le ballon par un adversaire ne fait pas démarrer une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

50.2 Chaque fois qu'un arbitre siffle à la suite de :

- une faute ou violation (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain),
- un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'équipe qui contrôle le ballon,
- un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'une ou l'autre équipe sauf si les adversaires sont désavantagés,

Le **chronomètre des vingt-quatre (24) secondes** doit être :



1. **arrêté et remis à vingt-quatre (24) secondes**, sans affichage apparent, dès que :

- le ballon pénètre légalement dans le panier,
- le ballon touche le panier de l'adversaire (sauf s'il reste coincé entre le panier et le panneau),
- l'équipe bénéficie **d'une remise en jeu en zone arrière**
- l'équipe bénéficie **de lancer(s) franc(s)**
- une infraction aux règles a été commise par l'équipe qui contrôle le ballon.

2. **arrêté mais pas remis à vingt-quatre (24) secondes** lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que quatorze (14) secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

3. **arrêté et remis à quatorze (14) secondes** lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que treize (13) secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

50.3 Il doit être **arrêté mais pas remis à vingt-quatre (24) secondes** lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant de :

- une sortie du ballon hors des limites du terrain,
- une blessure d'un joueur de la sa propre équipe,
- une situation d'entre-deux,
- une double faute,
- une annulation de sanctions égales contre les deux équipes.

50.4 **Il doit être éteint, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quelle période et que :**

- il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de vingt-quatre (24) secondes sur le chronomètre de jeu

- le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit être remis à 14 secondes en zone avant alors que le chronomètre de jeu indique moins de 14 secondes.
- Le signal sonore du chronomètre des vingt-quatre (24) secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins que l'équipe en attaque contrôle encore le ballon.