

FORMATION OT

Commission des arbitres
vaudois

Lausanne, septembre 2006



Déroulement cours

- ◆ Généralités
- ◆ Officiel marqueur
- ◆ Officiel chronométrateur
- ◆ Officiel 24 secondes
- ◆ Questions

Matériel de Table

- ◆ Chronomètre de jeu
- ◆ Chronomètre 24 secondes
- ◆ Feuille de marque
- ◆ Stylos (**Rouge** et Noir)
- ◆ Palettes chiffrées de 1 à 5
- ◆ Signal 4 fautes d'équipe (drapeaux)
- ◆ Sonnerie(s)
- ◆ Flèche alternance de possession



Formation OT

LE MARQUEUR



Consignes générales

- ✦ Toutes inscriptions en majuscules
- ✦ Couleur principale noir (**bleu**)
- ✦ Alternance de couleur par ¼ temps
(**rouge** – noir – **rouge** - noir)
- ✦ Toutes les lignes tracées à la règle
- ✦ Prolongation = 4^{ème} ¼ temps



20 min. avant la début

- ✦ Nom des équipes
- ✦ Références de la rencontre
- ✦ Coordonnées:
 - joueurs
 - entraîneurs
 - officiels

Photocopies des
licences admises
dans les
compétitions
cantonales

10 min avant la début

- ✦ L'entraîneur doit:
 - confirmer les données
 - indiquer le 5 de base
 - signer la feuille de marque

L'entraîneur A est le premier à remplir la feuille!



Pendant la rencontre

- ◆ entourer le 5 de base
- ◆ assurer le suivi des points
- ◆ assurer le suivi des fautes
- ◆ assurer le suivi des temps-morts
- ◆ assurer le suivi des fautes d'équipe
- ◆ assurer la gestion de la flèche

... flèche (1)

Avant le début de la rencontre, la flèche de possession de balle est verticale!

Lors de l'entre-deux initial, une des équipes prend possession de la balle! La flèche est alors dirigée dans le sens d'attaque de l'équipe adverse ayant perdu la possession de balle !



... flèche (2)

Lors de chaque situation d'entre-deux, et lors du début de chaque période l'équipe ayant droit à la possession de balle est indiquée par le sens de la flèche!

Après la remise en jeu faisant suite à l'entre-deux, la flèche est immédiatement retournée!



... inscrire les fautes

P = Faute personnelle de joueur

U = Faute antisportive de joueur

T = Faute technique joueur

D = Faute disqualifiante

C = Faute technique coach

B = Faute technique banc

F = Disqualifiante en cas de bagarre

Indiquer le nombre de LF **ex P₁**



... inscrire les points

	A		B
	1	1	
11	2	2	7
	3	3	
	4	4	10
13	5	5	10
	6	6	

- N° joueur
- Panier à 1, 2 ou 3 points
- Lancers francs réussis
- Fin de période
- Fin de rencontre

Fin de rencontre

- ✦ Fermer les scores
- ✦ Calculer les résultats par mi-temps
- ✦ Fermer les fautes, temps-morts
- ✦ Inscrire l'équipe gagnante
- ✦ Signer la feuille

Autres devoirs

+ Accorder des changements

- A chaque arrêt de chronomètre
- Un panier de terrain est marqué dans les deux dernières minutes du dernier $\frac{1}{4}$ (uniquement pour l'équipe qui encaisse)

Autres devoirs

- ✦ **Accorder des temps morts**
 - **A chaque arrêt de chronomètre**
 - **A chaque panier réussi (uniquement pour l'équipe qui encaisse)**
 - **Temps mort = une minute, avertir les arbitres à 50 sec**



Formation OT

LE CHRONOMÉTREUR



Fonction I

✦ **Chronométrer le temps de jeu**

- **durée match = 4 x 10 min**

- **prolongation (s) = 5 min**



Fonction II

+ Chronométrer le temps d'arrêt

- **Mi-temps** = **10 min (+5)**
- **1-2ème ¼** = **2 min**
- **3-4ème ¼** = **2 min**
- **4ème-prol.** = **2 min**

Opérations chrono

✦ **enclencher le chrono lorsque :**

- **Entre-deux:** le ballon est légalement touché par un sauteur.

- **Lancer-franc non réussi:** le ballon est touché par un joueur sur le terrain.

- **Remise en jeu:** le ballon est touché par un joueur sur le terrain.



Opérations chrono

- + **arrêter le chrono lorsque :**
 - **Fin de période**
 - **Coup de sifflet**
 - **2 dernières minutes du dernier ¼ après panier marqué**
 - **Après panier marqué (temps mort accordé)**



Remise à niveau 24 sec.

Complément d'information



Généralité

Chaque équipe doit tenter un tir au panier dans un délai de 24''

Sinon **violation!**



Gestuelle arbitre



Stop chronomètre

VINGT QUATRE SECONDES



Doigts touchant l'épaule

Début des 24 sec

Le chrono 24 sec **démarre** dès qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain!

Toucher un ballon n'implique pas la remise à 24 des 24", même si c'est un adversaire!



Changement des 24''

Chaque fois qu'un adversaire **prend le contrôle** d'un ballon vivant sur le terrain, une nouvelle période de 24'' commence!



Situation I

Arrêt des 24'' avec remise à 24''

- si l'arbitre siffle une faute, s'il siffle une violation de pied;
- si le panier est réussi;
- si le panier est manqué mais que le ballon a touché l'anneau;
- si le jeu est arrêté en raison d'une action imputable à l'équipe qui ne contrôlait pas le ballon



Gestuelle remise à 24''

FAUTE DE PIED
DELIBEREE



Doigt pointé vers le pied

Remettre à 24 secondes



Mouvement circulaire avec l'index

Situation II

Arrêt des 24'' sans remise à 24''

- si le ballon sort du terrain avec remise en jeu pour l'équipe qui le contrôlait!
- si lors d'un entre-deux, d'une double faute, le ballon revient à l'équipe qui le contrôlait!
- si le jeu est arrêté en raison d'une action imputable à l'équipe qui contrôlait le ballon.



Cas particulier I

Tir et signal des 24'' avec ballon en l'air

- Si le ballon pénètre dans le panier ou s'il ne pénètre pas mais touche l'anneau, le signal est ignoré et le match poursuit son cours



Cas particulier II

- Si le ballon touche uniquement le panneau ou ne touche rien du tout:

a) l'équipe qui défendait prend le contrôle du ballon => le signal est ignoré et le jeu se poursuit

b) l'équipe qui attaquait prend le contrôle => violation donc remise en jeu pour l'équipe qui défendait



Fin de période

Lors des dernières 24" de chaque période, le chrono 24" est arrêté et **DOIT** être éteint.



24 secondes

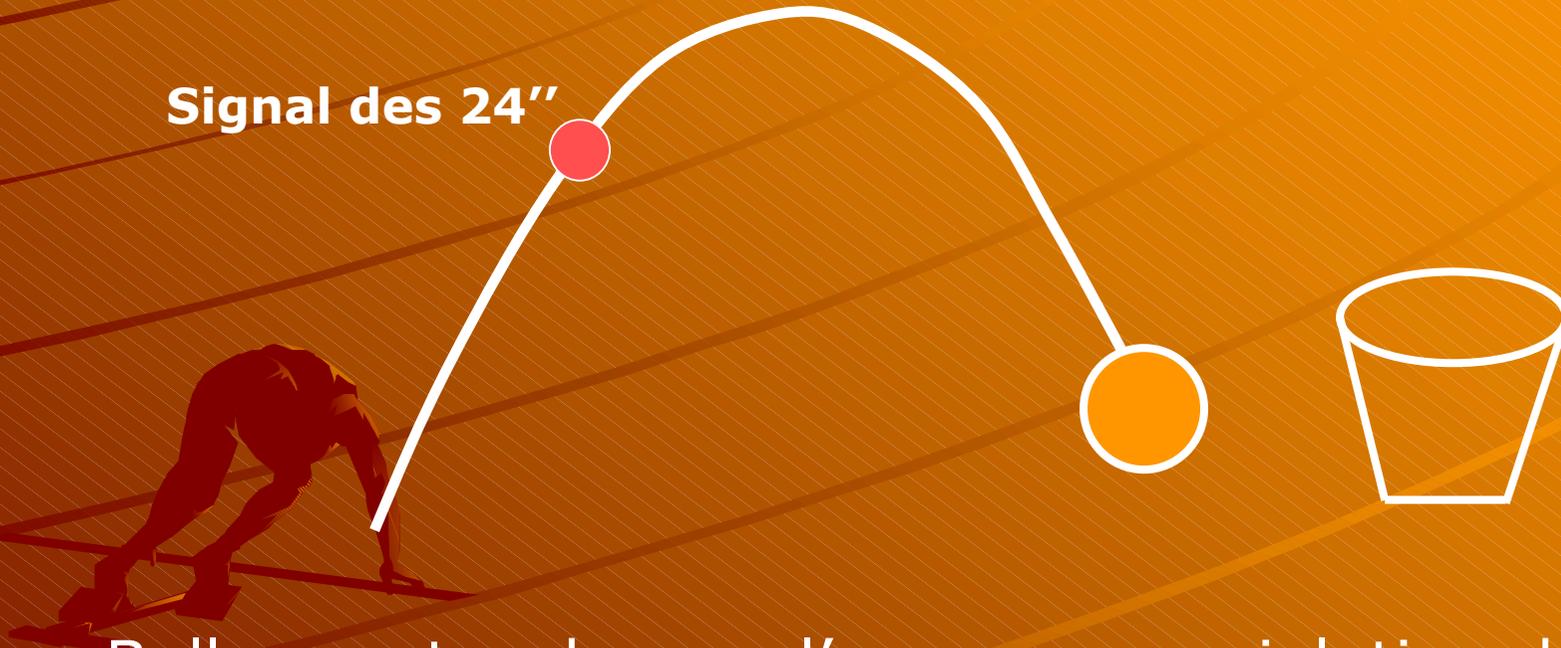
Signal des 24''



Panier marqué donc panier accordé

24 secondes

Signal des 24''



Ballon ne touche pas l'anneau => violation des 24''
sauf si un défenseur prend immédiatement et
clairement le contrôle du ballon!

24 secondes



Un coéquipier contrôle le ballon, le signal sonne
=> Violation des 24 sec.

24 secondes



Un adversaire contrôle le ballon, erreur de l'opérateur => le jeu continue

24 secondes

Signal des 24''



Signal et le ballon touche l'anneau

=> le jeu continue

24 secondes

Signal des 24''



Le ballon touche l'anneau, signal en erreur

=> le jeu continue

24 secondes



Le ballon touche l'anneau, une équipe contrôle le ballon, signal (erreur) => le jeu continue sauf si l'arbitre juge qu'une équipe qui contrôlait le ballon a été désavantagée.

Modifications 05-06



Modification 2006 n°1

Si une demande de changement ou de temps-mort suivant un (des) lancer(s)-franc(s) intervient **avant** que le ballon ne soit à disposition du joueur devant effectuer la remise en jeu, ce changement ou ce temps-mort sera garanti, ceci pour les deux équipes, **seulement** si le dernier ou le seul lancer franc est **réussi**.

Modification 2006 n°2

Si un (des) lancer(s)-franc(s) est (sont) suivis d'une remise en jeu au centre du terrain, opposée à la table de marque, un changement ou un temps-mort **doit** être garanti aux deux équipes, que le dernier lancer-franc soit **marqué ou pas**.

Modification 2006 n°3

Durant les 2 dernières minutes du dernier ¼ temps ou de toute prolongation, si un temps-mort est accordé:

- À l'équipe qui vient d'**encaisser** un panier valable;

- À l'équipe qui s'est vu **accorder la possession** de la balle dans son camp défensif

Modification n°3 (suite)

La remise en jeu qui suivra doit être effectuée à la hauteur de la ligne médiane, face à la table de marque. Le joueur qui effectue la remise en jeu peut effectuer une passe soit dans le camp avant (offensif) soit dans le camp arrière (défensif).

Modification n°4

Un joueur blessé peut revenir en jeu à l'issue d'un temps-mort si :

Le temps-mort est demandé avant l'entrée en jeu de son remplaçant.

Si le temps-mort est demandé après, il est accordé, mais le joueur blessé ne peut pas revenir en jeu.

Questions



Question 1

2 lancer francs sont accordés à B12! Au 2ème lancer franc une violation de A5 est sifflée.

Une demande de remplacement et/ou de temps-mort est faite par l'équipe **A** et/ou **B**! Le lancer franc est accordé! L'arbitre peut-il accorder temps-mort et/ou changement?

Question 2

Dans les 2 dernières minutes du match ou d'une prolongation, un panier est marqué par l'équipe **A** et

- une demande de remplacement est faite par l'équipe **B**

- ou une demande de temps-mort est faite par l'entraîneur de l'équipe **B**

La table sonne la cloche pour accorder le remplacement ou le temps mort! Est-ce correct?

Question 3

Le joueur A4 se blesse et saigne. L'arbitre indique à l'entraîneur de l'équipe **A**, en faisant le signe conventionnel, que A4 doit être remplacé.

1) L'entraîneur demande alors un temps-mort

2) L'entraîneur envoie un remplaçant. La table de marque indique le remplacement.

L'entraîneur **B** demande alors un temps-mort.

A4 peut-il revenir en jeu après le temps mort dans la solution 1? Et en 2?

Question 4

L'équipe A est en possession de la balle depuis 18 secondes! Le joueur A5 tire au panier! Le ballon reste coincé entre l'anneau et le panneau!

**L'arbitre siffle une situation d'entre-deux!
Selon le principe d'alternance, il donne la balle à l'équipe A (flèche en direction de l'équipe A) et leur accorde une nouvelle période de 24 secondes! Est-ce correct?**