Formation Officiels de table Minis

Sous-commission Mini Basket

Lausanne, 1 et 2 septembre 2007



Formation OT

LE MARQUEUR



Consignes générales

- Toutes les 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 le début

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

Photocopies des licences admises dans les compétitions cantonales



10 min avant le début

- L'entraîneur doit:
 - confirmer les données
 - indiquer les entrants par 1/4 temps
 - signer la feuille de marque
 - L'entraîneur A est le premier à remplir la feuille!



Pendant la rencontre

- assurer le suivi des points
- assurer le suivi des fautes
- assurer le suivi des temps-morts
- assurer le suivi de la flèche des entre-deux
- assurer le suivi des fautes d'équipes
 - (Minis uniquement)



Pendant la rencontre ... suite

P = Faute personnelle de joueur

Indiquer le nombre de LF ex P₁



... 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'entredeux, la flèche est immédiatement retournée!



... inscrire les points

Α		В	
	1	1	
11	2	2	7
	3	9	10
	4	(10
13	5	5	
	6	S	8

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



Fin de la rencontre

- Fermer les scores
- Calculer les résultats par mi-temps
- Fermer les fautes, temps morts
- Noter l'équipe gagnante
- Faire signer la feuille à tous les intervenants



Autres devoirs

Accorder des changements

- A chaque arrêt de chronomètre
- Un panier de terrain est marqué dans les deux dernières minutes du dernier ¼ (uniquement pour l'équipe qui encaisse)



Autres devoirs ... suite

- Accorder des temps morts
 (1 par ¼ temps et par équipe)
- A chaque arrêt de chronomètre
- A chaque panier réussi (uniquement pour l'équipe qui encaisse)



Formation OT

LE CHRONOMÉTREUR



Fonction I

- Chronométrer le temps de jeu
- durée match = 4×8 min. (Minis)
- durée match = 4 x 6 min. (Ecoliers)
- prolongation (1x) = 3 min. ensuite entre-deux et mort subite (uniquement en Minis).
- En Ecoliers match nul autorisé



Fonction II

Chronométrer les temps d'arrêt

```
- Mi-temps = 2 min
```

- -1-2ème $\frac{1}{4}$ = 1 min
- -13-4ème $\frac{1}{4}$ = 1 min
- 4ème-prol. = 1 min



Opérations chronomètre

- 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 chronomètre

- 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)

