

La tenue du pupitre de score



Le chronométrateur est seul responsable de la tenue du chrono.
Le marqueur est seul responsable de la tenue du score sur l'ordinateur e-marque → cela signifie que si il y a un écart entre le score affiché au tableau d'affichage et l'ordinateur, c'est le score de l'ordinateur qui est considéré comme bon !

Le temps

Démarrer le temps avec le bouton start dès que le ballon est touché par un joueur sur le terrain après une remise en jeu.

Arrêter le temps avec le bouton stop dès que l'arbitre siffle une faute, une sortie de balle, ou une violation (marcher, retour en zone, reprise de dribble, 3 secondes...)

On n'arrête pas le chrono sur un panier marqué.

Les points

Compter les points en appuyant sur

+1 pour 1 lancer franc (tir de réparation sur une faute après shoot ou lorsque l'équipe a 5 fautes d'équipe)

+2 pour les paniers en cours de jeu **dans** la zone des 3 points

+3 pour les paniers en cours de jeu **au-delà de** la zone des 3 points

Les fautes

Compter les fautes d'équipe en appuyant sur les fautes de l'équipe correspondante

Les fautes sont « également comptées par le marqueur, qui aura toujours l'ascendant en cas de litige

Les temps morts (arrêt de jeu demandé par l'une des 2 équipes pour passer des consignes de jeu aux joueurs)

Le temps mort peut être accepté quand l'arbitre siffle une violation ou une faute, ou quand l'équipe qui a demandé le temps mort encaisse un panier.

Il faut alors faire un coup de klaxon, indiquer à l'arbitre en mettant sa main en forme de T, et indiquer quelle équipe a demandé le temps mort

Appuyer ensuite au pupitre sur le temps mort de l'équipe qui l'a demandé. Le temps mort dure 1 minute, un klaxon retentit 10 secondes avant la fin du temps mort

Les remplacements

Les joueurs des 2 équipes vont demander à la table de marque l'autorisation de rentrer sur le terrain lors du prochain arrêt de jeu. Lorsque l'arbitre siffle un arrêt de jeu après faute ou violation, le chronométrateur klaxonne et met ses bras en « X » pour indiquer à l'arbitre le changement.

La tenue de la flèche de possession / tenue de possession alternée

La flèche de possession sert aux arbitres à savoir à qui doit revenir la balle lors de certaines situations de jeu.

Elle est toujours pointée dans la direction du panier d'attaque de l'équipe qui aura la prochaine possession alternée.

Lors du début du match, l'arbitre lance la balle en l'air lors de l'entre deux . La possession reviendra à l'équipe qui n'a pas contrôlé la balle lors de l'entre deux.

Les situations de jeu entraînant l'alternance :

Entre deux : 2 joueurs de 2 équipes différentes tiennent la balle en même temps pendant 3 secondes. L'arbitre siffle entre deux. La balle est donnée par l'arbitre à l'équipe dont le panier d'attaque est indiqué par la flèche. Lors de la remise en jeu qui suit, la flèche est tournée dans l'autre sens.

Lors des remises en jeu de début de 1/4 temps : la balle est donnée à l'équipe dont le panier d'attaque est indiquée par la flèche. Lors de la remise en jeu qui suit, la flèche est tournée dans l'autre sens.

Le ballon reste coincé sur le panneau ou le cercle

Lors des pauses entre les 1/4 temps, il ne faut pas tourner la flèche, et toujours informer l'arbitre de l'équipe qui aura la possession.

Les règles spécifiques au basket entraînant une violation

3 secondes : 1 joueur d'attaque ne peut pas rester plus de 3 secondes dans la raquette

5 secondes : 1 joueur ne peut pas garder la balle plus de 5 secondes sans dribbler, tirer ou passer, tout en étant défendu par un adversaire direct

8 secondes : Après avoir récupéré la balle dans sa zone de défense, une équipe a 8 secondes pour dépasser la ligne médiane avec le ballon

24 secondes : 1 équipe ne peut garder la balle plus de 24 secondes sans tenter 1 shoot. Il faut que ce shoot touche au minimum le cercle, cela redonne 14 secondes de possession supplémentaire si l'équipe qui shoote récupère le ballon au rebond.

Marcher : un joueur peut faire 2 pas maximum avec le ballon sans dribbler, shooter ou passer. Il peut néanmoins utiliser un « pied de pivot » autant de fois qu'il le souhaite

Portée de balle / dribble illégal :

lors du dribble, on ne peut pas

- faire + de 2 pas dans un dribble

- dribbler à 2 mains

- dribbler si la hauteur du rebond dépasse les épaules

- dribbler, contrôler la balle à 2 mains puis reprendre son dribble

Retour en zone : Une équipe qui contrôle le ballon dans sa 1/2 de terrain d'attaque ne peut pas revenir avec le ballon dans sa 1/2 de terrain de défense.

Utilisation du pied : Un joueur ne peut pas utiliser le pied pour intercepter ou jouer le ballon.

Si cela est involontaire (le ballon va vers le pied), c'est à l'arbitre de juger si il y a violation ou pas.

A - SIGNAUX DES ARBITRES

- A.1 Les signaux des mains illustrés dans ces règles sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.
- A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.

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
--	---	---	--

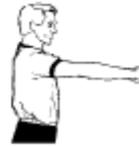
III. ADMINISTRATION

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
--	---	--	--

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
--	---	---

- 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
---	---

IV. VIOLATIONS

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