

TEMPS MORT

Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint.

Règle

Chaque temps-mort doit durer une (1) minute.

Un temps-mort peut être accordé pendant une occasion de temps-mort.

Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- ✓ pour les deux équipes le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- ✓ pour les deux équipes le ballon devient mort à la suite du dernier ou unique lancer franc réussi,
- ✓ un panier est réussi, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué le panier.

Une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer franc.

Chaque équipe peut bénéficier de :

- ✓ 2 temps-morts pendant la première mi-temps,
- ✓ 3 temps-morts pendant la seconde mi-temps, avec un maximum de 2 de ces temps morts dans les 2 dernières minutes de la seconde mi-temps,
- ✓ 1 temps-mort pendant chaque prolongation.

Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.

Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier à moins que le temps-mort soit accordé à la suite d'un panier réussi du terrain par les adversaires et sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée.

Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

Procédure

Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec le marqueur ou se rendre à la table de marque et demander clairement un temps-mort en faisant avec ses mains, le signe conventionnel approprié.

Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

La période de temps-mort :

- commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort,
- prend fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.
- Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une demande de temps-mort a été faite.
- Si un panier a été marqué contre l'équipe qui a demandé le temps-mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

Pendant un temps-mort et pendant un intervalle de jeu avant le commencement de la seconde (2^e), de la quatrième (4^e) période ou de chaque prolongation, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe ; les membres du banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain de jeu à condition qu'ils demeurent à proximité de leur zone de banc d'équipe.

Si la demande de temps-mort est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer franc pour le premier ou unique lancer franc, le temps-mort doit être accordé à l'une ou l'autre équipe si :

- le dernier ou unique lancer franc est réussi,
- il est suivi d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane,
- une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) doit/doivent être terminé(s) et le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant l'exécution de la nouvelle sanction,
- une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera permis avant la remise en jeu.

Dans le cas de plusieurs séries de lancers francs et/ou de la possession du ballon consécutifs à une sanction de plus d'une (1) faute, chaque série sera traitée séparément.

Procédure durant le match

Comment ?

Le marqueur :

En inscrivant **la minute de jeu écoulée** de la période à l'intérieur de la case appropriée. (de la couleur de la période concernée Les temps morts imputés durant la première mi-temps doivent être inscrits dans les cases appropriées, sous le nom de l'équipe.

La même procédure doit être suivie pour la deuxième mi-temps et pour chaque prolongation.

A la fin de chaque mi-temps ou de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées de deux lignes horizontales parallèles à l'intérieur de la ou des cases.

Le chronométrateur

Quand un temps-mort est demandé, il déclenche le chronographe lorsque l'Arbitre accorde le temps-mort. Si le temps-mort est consécutif à un panier, il arrête son chronomètre et c'est lui qui demande le temps-mort à l'Arbitre. Le décompte du temps-mort ne sera affiché que si le temps de jeu reste visible.

Au début de la 2^eme et de la 4^eme période, il affiche le ou les temps-morts déjà utilisés lors de la période précédente s'il ne reste pas en mémoire sur le tableau d'affichage.

Lors d'un temps mort d'équipe, dès que l'Arbitre effectue le signe n°12 (temps mort), il déclenche le chronographe puis, lorsque 50 secondes se sont écoulées, fait retentir son signal. Il fait à nouveau retentir son signal à la fin du temps-mort.

Le décompte du temps mort ne doit être affiché que si le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs.

En aucun cas le décompte du temps mort doit se faire à la place du chronomètre de Jeu.

Lorsqu'un temps mort est demandé par l'équipe contre laquelle un panier a été marqué, le **Chronométrateur** doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal sonore pour informer les Arbitres de la demande de temps mort.