



LE TEMPS-MORT



Pour les OTM CF et HN

LE TEMPS-MORT

PRESENTATION

Au basket, l'entraîneur dispose de temps-morts pour donner ses consignes, faire reposer ses joueurs, changer de systèmes, user de stratégies diverses...



Le nombre de temps-morts, leur administration et les conditions sont régis par la règle suivante

LE TEMPS-MORT

PRESENTATION

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par :

- **l'entraîneur**
- **ou l'entraîneur adjoint**



L'entraîneur doit rentrer en contact visuel avec le marqueur et faire clairement le geste de demande de temps-mort.

Chaque temps-mort doit durer une minute pleine.

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

LE TEMPS-MORT

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Une occasion de temps-mort commence pour les deux équipes lorsque :

- le **ballon devient mort**
- que le **chronomètre** de jeu est **arrêté**
- et que la **communication** de l'arbitre avec la **table de marque** est **terminée**

- le **ballon devient mort** à la suite du **dernier ou unique lancer franc**, par exemple :

- s'il est suivi d'une autre série de lancers-francs
- s'il est suivi d'une remise en jeu au centre du terrain

Une occasion de temps-mort commence, **lorsque un panier est réussi du terrain, uniquement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué un panier**

LE TEMPS-MORT

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Une occasion de temps-mort prend fin lorsque :

- le ballon est à la **disposition d'un joueur** pour une **remise en jeu**
- le ballon est à la **disposition d'un joueur** pour **tirer** un premier ou unique **lancer franc**

LE TEMPS-MORT

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

La période de temps-mort commence lorsque un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort

La période de temps-mort prend fin lorsque l'arbitre siffle (au moment où le premier signal du chronométreur annonce que 50 secondes se sont écoulées).

L'arbitre fait alors signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.

Le jeu doit pouvoir reprendre sans délais après le second signal du chronométreur indiquant la fin du temps morts (après 1 minute pleine)

LE TEMPS-MORT

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

- Si l'entraîneur **dépasse le délai** mais répond favorablement à l'invitation de l'arbitre à revenir sur le terrain et que **les joueurs sortent** de la zone de banc d'équipe

→ Un **avertissement** sera donné à l'entraîneur et il lui sera signifié qu'un temps mort lui sera imputé en cas de récidive

- Si l'entraîneur **dépasse le délai**, ignore l'invitation de l'arbitre à revenir sur le terrain et que **les joueurs restent** dans la zone de banc d'équipe

→ Un **temps-mort** lui sera **imputé** sans avertissement, **ou** s'il ne lui reste aucun temps-mort, une **faute technique « B »** sera inscrite à son compte

LE TEMPS-MORT

PRESENTATION

Deux (2) temps-morts peuvent être accordés à chaque équipe pendant la **première mi-temps**.

Trois (3) temps-morts peuvent être accordés à chaque équipe pendant la **seconde mi-temps**, avec un maximum de 2 de ces temps morts dans les 2 dernières minutes de la seconde mi-temps.

Dans les dernières minutes de la rencontre, seuls (2) deux temps-morts peuvent être pris pour chaque équipe; soit (1) un temps-mort doit être pris entre la 21 et la 38^{ème} minutes: à défaut il est perdu.

Un (1) temps-mort peut être accordé à chaque équipe pendant chaque prolongation.

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

The image shows a detailed football match score sheet. It includes sections for team statistics (Equipe A and B), substitutions, and a large table for the 'PROGRESSION DU SCORE' (Score Progression) which tracks the game minute by minute. The table has columns for minutes (0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60) and rows for various match events like goals, cards, and substitutions.

LE TEMPS-MORT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

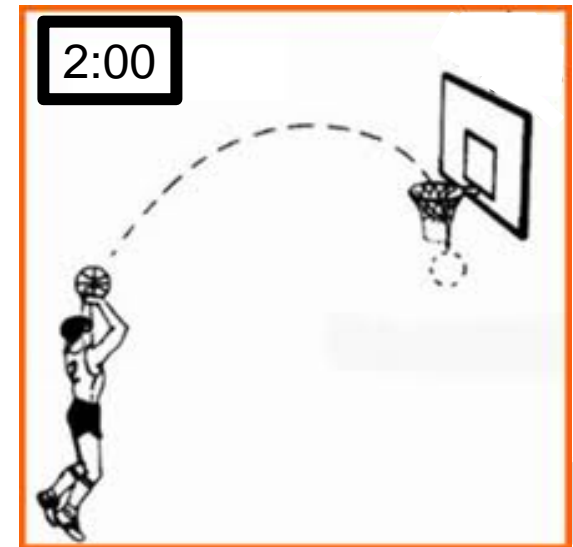
Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier ; sauf à la suite d'un panier réussi du terrain sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée. Dans ce dernier cas le temps-mort est imputé à la seule équipe pouvant en bénéficier à ce moment : celle qui vient d'encaisser le panier



LE TEMPS-MORT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué même lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier réussi du terrain **dans les deux dernières minutes** de la quatrième période ou de toute prolongation (2:00 inclus), à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu

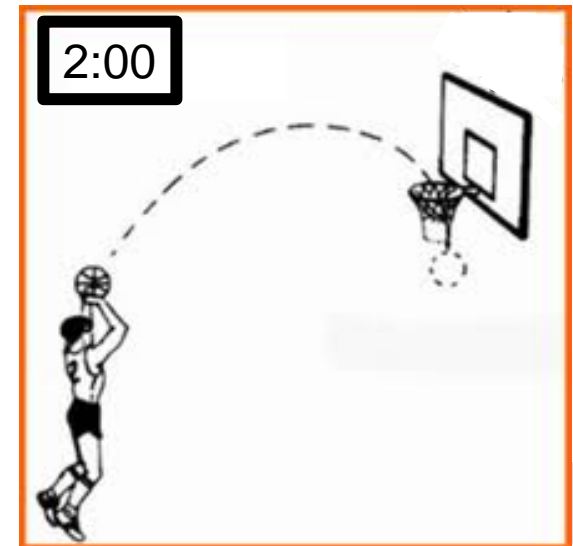


LE TEMPS-MORT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué .

CEPENDANT si l'équipe ayant encaissé un panier demande un temps-mort ou un remplacement alors, l'autre équipe (celle ayant marqué) aura le droit de demander un temps-mort à son tour.



LE TEMPS-MORT

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint doit 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.**



Sa demande peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour annoncer cette demande.

Pendant un temps-mort, l'entraîneur, les joueurs, remplaçants et accompagnateurs doivent **rester à proximité de leur zone de banc d'équipe.**

LE TEMPS-MORT

ADMINISTRATION

Chaque fois qu'une équipe demande un temps-mort, le marqueur l'indiquera aux arbitres en faisant retentir son signal sonore

L'arbitre le plus proche de la table de marque siffle et fait le signal du temps-mort pour l'accorder

Après 50 secondes, le chronométreur fera retentir son signal et l'arbitre sifflera pour avertir les joueurs qu'ils doivent immédiatement revenir sur le terrain (mais pas avant ce signal).

Les arbitres veilleront et interviendront si nécessaire auprès des deux équipes de façon à ce qu'elles soient prêtes à reprendre le jeu sur le terrain à la fin de la minute de temps-mort.



LE TEMPS-MORT

CONSEILS :

Au-delà de s'assurer de la reprise du jeu dans les délais impartis, le contrôle de la fin de temps-mort doit permettre aux arbitres de :



- vérifier que la tenue des joueurs est correcte avant la reprise du jeu
- vérifier que les remplaçant entrant en jeu se signalent auprès de la table de marque
- communiquer une information ou faire une action de prévention auprès des entraîneurs ou de certains joueurs

... sans pour autant retarder la reprise du jeu

LE TEMPS-MORT

N.B.

N.B.1 : **Si** le signal sonore du marqueur retentit par erreur et que l'arbitre arrête le jeu, alors qu'une **demande trop tardive** de temps-mort a été faite (ballon déjà à la disposition du joueur), **le temps-mort ne devra pas être accordé**

N.B.2 : Si une **demande** de temps-mort a été **faite dans les règles** et dans les temps et que **le marqueur omet de faire retentir son signal** ou que **l'arbitre ne l'entend pas**, le marqueur doit tout faire pour faire arrêter le jeu de sorte que l'équipe bénéficiaire puisse obtenir son temps-mort immédiatement. Le chronométreur aura lui arrêté son chronomètre

LE TEMPS-MORT

REFERENCES

Articles du règlement de jeu traitant de ce sujet :

Art. 18 ; 48

Articles du manuel de l'arbitrage traitant de ce sujet :

Partie 9.1; 9.2

LE TEMPS-MORT

RESUME



Deux temps-morts en première mi-temps et trois en seconde mi-temps (dont deux seulement dans les deux dernières minutes) peuvent être demandés par chaque entraîneur.

Les joueurs doivent commencer à revenir sur le terrain au signal des 50".

Le temps-mort doit durer au total une minute.



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS

T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80

www.ffbb.com