



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE

# **BASKET-BALL**

## **Jeune officiel**

### **de table de marque**



**MARQUEUR**  
**CHRONOMETREUR**  
**OPERATEUR DES 24 SECONDES**

# SOMMAIRE

	Pages
<b>* <i>marqueur</i></b>	3
➤ Matériel du marqueur	3
➤ Consignes générales	3
➤ 20 min au moins avant le début de la rencontre	3
➤ 10 min avant le début de la rencontre	5
➤ Au début de la rencontre	6
➤ Pendant la rencontre	7
➤ À la fin de chaque période	8
➤ À la fin de la rencontre	9
➤ Précisions sur les fonctions du marqueur	10
<b>* <i>chronométrateur</i></b>	11
➤ Matériel du chronométrateur	11
➤ Avant la rencontre	11
➤ Pendant la rencontre	11
➤ Autres fonctions du chronométrateur	12
<b>* <i>opérateur des 24 secondes</i></b>	13
➤ Matériel de l'opérateur	13
➤ Avant la rencontre	13
➤ Pendant la rencontre	13
➤ Autres fonctions de l'opérateur	15
<b>* <i>consignes OTM</i></b>	16
➤ Consignes générales	16
➤ Consignes particulières pour l'aide marqueur	16
<b>* <i>signaux des arbitres</i></b>	17

# MARQUEUR

## → *Matériel du marqueur*

- \* un stylo rouge et un stylo noir,
- \* une règle,
- \* un sifflet.

## → *Consignes générales*

\* *Toutes les inscriptions sur la feuille de marque doivent être faites en **MAJUSCULES** d'imprimerie et lisibles.*

\* *Avant la rencontre, toutes les inscriptions seront de couleur **noire** et les croix des entrées de jeu seront cerclées en **rouge**.*

\* *Pendant la 1<sup>ère</sup> et la 3<sup>ème</sup> périodes, toutes les inscriptions seront de couleur **rouge**, y compris le résultat de fin de période en bas de page.*

\* *Pendant les 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> périodes et toute prolongation, les inscriptions seront de couleur **noire**.*

\* *A la fin de la rencontre, et au dos de la feuille, toutes les inscriptions seront de couleur **noire**.*

## I - 20 min au moins avant le début de la rencontre

**Au recto, le marqueur inscrit les renseignements administratifs concernant le match :**

- \* le nom des équipes (l'équipe A est toujours l'équipe locale ou, dans le cas d'une rencontre sur terrain neutre, l'équipe marquée en premier sur le programme),
- \* championnat, catégorie, poule, date, heure officielle, lieu (ville),
- \* le nom et initiale du prénom des arbitres.



**Au verso, le marqueur inscrit en noir les coordonnées des officiels :**  
arbitres, marqueur, chronométrateur, opérateur des 24 secondes, responsable des officiels et de l'organisation.

### Renseignements concernant les officiels

	Noms	N° de licence	Etablissement	Grade FFBB	Niveau UNSS
Arbitre 1	DUPONT A.	801225478	LYC PREVERT AMIENS		ACADEMIQUE
Arbitre 2	CARRE G.	024233345	CLG P. CURIE ST-QUENTIN		NATIONAL
Marqueur	JEROME P.	446981234	CLG LA MARNIERE NANTES		ACADEMIQUE
Chronométrateur	PIGNON A.S.	752222456	LYC PASTEUR PARIS		NATIONAL
Opérateur 24"	BERNIER S.	441235432	CLG P. SEMARD NANTES		ACADEMIQUE
Responsable	LOLLIER E.		CLG P. CURIE ST-QUENTIN		


## II - 10 min avant le début de la rencontre

**Le marqueur, en commençant par l'équipe A :**

**\* inscrit, sous la dictée de l'entraîneur, les joueurs qui vont entrer en jeu au début du match, en faisant une croix dans la case « en jeu » à côté du numéro du joueur.**

**\* fait signer :** l'entraîneur de l'équipe dans la case où son nom est inscrit.

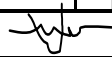
Equipe A CLG P. CURIE MARSEILLE	
Temps morts	Couleur ROUGE
① ② <input type="text"/>	Fautes d'équipes
③ ④ <input type="text"/>	① <input type="text"/> ① <input type="text"/> ① <input type="text"/> ① <input type="text"/>
Prolongations <input type="text"/>	③ <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ③ <input type="text"/>
	④ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> ④ <input type="text"/>

n° de licence	Noms des joueurs	n° en jeu	Fautes					
			1	2	3	4	5	
130320123	ANSELY.	4	X					
1234	BOLLANT R.	5						
2345	PAUCHET N.	6	X					
3456	DRAPIER C. (CAP)	7						
4567	CAUCHOIS M.	8						
5678	DUDEBOUT V.	10	X					
6789	LEVEQUE G.	11	X					
7890	SERBRUMNS S.	12						
8901	LEVEQUE G.	14	X					
Entraîneur	VIVANS C.							
Ent. Adjoint	CARDONT Y.							

### III - Au début de la rencontre

Au moment où les joueurs pénètrent sur le terrain pour l'entre-deux de début de match, le **marqueur vérifie**, avec l'aide de l'aide marqueur, les numéros des maillots des joueurs entrants et cercle en **rouge** les croix inscrites sur la feuille de marque. En cas de désaccord, il doit immédiatement avertir l'arbitre, avant que la rencontre ne démarre.

Equipe A CLG P. CURIE MARSEILLE																			
Temps morts					Couleur ROUGE														
①	②	<input type="text"/>	<input type="text"/>		Fautes d'équipes														
③	④	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	①	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	②	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
Prolongations					<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			③	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	④	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

n° de licence	Noms des joueurs	n°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
130320123	ANSEL Y.	4	(X)					
1234	BOULANT R.	5						
2345	PAUCHET N.	6	(X)					
3456	DRAPIER C. (CAP)	7						
4567	CAUCHOIS M.	8						
5678	DUDEBOUT V.	10	(X)					
6789	LEVEQUE G.	11	(X)					
7890	SERBRUMS S.	12						
8901	LEVEQUE G.	14	(X)					
Entraîneur	VIVANS C.							
Ent. Adjoint	CARDONT Y.							

# IV - Pendant la rencontre

Le marqueur inscrit sur la feuille de la même couleur pendant toute la période en cours :

- \* les points marqués (paniers et lancers francs),
- \* les fautes sifflées par les arbitres,
- \* les entrées de nouveaux joueurs,
- \* les temps morts demandés par les entraîneurs en inscrivant la minute à laquelle il est accordé.

Equipe A CLG P. CURIE MARSEILLE

Temps morts Couleur ROUGE

① ② 5

③ ④

Prolongations

Fautes d'équipes

① ② ③ ④

③ ④

MARQUE COURANTE									
A	B	A	B	A	B	A	B		
	1	1		34	34	67	67	100	100
4	/	2		35	35	68	68	101	101
	3	/	6	36	36	69	69	102	102
6	/	4		37	37	70	70	103	103
6	●	5	5	38	38	71	71	104	104
	6	●	5	39	39	72	72	105	105
5	/	●	5	40	40	73	73	106	106
	8	8		41	41	74	74	107	107
	9	/	4	42	42	75	75	108	108
	10	10		43	43	76	76	109	109
	11	11		44	44	77	77	110	110
	12	12		45	45	78	78	111	111
	13	13		46	46	79	79	112	112
	14	14		47	47	80	80	113	113
	15	15		48	48	81	81	114	114
	16	16		49	49	82	82	115	115
	17	17		50	50	83	83	116	116
	18	18		51	51	84	84	117	117
	19	19		52	52	85	85	118	118
	20	20		53	53	86	86	119	119
	21	21		54	54	87	87	120	120
	22	22		55	55	88	88	121	121

n° de licence	Noms des joueurs	n° en jeu	Fautes					
			1	2	3	4	5	
130320123	ANSEL Y.	4	(X)P					
1234	BOULANT R.	5						
2345	PAUCHET N.	6	(X)					
3456	DRAPIER C. (CAP)	7						
4567	CAUCHOIS M.	8						
5678	DUDEBOUT V.	10	(X)					
6789	LEVEQUE G.	11	(X)P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>				
7890	SERBRUMNS S.	12						
8901	LEVEQUE G.	14	(X)					
Entraîneur	VIVANS C.							
Ent. Adjoint	CARDONT Y.							

FAUTES				PANIERS REUSSIS				TEMPS MORTS				
faute personnelle sans lancer	P			A	B	A	B	①	②	5		
faute personnelle avec lancer(s)	P1	P2	P3	8	/	12	●	③	④	8	3	9
faute anti-sportive	U1	U2	U3		2	6	●					
faute technique joueur	T2				3		43	43				
faute disqualifiante	D1	D2	D3	10	/	9	/	●				
faute technique entraîneur	C2	B2			4		45	45				
					5							

# V - A la fin de chaque période

A la fin de chacune des trois premières périodes, le marqueur :

- \* **cercle le score** de chaque équipe,
- \* **tire un trait simple** sous le score de la marque courante et le n° du joueur,
- \* **rappelle le score** dans les cases prévues en bas de la feuille (nombre de points marqués au cours de la période par chaque équipe),
- \* **encadre les fautes inscrites** dans les cases pour isoler la période,
- \* **trace deux traits** dans les cases non utilisées des fautes d'équipe de la période concernée (pour les temps-morts, attendre la fin de la 2<sup>ème</sup> et de la 4<sup>ème</sup> période).

Equipe A CLG P. CURIE MARSEILLE

Temps morts Couleur ROUGE

① ② 5

③ ④

Prolongations

Fautes d'équipes

①      ② 1 2 3 4

③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

MARQUE COURANTE													
A		B		A		B		A		B			
	1	1			34	34			67	67		100	100
4	2	2			35	35			68	68		101	101
	3	3	6		36	36			69	69		102	102
6	4	4			37	37			70	70		103	103
6	5	5			38	38			71	71		104	104
	6	6	5		39	39			72	72		105	105
5	7	7	5		40	40			73	73		106	106
	8	8			41	41			74	74		107	107
	9	9	4		42	42			75	75		108	108
	10	10			43	43			76	76		109	109
	11	11			44	44			77	77		110	110
	12	12			45	45			78	78		111	111
	13	13			46	46			79	79		112	112
	14	14			47	47			80	80		113	113
	15	15			48	48			81	81		114	114
	16	16			49	49			82	82		115	115
	17	17			50	50			83	83		116	116
	18	18			51	51			84	84		117	117
	19	19			52	52			85	85		118	118
	20	20			53	53			86	86		119	119
	21	21			54	54			87	87		120	120
	22	22			55	55			88	88		121	121
	23	23			56	56			89	89		122	122

n° de licence	Noms des joueurs	n° en jeu	Fautes						
			1	2	3	4	5		
130320123	ANSEL Y.	4	X	P					
1234	BOULANT R.	5							
2345	PAUCHET N.	6	X						
3456	DRAPIER C. (CAP)	7							
4567	CAUCHOIS M.	8							
5678	DUDEBOUT V.	10	X						
6789	LEVEQUE G.	11	X	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>				
7890	SERBRUNNS S.	12							
8901	LEVEQUE G.	14	X						
Entraîneur	VIVANS C.								
Ent. Adjoint	CARDONT Y.								

Résultats	Période ① : A <b>7</b> B <b>9</b>		Période ② : A..... B.....		Résultat final :		
	Période ③ : A..... B.....		Période ④ : A..... B.....		Equipe A : ..... Equipe B : .....		
	Prolongations : A..... B.....		Equipe gagnante : .....				
Signatures	Marqueur	Chronométrateur	Opérateur 24''	Responsable	Arbitre 1	Arbitre 2	Capitaine ou entraîneur (en cas de litige)



Dans le cas où une ou plusieurs prolongation(s) serai(en)t nécessaire(s), le marqueur termine la 4<sup>ème</sup> période comme les 3 autres (sauf les fautes qui ne sont pas encadrées, ni les cases de fautes d'équipe inoccupées qui ne sont pas barrées), puis il continue les inscriptions au stylo **noir** comme la période précédente (**les prolongations sont le prolongement de la 4<sup>ème</sup> période en ce qui concerne les fautes**).

A la fin de la (ou des) prolongation(s), si le score n'est plus nul, le marqueur termine la feuille comme expliqué pour la fin de match ; le score particulier de la (ou des) prolongation(s) est noté en bas.

## → **Précisions sur les fonctions du marqueur pendant la rencontre :**

*\* Le marqueur prévient l'arbitre, à l'aide du signal sonore (ou du sifflet) et des gestes appropriés, et quand le règlement le permet, des demandes de **remplacement** et de **temps morts**. Si l'occasion de temps-mort ou de remplacement intervient suite à une faute, le marqueur **attend la fin de la gestuelle de l'arbitre** pour signaler la demande. Il procède ensuite aux inscriptions pendant le temps-mort ou le changement.*

*\* Le marqueur signale,*

- *avec les plaquettes, le **nombre de fautes** du joueur fautif (après avoir procédé à toutes les inscriptions sur la feuille de marque),*
- *avec le signal rouge, la **4<sup>ème</sup> faute d'équipe** dès que le ballon est donné au joueur pour la remise en jeu ou lancer franc après la faute,*
- *avec le signal sonore, le fait qu'un joueur vient de commettre sa **5<sup>ème</sup> faute** et la **disqualification** d'un entraîneur,*
- *que les **O.T.M.** sont prêts par le signe de communication n° 13 (pouce levé) en direction des arbitres, lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté (après une faute, le fait de lever la plaquette remplace le pouce levé).*

*\* Le marqueur répète toutes les informations qu'il reçoit (panier accordé, faute sifflée, temps-mort ou remplacement de joueur demandé, ...) et **relate** toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.*

*\* Le marqueur gère la **flèche d'alternance** : dès le 1<sup>er</sup> contrôle du ballon après l'entre-deux, après les remises en jeu de début de période et prolongation, et après chaque remise en jeu suite à une situation d'entre-deux. La flèche sera **tournée** une fois que la **remise en jeu est effectuée**.*

*\* En cas d'**erreur** sur la feuille, le marqueur doit en avertir l'arbitre au prochain ballon mort et chronomètre de jeu arrêté, et rectifier (**pas de rature**). L'arbitre signera à la fin de la rencontre à côté de l'erreur.*

# CHRONOMETREUR

## → *Matériel du chronométrateur*

- \* un chronomètre de jeu pour décompter le temps avant la rencontre et mesurer le temps de jeu,
- \* un chronomètre manuel pour décompter les temps-morts, et les intervalles de jeu
- \* un signal sonore, ou un sifflet.

## I - Avant la rencontre

Après avoir effectué un **essai complet** des appareils (départ, arrêt, programmation des temps...), le chronométrateur doit déclencher son chronomètre de jeu, **au moins 20 minutes et au plus 60 minutes** avant le début de la rencontre, afin de décompter le temps précédant le match.

Ce décompte sera arrêté à 1 minute du début (et à 3 minutes si la présentation des équipes n'est pas terminée).

Le chronométrateur doit avertir les arbitres **6 minutes** avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes.

Il avertit ensuite les arbitres lorsqu'il reste **3 minutes**, puis **1 minute 30** avant le début de la rencontre.

## II - Pendant la rencontre

Le chronométrateur doit décompter le temps des **périodes de jeu**, et les **intervalles** entre chaque période.

Le chronomètre de jeu doit être déclenché :

- \* lors de l'entre-deux, dès que le ballon est légalement **touché** par l'un des deux **sauteurs**,
- \* à la suite d'un lancer-franc non réussi, et alors que le ballon reste vivant, dès que le ballon **touche un joueur** sur le terrain,
- \* après une remise en jeu de l'extérieur du terrain, dès que le ballon **touche un joueur** sur le terrain.

Le chronomètre de jeu doit être arrêté :

- \* à l'**expiration** du temps de jeu de chaque période et prolongation,
- \* lorsqu'un arbitre **siffle**,
- \* lorsqu'un **panier est réussi** pendant les **2 dernières minutes** de la dernière période et de chaque prolongation,
- \* lorsqu'un panier est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort d'équipe.

Le chronomètre de jeu ne doit pas être arrêté :

- \* lorsque le signal des 24 secondes retentit, il sera arrêté sur le coup de sifflet de l'arbitre si il y a violation.

Le chronométrateur déclenche le chronographe pour décompter les **temps-morts** au moment où l'arbitre siffle et fait le geste du temps mort ; il fait retentir son **signal sonore** après **50 secondes** écoulées, puis **1 minute**.

Il prévient les arbitres au moyen de son **signal sonore** quand il reste **30 secondes** avant le début des 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> périodes et d'une prolongation.

A la **mi-temps**, il prévient les arbitres lorsqu'il reste **3 minutes**, puis **1 minute 30**.

## **➔ Autres fonctions du chronométrateur pendant la rencontre :**

*\* Le chronométrateur effectue la **demande de temps-mort sur panier encaissé** : il arrête le chronomètre, klaxonne et c'est lui qui demande le temps-mort à l'arbitre.*

*\* Le chronométrateur annonce à haute voix « **24 secondes** » à l'opérateur quand il ne reste que ce temps de jeu dans une période ou prolongation.*

*\* Le chronométrateur annonce à haute voix « **1 minute** » à l'ensemble des O.T.M. quand il ne reste que ce temps de jeu dans une période ou prolongation.*

*\* Le chronométrateur annonce à haute voix « **2 minutes** » à l'ensemble des O.T.M. quand il ne reste que ce temps de jeu dans la quatrième période et dans chaque prolongation.*

*\* Le chronométrateur **répète toutes les informations** qu'il reçoit : temps mort ou remplacement de joueur demandé, ...*

# OPERATEUR DES 24 SECONDES

## → *Matériel de l'opérateur*

\* un signal sonore, ou un sifflet.

## I - Avant la rencontre

L'opérateur des 24 secondes effectue un essai complet de l'appareil qui doit être conçu et manipulé de telle sorte que:

- \* le signal des 24 secondes ne doit pas arrêter le chronomètre de jeu,
- \* lorsque aucune équipe ne contrôle le ballon, aucun chiffre ne doit apparaître sur l'appareil,
- \* lorsque l'appareil est arrêté pour une décision de remise en jeu de l'extérieur du terrain et qu'il n'y ait pas lieu de le ramener à 24 secondes, il puisse repartir à compter du temps qui était affiché,
- \* le décompte commence quand un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et doit être arrêté quand :
  - l'autre équipe s'empare du contrôle du ballon,
  - sur tir, lorsque le ballon a touché l'anneau.

## II - Pendant la rencontre

**L'appareil est allumé et affiche 24 secondes :**

quand le ballon est contrôlé par une équipe mais n'est pas encore vivant sur le terrain (ballon mis à disposition du joueur pour la remise en jeu).

**L'appareil décompte :**

quand le ballon vivant sur le terrain est contrôlé par une équipe, c'est-à-dire qu'un joueur détient la balle, dribble ou que les joueurs se font des passes.

**L'appareil est remis rapidement à 24 :**

\* quand le ballon est intercepté et contrôlé par l'adversaire (attention : une frappe du ballon n'est pas un contrôle).

**L'appareil est arrêté mais pas ramené à 24 secondes :**

- \* quand un ballon est mis hors-jeu et que la remise en jeu se fait par l'équipe qui contrôlait le ballon,
- \* quand l'arbitre siffle une double faute (voir geste n°44),
- \* quand l'arbitre arrête le jeu pour une raison impliquant l'équipe qui contrôle la balle (lacet détaché, blessure, chute des lunettes...),
- \* quand une situation d'entre-deux est sifflée, et que le ballon est rendu à l'équipe qui contrôlait déjà le ballon.

**L'appareil est arrêté et remis à 24 sans affichage apparent :**

- \* quand le ballon touche l'anneau après un tir au panier,
- \* quand un tir est réussi,
- \* quand l'arbitre siffle une violation qui entraîne la perte du ballon pour l'équipe qui le contrôlait,
- \* quand l'arbitre siffle une faute à un joueur,
- \* quand l'arbitre siffle et demande par le geste approprié (geste n°9) une nouvelle période de 24 secondes,
- \* quand l'arbitre arrête le jeu pour une raison n'impliquant aucune des deux équipes (serpillière, objet sur le terrain ...)
- \* quand l'arbitre arrête le jeu pour une raison impliquant l'équipe qui ne contrôle pas la balle (lacet détaché, chute des lunettes...).

**Le signal sonore de l'appareil retentit**, l'opérateur confirme par le geste n°20 qu'il y a bien violation, l'arbitre siffle et donne la balle à l'équipe qui défendait pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.

Le signal sonore de l'appareil retentit **par erreur** (après que la balle touche l'anneau par exemple), l'arbitre ne siffle pas et le jeu doit continuer : le chronomètre de jeu ne doit pas être arrêté et l'opérateur doit redémarrer une nouvelle période de 24 secondes.

Le signal sonore de l'appareil retentit alors que **le ballon est en l'air lors d'un tir puis touche l'anneau** : le jeu doit continuer et l'opérateur doit redémarrer une nouvelle période de 24 secondes.

En cas de remise à 24 par erreur, on doit ignorer l'erreur, sauf si l'arbitre estime que les adversaires sont désavantagés. Si l'erreur est commise pendant un ballon mort et qu'on s'en aperçoit, il faut prévenir l'arbitre et la corriger.

**L'appareil reste éteint :**

- \* quand un joueur tire des lancers francs,
- \* après un tir, jusqu'à ce que le ballon soit de nouveau contrôlé par une équipe,
- \* quand, à la fin d'une période, une nouvelle période de 24 secondes doit commencer alors qu'il reste moins de 24 secondes affichées au chronomètre de jeu.

## → **Précisions sur les fonctions de l'opérateur des 24 secondes pendant la rencontre :**

\* L'opérateur doit être **certain** que le tir est réussi ou que le ballon a touché l'anneau lorsqu'il éteint l'appareil lors d'un tir.

\* Lorsqu'une **situation d'entre deux** est sifflée, l'opérateur doit vérifier à quelle équipe revient le ballon : même équipe = pas de remise à 24, équipe adverse = remise à 24.

\* Lorsqu'une **double faute** est sifflée, le ballon sera remis à l'équipe qui contrôlait le ballon : l'opérateur ne doit pas remettre à 24.

\* Si une équipe perd la maîtrise du ballon (par exemple lors d'une **action confuse**), l'appareil des 24 secondes continue de décompter. L'opérateur doit attendre que l'autre équipe prenne le **contrôle** du ballon pour redémarrer une nouvelle période.

\* Lorsque l'appareil affiche **10 secondes**, l'opérateur devra l'annoncer à haute voix.

\* En fin de chaque période et de chaque prolongation, si l'opérateur n'a plus de période à décompter, il **égrène à haute voix** les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre de jeu.

# CONSIGNES OTM

## I- Consignes générales






- \* Les OTM font partie de « l'équipe des officiels » et doivent avoir une attitude correcte et être respectés au même titre que les arbitres.
- \* Une **communication** verbale permanente doit être établie entre les OTM.
- \* Tout OTM qui a connaissance d'une demande de temps-mort ou de remplacement, l'annoncera à voix haute aux autres officiels de la table.
- \* En cas d'erreur d'un officiel (arbitre ou OTM), si l'arbitre vient demander l'avis des OTM, ceux-ci devront se consulter auparavant et donner à l'arbitre une réponse **précise et claire**.
- \* En cas de litige ou d'erreur, et après consultation des OTM, c'est **l'arbitre qui prend la décision finale**.

## II- Consignes particulières pour l'aide marqueur

- \* Lorsqu'un **panier est réussi**, il **annonce** le n° du joueur qui a marqué et le nombre de points (exemple : « A8, 3 points »). Il l'inscrit sur le tableau de marque et **valide** le nouveau score indiqué par le marqueur (en disant par exemple « OK »).
- \* Lorsqu'une **faute est sifflée**, il **annonce** au vu de la gestuelle de l'arbitre, l'équipe A ou B et le n° du fautif ainsi que le type de la faute, et éventuellement le nombre de LF de la réparation (exemple : « faute de A8, P2 »). Quand le marqueur a levé la plaquette de faute de joueur, il **valide** sur le tableau d'affichage des fautes le nombre de fautes du joueur et de l'équipe.
- \* En fin de période et de prolongation, si l'opérateur ne peut égrener à haute voix les **10 dernières secondes** indiquées au chronomètre de jeu, c'est l'aide marqueur qui le fera à sa place.

# SIGNAUX DES ARBITRES





## 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
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


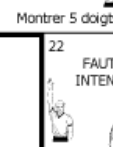
## II. CHRONOMETRAGE

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	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
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## IV. VIOLATIONS




















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

**V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)**



**DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR**

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 

**DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE**



37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS   Se frapper le poignet	38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)   Deux mains aux hanches	39 USAGE EXCESSIF DES COUDE   Mouvement du coude vers l'arrière	40 TENIR   Saisir le poignet
41 POUSSER OU CHARGER <b>SANS</b> BALLON   Imiter l'action de pousser	42 PASSAGE EN FORCE <b>AVEC</b> LE BALLON   Poing fermé frappant la paume de la main	43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON   Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive	44 DOUBLE   Ciseau des bras poings fermés
45 TECHNIQUE  Former un "T" les mains ouvertes	46 ANTISPORTIVE  Se prendre le poignet	47 DISQUALIFIANTE  Poings fermés	

**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
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**OU**

**- 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
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------