



LE TEMPS-MORT



Pour l'OTM Club

PRESENTATION

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



Former un "T" avec
l'index et la main
ouverte



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

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.

Le temps-mort doit être demandé :

- par le marqueur si feuille de marque papier
- par le chronométreur si feuille de marque électronique

LA GESTUELLE

Siffler le temps-mort la main levée puis faire le geste ci-contre (forme de « T » avec l'index).
Montrer ensuite le côté du banc de l'équipe qui a demandé le temps-mort.



ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Le marqueur (ou le chronométrateur) peut siffler pour demander le temps-mort lorsque :

- l'arbitre siffle
 - que le **chronomètre** de jeu est **arrêté**
 - et que la **communication** de l'arbitre **avec la table de marque est terminée**
-
- Quand le dernier ou unique lancer-franc est réussi
 - Entre deux séries de lancers-francs
 - Quand un dernier ou unique lancer-franc est suivi d'une remise en jeu au centre du terrain
-
- **Lorsque un panier est réussi du terrain, uniquement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué un panier.**

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**

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Le chronométrateur déclenche son temps-mort lorsque un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort.

Le chronométrateur doit sonner lorsque 50 secondes se sont écoulées.
L'arbitre fait alors signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.
Le chronométrateur doit sonner à la fin du temps-mort (à 1min).

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 deux dernières minutes de la rencontre, seuls (2) deux temps-morts peuvent être pris pour chaque équipe. Si l'entraîneur n'en demande pas avant il perd un temps-mort.

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 'Équipe A' and 'Équipe B' with their respective statistics (goals, cards, etc.). A prominent feature is a 'PROLONGATION DU SCORE' table with columns for 'A', 'B', 'A', 'B', 'A', 'B' representing alternating halves of play. The table contains numerical data for various metrics across these periods. At the bottom, there are fields for 'Score Final' and 'Auteurs des buts'.

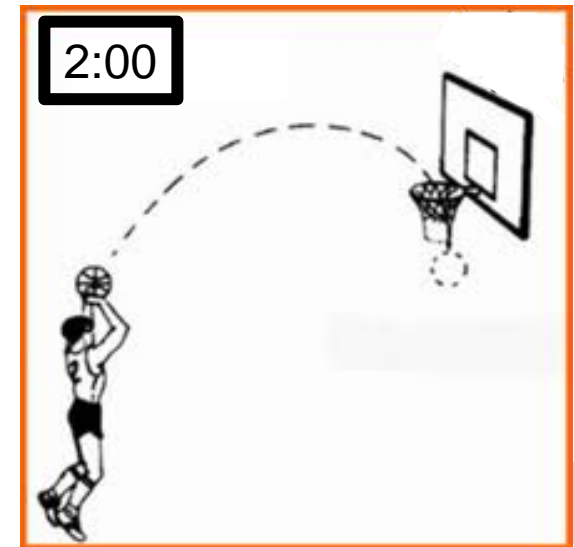
COMMENT JOUER DANS LES REGLES

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



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.



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.

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.

RÉALISÉ PAR LA COTM



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85