



# RECYCLAGE OTM CDO 22

## 13 SEPTEMBRE 2014

**Nom :**

**Prénom :**

 Cochez la ou les bonnes réponses.

1. **Avant le début de la rencontre A10 est sanctionné d'une F.T. La rencontre débutera par :**

- 2 LF + possession pour l'équipe B.
- 1 LF et entre-deux initial.
- La FT sera comptabilisée dans les fautes d'équipe du 1er QT.
- Le capitaine en jeu tirera le LF.

2. **Un remplaçant prend le statut de joueur :**

- Lorsque l'on est dans un intervalle de jeu.
- Lorsque la table de marque répercute sa demande de remplacement sur ballon mort et chronomètre de jeu arrêté.
- Lorsque l'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu.
- Lorsque le remplaçant demande son remplacement au marqueur pendant un temps-mort.

3. **En cours de rencontre, l'équipe B bénéficie d'une REJ suite à un ballon tenu. Le ballon est mis à disposition de B5 pour la REJ :**

- La flèche d'alternance sera tournée dès qu'un joueur touchera le ballon sur le terrain
- La flèche d'alternance sera tournée dès qu'un joueur contrôlera le ballon sur le terrain
- Si le joueur B5 est sanctionné pour une violation pour avoir mis plus de 5s lors de la REJ, la flèche sera tournée immédiatement.
- Si le joueur B5 est sanctionné pour une violation pour avoir mis plus de 5s lors de la REJ, la flèche ne sera pas tournée. L'équipe A effectuera la REJ et l'équipe B conservera son droit à l'alternance.

4. **Il reste 1 minute 30 à jouer dans le 4ème quart temps, lorsque le coach de l'équipe B demande un TM. Le joueur A9 marque un panier à 3 points.**

- Le TM pourra être accordé à l'équipe B.
- L'équipe A ne pourra pas bénéficier d'un remplacement puisqu'aucun joueur n'était assis sur la chaise au moment où le TM est accordé.
- Le jeu reprendra par une remise en jeu ligne de fond pour l'équipe B.
- Le jeu reprendra par une remise en jeu ligne médiane, face à la table de marque, pour l'équipe B.

5. **Lors de l'entre-deux de début de match, le ballon est légalement touché par le sauteur B10 et le ballon sort directement en touche. La flèche d'alternance sera tournée.**
- Dès que le ballon est touché par le sauteur B10.
  - Dès que le ballon est mis à disposition de A5 pour la REJ
  - Après la REJ, dès que le ballon est touché par un joueur sur le terrain
  - Après la REJ, dès que le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain
6. **Il reste 33 secondes de jeu dans la 4ème période. L'équipe A réussit un panier. Le chronomètre de jeu est arrêté.**
- Le joueur A9, ayant demandé un remplacement, sera autorisé à entrer en jeu.
  - Le joueur A9 ne sera pas autorisé à entrer en jeu.
  - Si l'équipe B avait demandé un remplacement, A9 aurait pu entrer en jeu.
  - Si l'équipe B avait demandé un TM, A9 aurait pu entrer en jeu.
7. **L'équipe B contrôle le ballon depuis 20 secondes lorsque A6 intercepte et prend le contrôle du ballon. B8 commet alors une faute sur A6. C'est la 4ème faute d'équipe.**
- A6 bénéficiera de 2 LF.
  - Le jeu reprendra par une REJ par l'équipe A.
  - Le fanion des fautes d'équipe sera levé lorsque le ballon sera légalement touché par un joueur sur le terrain après la REJ.
  - Le fanion des fautes d'équipe sera levé lorsque le ballon sera mis à disposition du joueur chargé de la REJ.
8. **Inscriptions sur la feuille de marque.**
- L'ensemble des inscriptions seront à faire en majuscules sauf les inscriptions au verso de la feuille.
  - Les inscriptions peuvent être effectuées dans une autre couleur que le noir et le rouge à partir du moment où le marqueur utilise 2 couleurs distinctes.
  - A la fin de la rencontre, le marqueur tirera une diagonale (sens opposé aux obliques de progression du score) uniquement sur les colonnes de score non vierges.
  - De façon générale, il faut rayer l'ensemble des cases non utilisées au recto et au verso de la feuille de marque (hors colonne de score non commencée).
9. **Une demande de temps-mort peut être annulée :**
- Avant que le marqueur ait signalé la demande de temps-mort.
  - Avant que le ballon soit à la disposition du joueur pour une REJ, même si le marqueur a signalé la demande de temps-mort.
  - C'est l'entraîneur (ou l'entraîneur adjoint) qui doit annuler la demande de temps-mort auprès du marqueur.
  - Avant que le ballon soit à la disposition du tireur de LF, même si le marqueur a signalé la demande de temps-mort.

10. Suite à une faute antisportive commise par A5, le joueur B10 bénéficie de 2LF. Les occasions suivantes de remplacement peuvent se produire :

- Un remplacement peut être accordé à B12 pour B15 avant que B10 tire les LF
- Un remplacement peut être accordé à B12 pour B15 après le 2ème LF, même s'il est raté
- Un remplacement peut être accordé à A10 avant que B10 tire les LF
- Un remplacement peut être accordé à A10 après le 2ème LF de B10, même s'il est raté

11. La possession alternée

- Commence lorsque le ballon est à disposition d'un joueur pour une REJ
- Commence lorsque le ballon quitte les mains du joueur qui effectue la REJ
- Prend fin lorsque l'équipe qui effectue la REJ commet une violation
- Prend fin, si lors de la REJ, alors que le ballon est dans les mains du joueur effectuant la REJ, un joueur sur le terrain commet une faute

12. Avant l'E2 initial, le marqueur s'aperçoit que le cinq majeur ne correspond pas à celui inscrit sur la feuille

- le(s) joueur(s) doi(ven)t être remplacé(s)
- le(s) joueur(s) peu(ven)t rester sur le terrain et le marqueur doit faire les modifications nécessaires sur la feuille de match.
- le coach de l'équipe concernée doit être sanctionné d'une faute technique C2
- le coach de l'équipe concernée doit être sanctionné d'une faute technique B2

13. A 8 mn 15 dans la 4ème période, le joueur B15 a le ballon pour une remise en jeu en zone avant, suite au bénéfice de l'alternance. En voulant se démarquer, A7 commet une faute sur B12. C'est la 6ème faute pour l'équipe A

- Le marqueur inscrira U2 à A7
- Le marqueur inscrira P à A7
- Le marqueur inscrira P2 à A7
- La flèche d'alternance ne sera pas retournée

14. Nous sommes dans le 4ème QT. L'entraîneur A a fait une demande de TM et B15 est sur la chaise des remplaçants. L'équipe A réussit un panier et le chronomètre affiche à cet instant 2min02s à jouer. L'équipe B tarde à reprendre le ballon et le chronomètre passe en dessous de 2 min avant la remise en jeu. Les arbitres ne sifflent pas.

- Le chronométrateur devra arrêter son chronomètre à 2min
- Le chronométrateur ne devra pas arrêter son chronomètre
- Le remplacement sera accordé à l'équipe B
- Le TM sera accordé à l'équipe A

15. Il est possible de retrouver ces annotations à gauche de la case licence sur le recto de la feuille de marque.

- C1                       R                       M                       A

**16. Le ballon devient mort :**

- Lorsque tout panier du terrain ou LF est réussi.
- Lorsque le ballon est en l'air et que le signal de chronomètre de jeu retentit pour la fin de période.
- Lorsqu'un arbitre siffle alors que B6 dribble.
- Lorsque le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après qu'un arbitre a sifflé.

**17. Le nom d'un joueur ne plus être rajouté sur la feuille de marque :**

- Dès lors que l'entraîneur de l'équipe concernée a signé la feuille de marque, après avoir indiqué et validé son 5 de départ.
- Dès lors que l'arbitre est rentré dans le rond central pour effectuer l'E2 initial.
- Dès lors que l'arbitre a sifflé les 3 minutes précédant le début de la rencontre.
- Dès lors que le ballon a quitté les mains de l'arbitre lors de l'E2 initial.

**18. L'entraîneur A demande son 1er TM de la rencontre alors qu'il reste 6 minutes dans le 2ème QT. Le marqueur inscrira:**

- Une croix en noir dans la 1ère case de TM de la 1ère mi-temps.
- 6' en noir dans la 2ème case de TM de la 1ère mi-temps.
- 6 en rouge dans la 1ère case de TM de la 1ère mi-temps.
- 4 en noir dans la 1ère case de TM de la 1ère mi-temps.

**19. Le chronométrateur lors d'une rencontre, est équipé de son pupitre et de son chronographe. Dans la gestion de son poste, il doit arrêter son appareil :**

- Sur tout coup de sifflet de l'arbitre.
- Sur chaque panier réussi dans les 2 dernières minutes du 4ème QT et des prolongations.
- Sur panier encaissé par l'équipe dont l'entraîneur a demandé un TM.
- Dès que le signal des 24" retentit.

**20. Commencement / Fin d'une période et d'un intervalle.**

- Un intervalle commence lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin d'une période.
- Toutes les périodes (autres que la première) commencent lorsque le ballon est à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- La 1ère période commence lorsque l'arbitre pénètre dans le rond central pour effectuer l'E2 initial.
- Tous les intervalles (autres que celui d'avant match) prennent fin lors du 1er ballon vivant suivant l'intervalle.