

Rappel nouvelles règles :

Modification du 5 majeur :

On peut modifier le cinq majeur avant le début de la rencontre s'il y a eu une erreur sans sanction.

Piste pour éviter les soucis : lorsque vous êtes au chrono, annoncer bien au marqueur les cinq joueurs de chaque équipe qui entrent sur le terrain. Le marqueur pourra entourer tranquillement ces joueurs sur la feuille avant de lever le doigt pour montrer qu'il est prêt.

Début de la rencontre :

la rencontre commence lorsque le ballon quitte les mains de l'arbitre lors de l'entre deux initial et non plus quand un sauteur le frappe légalement.

Début des périodes : idem

La période commence lorsque le ballon est mis à disposition du joueur pour la remise en jeu (le joueur la tient).

Cela ne change que : le statut du ballon (ballon vivant). Du coup, vous ne pouvez plus par exemple inscrire un joueur sur la feuille, intervenir auprès de l'arbitre pour signaler une erreur dans le cinq majeur... et si l'arbitre siffle une faute, elle est personnelle pas technique.

Attention le chrono ne démarre que lorsque le ballon touche ou est touché sur le terrain par un joueur.

Violation à l'entre deux et placement de la flèche :

S'il y a une violation lors de l'entre deux initial (exemple le ballon sort en touche sans qu'une équipe n'en ait pris le contrôle, un sauteur l'a frappé illégalement...), vous ne touchez pas la flèche.

Vous attendez que la remise en jeu pour la violation soit effectuée et qu'une équipe contrôle le ballon sur le terrain. A ce moment là, vous mettez la flèche en place pour l'équipe qui n'a pas obtenu le contrôle.

Piste pour éviter les soucis : c'est le marqueur qui met en place la flèche, qui le signale au chrono et qui le note sur une feuille à côté de lui. Si jamais il a oublié la flèche, le chrono s'en apercevra puisqu'il n'aura rien entendu !! et au besoin on pourra vérifier sur la feuille. Attention aux changements de la flèche sur les entre deux.

Remplacement d'un joueur blessé :

Si un joueur se blesse (personne n'est rentré sur le terrain pour le soigner) et qu'un temps mort est demandé (par le marqueur) avant que l'arbitre ait fait signe à un remplaçant de devenir joueur (geste de la main), ce joueur pourra revenir sur le terrain à la fin du temps mort.

Piste pour éviter les soucis : exigez que les remplaçants passent par la table même pour les temps morts et les intervalles entre les périodes (sauf à la mi-temps) : **c'est le règlement.** Vous serez respectés et vous serez à jour des entrées et sorties... (joueur non entré - joueur à 5 fautes – jeunes...).

Ballon coincé entre l'anneau et le panier :

Regardez bien la gestuelle de l'arbitre et s'il tape sur son épaule, ce n'est pas un cas d'entre deux mais une violation des 24" donc ne changez pas la flèche. Par contre, s'il montre les deux pouces, c'est un cas d'entre deux et vous changerez la flèche.

Temps mort :

Dès que l'arbitre siffle après que le signal des 50 " ait retenti, les joueurs doivent revenir rapidement sur le terrain. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre va avertir l'entraîneur, puis si cela dure infliger un deuxième temps mort que vous marquerez à sa demande et si cette équipe n'a plus de temps mort, il mettra une faute technique à l'entraîneur.

Tireur de lancers francs :

Si vous vous apercevez que le tireur de lancer franc n'est pas le bon, vous devez prévenir discrètement les arbitres (appelez -les à la table – ne criez pas – expliquez-leur vos doutes sur le tireur...) avant que le ballon ait quitté les mains du tireur. Vous l'aidez. Mais si l'arbitre ne pense pas qu'il y a eu échange de tireur, n'insistez pas.

Pistes pour éviter les soucis :

Vous formez une équipe avec les arbitres. Ils comptent sur vous comme vous comptez sur eux. N'hésitez pas à leur demander de vous confirmer un numéro de joueur ou un tir à 3 points... et montrez leur discrètement le drapeau s'il ne l'ont pas vu pour les fautes....

Aux temps morts, vous pouvez les appeler pour comprendre une décision, une gestuelle.... mais n'intervenez jamais si le ballon n'est pas mort chronomètre arrêté.

Réponses aux questions posées lors du recyclage :

Si j'en oublie, n'hésitez pas à me la reposer, cela sert à tout le monde.

Temps morts : Sur tout coup de sifflet et sur panier « encaissé » pendant tout le match.

Remplacement : Sur tout coup de sifflet

Remplacement dans les deux dernières minutes du match et dans les deux dernières minutes de chaque prolongation :

Vous **devez demander le remplacement** d'un joueur assis sur la chaise des remplaçants sur **tout panier « encaissé »** par l'équipe de ce joueur surtout pas sur panier mis par l'équipe de ce joueur. C'est le marqueur qui demande ce remplacement puisque le chrono est déjà arrêté (arrêt sur tous les paniers dans les deux dernières minutes).

Mieux repérer : Faute pour quelle équipe :

L'arbitre lève le poing : La faute est défensive, c'est-à-dire pour un joueur de l'équipe qui ne contrôlait pas le ballon. Elle pourra être P ou P₁ – P₂ – P₃ si c'est sur un tir ou après la quatrième faute d'équipe.

L'arbitre tend le poing devant lui : La faute est offensive, c'est à dire pour un joueur qui contrôlait le ballon (les cas les plus fréquents dribble – attaque sous le panier....). Elle ne pourra être que P. Il n'y a jamais de lancers francs sur faute offensive, même après la quatrième faute d'équipe.

Doubles fautes : Regardez l'arbitre (il croise les bras au dessus de sa tête) et n'hésitez pas à le faire venir à la table

Vous marquez les fautes aux deux joueurs et vous regardez la gestuelle de l'arbitre.

S'il vous montre les deux pouces, c'est qu'aucune équipe ne contrôlait le ballon lorsqu'il y a eu double faute, du coup, c'est un entre deux : pensez à la flèche. Il y aura remise en jeu pour l'équipe désignée par la flèche au plus près de la faute.

S'il vous montre juste le côté, c'est qu'une équipe contrôlait le ballon et que donc elle conserve le droit à ce ballon après la double faute. Il y aura remise en jeu pour cette équipe au plus près de la double faute.

D'autres questions : claude.ladet@gmail.com

Bonne saison à tous et au plaisir de vous rencontrer à nouveau sur le terrain

Claude