



comité
provincial
de namur

Tip 5

Temps mort et remplacement

Le temps mort



Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)



- Le coach demande un TM à la table tant que la balle est dans les mains de l'arbitre.
- TM accordé au premier arrêt de chrono OU sur un panier encaissé.
 - Le premier coach qui le demande le reçoit
- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort
 - Faire retentir son signal après 40s,
 - Faire retentir son signal à la fin du temps.

Inscription du temps mort



Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)

Maxi Basket :
Inscrire : 10-(minutes restantes)
Pas d'apostrophe (des minutes de degrés d'angle)



Team A : BC HOME		Mat : 888	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	5 8	Period 1	X X X X Period 2 X X X X
2nd half	= 9	Period 3	1 2 3 4 Period 4 X X X X
		Extra periods	

U12 : Une croix pour chaque quart temps.

EQUIPE A _____				matr. _____							
Q1	1	2	3	4	Q2	1	2	3	4	X	Q2
	fautes					fautes				Temps Morts	
Q3	1	2	3	4	Q4	1	2	3	4	Q3	Q4

TM à la fin du match

Team A : **BC HOME** Mat : **888**

Time-outs: 1st half **5 8** 2nd half **= 9**

Team Fouls: Period 1 ~~XXXX~~ Period 2 ~~XX~~ Period 3 ~~1 2 3 4~~ Period 4 ~~X~~

Extra periods:

check Flair	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
95		MASSET G.	5	X					
97		MÉLOTTE J	6	X	P				
91		HUBERT C	7	X					
88		JAUCOT C	8	X	P2				
80		BODERET B (CAP)	9	X	PC				
94		GRUDLER A	10	X					
91		LACROIX A	11	X	U2	U2	GD	GD	GD
92		DANSEAUX A	14	X					
91		ROMAIN A	17	X	P3	D2			

Coach : **SUARS J (23015)**

Assistant Coach :

Le coach A demande un temps mort, il reste 1'58" dans le quatrième quart temps.

En fonction de la modification de la règle, et vu que l'équipe n'a pas encore pris un temps mort dans la seconde mi-temps, le marqueur devra :

- Barrer d'une double barre le 1^{er} temps mort.
- Incrire le temps du temps mort dans la seconde case

Le remplacement

Le joueur vient s'asseoir à côté de la table.

Il demande pour monter au jeu.

Au premier arrêt de chrono, la table signale le changement à l'arbitre.

Le joueur monte au jeu quand l'arbitre lui signifie.



Team A: **BC HOME** Mat: **888**

Time-outs: 1st half: **5** 8, 2nd half: **9**

Team Fouls: Period 1: **X****X****X****X**, Period 2: **X****X**, Period 3: **X****X****X****X**, Period 4: **X**

sheet	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
95		MASSÉ G.	5	X					
97		MÉLOTTE J.	6	X					
91		HUBERT C.	7	X					
82		JAUCOT C.	8	X					
80		BOUÉRET G. (CAP)	9	X					
94		GRUDLER A.	10	X					
91		LACROIX A.	11	X					
92		DANSEUX A.	14	X					
91		ROMAIN A.	17	X					

Coach: **SUARS J (23015)**

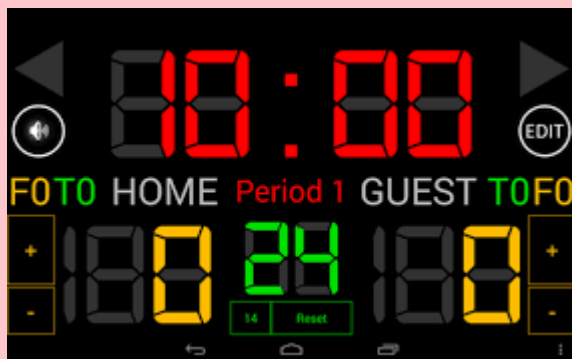
Indiquer une croix quand le joueur monte

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball