

## TEMPS MORTS D'ÉQUIPE

Un temps mort peut être demandé après chaque coup de sifflet des arbitres ou sur panier encaissé avant que le ballon ne redevienne vivant (par l'équipe qui vient d'encaisser un panier).

### Un temps mort peut être demandé après un tir de lancers francs

- sous condition que le dernier ou unique lancer franc soit réussi
- après que le dernier ou unique lancer franc soit réussi ou pas, le ballon reste mort (remise en jeu sur la ligne médiane suite à une faute technique, disqualifiante ou antisportive).

### Chaque équipe peut prendre :

- 2 temps mort à n'importe quel moment de la première mi-temps
- 3 temps morts à n'importe quel moment de la deuxième mi-temps
- 1 temps mort à n'importe quel moment d'une prolongation

Durée d'un temps mort : **1 minute**

Le marqueur doit noter la minute (avec la couleur de la période) dans la case prévue de l'équipe qui a demandé le temps mort.

Les cases de temps mort non utilisées seront barrées de deux lignes horizontales à la fin de chaque mi-temps.

## REPLACEMENT DE JOUEUR

Un remplacement de joueur peut être demandé par n'importe quelle équipe après chaque coup de sifflet de l'arbitre :

### 1) sur faute

attendre que l'arbitre ait terminé sa gestuelle puis demander le remplacement de joueur

### 2) sur violation

attendre que l'arbitre ait terminé sa gestuelle puis demander le remplacement de joueur

### 3) après un tir de lancers francs

- sous condition que le dernier ou unique lancer franc soit réussi et avant que le ballon ne soit vivant.
- après que le dernier ou unique lancer franc soit réussi ou pas, le ballon reste mort (remise en jeu sur la ligne médiane suite à une faute technique, disqualifiante ou antisportive).

La demande doit être faite aux arbitres par le marqueur **AVANT :**

- que le ballon soit mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu de l'extérieur de terrain
- que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer franc
- que le ballon soit vivant suite à un panier réussi.

## TAILLE DES BALLONS

BABY BASKET T 3 ou T 5

MOINS DE 9 ANS T 5

POUSSINS(ES) T 5

BENJAMINS(ES) T 6

MINIMES masculins T 7 MINIMES féminines T 6

CADETS T 7 CADETTES T 6

JUNIORS T 7 JUNIORES T 6

## SENIORS T7

## SÉNIORES T6

## ABSENCE D'ARBITRE

En cas d'absence des arbitres désignés ou de non-désignation, le groupement sportif organisateur doit rechercher si des arbitres officiels dont la **licence a été validée** pour la saison en cours, n'appartenant pas aux groupements sportifs en présence, sont présents dans la salle.

Dans l'affirmative, c'est celui du niveau de pratique **le plus élevé qui est choisi comme arbitre.**

A rang égal, on procède au tirage au sort.

Si aucun arbitre n'accepte (ce qui n'est pas de son devoir si on lui procure les moyens nécessaires), c'est l'arbitre du niveau de pratique le plus élevé appartenant à l'un des groupements sportifs qui devient l'arbitre, sauf si c'est un arbitre départemental ayant moins de deux ans d'activité (droit de retrait).

Enfin, si les solutions précédentes ne peuvent être appliquées, chaque Groupement sportif présente une personne licenciée et le tirage au sort désigne celle qui doit arbitrer à moins que les deux capitaines s'entendent pour désigner amiablement le directeur de jeu.

## DANS TOUS LES CAS, LA RENCONTRE NE PEUT ÊTRE ARBITRÉE QUE PAR UN SEUL ARBITRE

Le non respect de ces consignes entraînera la perte par pénalité de la rencontre par la (les) équipe (s) qui refuserait (ent) de jouer la rencontre.

L'arbitre ainsi désigné ne peut pas faire l'objet de réserves. Il possède toutes les prérogatives d'un arbitre désigné par la CDAMC. En particulier, le groupement sportif local est tenu de mettre à sa disposition tout ce qui est habituellement prévu en la circonstance : vestiaires, feuille de marque, chronomètre, sifflet, etc.

Aucun changement d'arbitre ne pourra être effectué en cours de jeu, ce qui entraînerait automatiquement de faire rejouer la rencontre.

Toute personne licenciée, non suspendue, arbitrant une rencontre en l'absence d'un arbitre officiel, peut demander une indemnité de rencontre de 10 Euros.

## TEMPS DE JEU

BABY BASKET ADAPTABLE

MOINS DE 9 ANS 4 X 6 MINUTES

POUSSINS(ES) 4 X 6 MINUTES

BENJAMINS(ES) 4 X 7 MINUTES

MINIMES masculins 4 X 8 MINUTES

CADETS 4 X 10 MINUTES

JUNIORS 4 X 10 MINUTES

SENIORS 4 X 10 MINUTES

## PROLONGATION

ADAPTABLE

2 MINUTES (2 MAXIMUM) \*

5 MINUTES

5 MINUTES

5 MINUTES

## TYPE DE FAUTES

Chaque fois qu'un joueur commet une faute, le marqueur doit l'enregistrer dans les cases des fautes du joueur comme suit :

**Faute personnelle** : P P1 P2 P3

**Faute antisportive** : U1 U2 U3

la deuxième faute antisportive disqualifie le joueur pour la rencontre. Après la deuxième faute antisportive, le marqueur doit compléter les cases des fautes vides par des **D**. Si le joueur a déjà 5 fautes, il mettra un **D** à la suite des 5 fautes.

**FAUTE TECHNIQUE** : T2

**FAUTE DISQUALIFIANTE** : D1 D2 D3

**FAUTE TECHNIQUE ENTRAINEUR :**

**C2** Comportement incorrect de l'entraîneur

**B2** Faute provoquée par un joueur ou toute personne se trouvant sur banc

**D2** Faute disqualifiante entraîneur

En absence d'un entraîneur adjoint, c'est le capitaine en titre ou en jeu qui fera fonction d'entraîneur.

Le joueur disqualifié pour une deuxième faute antisportive ou le joueur disqualifié ou l'entraîneur disqualifié doit obligatoirement aller dans son vestiaire et y rester ou quitter la salle.

**DOUBLE FAUTE :**

En cas de double faute (fautes commises par deux adversaires l'un contre l'autre) on notera toujours la faute (selon la gestuelle de l'arbitre) **P ou D**.

Il n'y a jamais de réparation sur une double faute

Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées doivent être indiquées en ajoutant un petit c (annulé) à côté des lettres : Pc- Uc- Tc- Dc- Cc- Bc-

## BALLON MORT

- tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
- un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
- il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc qui doit être suivi par :
  - d'autres lancers francs,
  - une sanction supplémentaire (lancers francs et/ou remise en jeu),
- le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la période,
- le signal des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
- le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier du terrain est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
  - un arbitre a sifflé,
  - le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
  - le signal de l'appareil des 24 secondes a retenti.

## BALLON VIVANT

**lors de l'entre deux** : il est frappé légalement par un sauteur

**lors d'une remise en jeu à l'extérieur du terrain**: dès que le ballon est à la disposition d'un joueur

**lors d'un tir de lancer franc** : dès que le ballon est à la disposition du tireur de lancer franc

**après un panier réussi** : dès qu'un joueur de l'équipe ayant encaissé un panier est avec le ballon derrière la ligne de fond.