



# 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 basketball score sheet. It includes sections for 'Équipe A' and 'Équipe B' with columns for 'Points', 'Rebonds', 'Passes', and 'Pénalités'. There is also a 'PROGRESSION DU SCORE' table with columns for '1er', '2nd', '3rd', and '4th' quarters. The bottom of the sheet contains 'Score Final' and 'Attaques' for both teams.



## COMMENT JOUER DANS LES REGLES

---

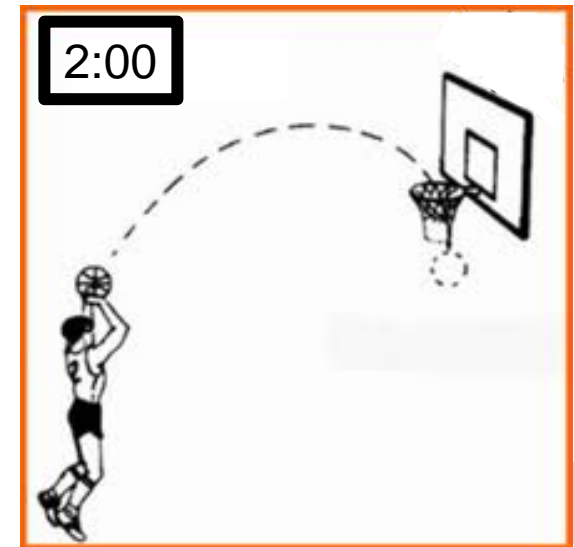
**Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier ; sauf à la suite d'un panier réussi** du terrain sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée. Dans ce dernier cas le temps-mort est imputé à la seule équipe pouvant en bénéficier à ce moment : celle qui vient d'encaisser 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