



Ce qu'on apprend en formation...

Séance 1 : - Equipement technique

- Fonctions du marqueur (+ la possession alternée)
- Fonctions du chronométreur (+ gestion des temps dans l'ordre chronologique d'une rencontre)
- Remplacements
- Temps-mort

Séance 2 : - Equipes

- Tenue de la feuille de marque :
 - * partie administrative
 - * marque courante
 - * fautes de joueur (avec la règle du contrôle du ballon)
 - * fautes d'entraîneur
 - * fautes d'équipe
 - * fautes dans situation d'alternance et sur remise en jeu
 - * fin d'une mi-temps ou de la rencontre

Séance 3 : - Statut du ballon (abordé avec des cas concrets)

- Code de gestes
- Réclamation, réserve, incident (qu'est-ce que c'est ? qui fait quoi ?)
- Rapide aperçu de la règle des 24'' (une équipe qui contrôle le ballon a 24'' pour tirer ; pourquoi les arbitres / O.T.M. disent « 10 » ?)