

BASKETBALL  
QUÉBEC

# Guide de formation



pour officiels mineurs  
en basketball



# Table des matières

Table des matières .....	2
Marqueurs .....	3
Avant la Partie .....	3
Le Pointage .....	5
La Substitution .....	6
Situation de faute d'équipe .....	7
Après la Partie .....	8
Opérateur du 24 secondes .....	9
Avant la Partie .....	9
Durant la Partie .....	9
Changement de Possession .....	9
Sortie de Balle en Touche .....	10
Exemple .....	10
Exception .....	10
Lancer au Panier .....	10
Après la Partie .....	10
Chronométrateur .....	11
Avant la Partie .....	11
Durant la Partie .....	11
Les Périodes .....	11
L'avertisseur Sonore .....	11
Le Temps .....	12
Situation de faute d'équipe .....	12
S'il y a Prolongation .....	13
Après la Partie .....	13

# Marqueurs

## AVANT LA PARTIE

### 1. Vérifiez toujours votre équipement

- tableau de pointage
- chronomètre (*S'assurer d'avoir 2 chronomètres en réserve*)
- avertisseur sonore
- Une flèche pour indiquer la possession
- table
- trois (3) chaises
- crayons
- feuille de match
- feuilles de règlements spécifiques

### 2. Faire entendre l'avertisseur sonore (horn)

- 3 minutes avant le début du match (3 coups distincts)
- 1 min 30 sec. Pour avertir les équipes de retourner au banc (1 coup)
- 30 secondes avant le début du match
- Laisser le temps s'écouler au complet afin que l'avertisseur sonore retentisse à 0 min.
- Veuillez noter que vous devrez aussi faire entendre l'avertisseur sonore 30 secondes avant le reprise de jeu, entre les quart.

### 3. Remplir la feuille de match le plus rapidement possible et indiquer :

- les cinq (5) partants de chacune des équipes à l'aide d'un « X ». Dans les meilleurs cas, cette inscription devrait se faire 10 minutes avant le début du match. Commencez par l'équipe locale.
- le capitaine de chacune des équipes à l'aide d'un « C ».
- Faites signer les entraîneurs pour valider la feuille.

Figure 1 : Liste des joueurs

Particip.				NOMS - NAMES	N°
1	2	3	4		
X				A. Lafrance	4
X				C. Langevin	5
				F. McArthur	6
X				G. Riendeau " C "	7
X				R. Lavoie	8
				J. Dougal	9
				B. O'Connor	10
				V. Martin	11
X				M-A. Duchesne	12
				B. Hall	13
ENTRAINEUR :					
COACH :					
ASSISTANT :					

## LE POINTAGE

- À chaque panier marqué par l'une ou l'autre des équipes, vous devez ajouter un (1), deux (2) ou trois (3) points à l'équipe qui a marqué :
  - sur la feuille de pointage dans la section pointage cumulatif
  - au crédit du joueur qui a marqué les points
  - sur le tableau d'affichage
- Les points de chacun des joueurs sont comptabilisés en fonction de deux (2) périodes successives (plus la période de prolongation lorsqu'elle a lieu) durant lesquelles ils ont été comptés. Indiquer par un 2 les paniers de deux points et par un 3 les paniers de trois points. Si un tir de trois (3) points est réussi, l'officiel le plus éloigné du panier vous l'indiquera en levant les deux (2) bras. Pour les lancers francs, une distinction s'applique :
  - Lorsque deux lancer-francs sont accordés, il suffit de dessiner deux cercles, l'un par-dessus l'autre, tel qu'indiqué sur la figure 2. Si le premier lancer-franc est réussi, noircissez le cercle du haut, et si le second est réussi, noircissez celui du bas. Comptez chaque cercle noirci pour un point lors de votre compilation finale.
  - Lorsqu'un seul lancer-franc est accordé suite à une faute où un panier a été compté, il faut indiquer le nombre de points accordés pour le panier (deux ou trois) et faire suivre le chiffre inscrit par un cercle. Si le lancer-franc accordé suite à la faute est réussi, il suffit de noircir ce cercle.

Figure 2 : Pointage individuel

Particip.				NOMS - NAMES	N°	Fautes - Fouls				1ère Période	2e Période	TOTAL
1	2	3	4									
X				A. Lafrance	4	1	1	3	4	2-2-2 <sup>o</sup> -2	2-3	13
X				C. Langevin	5	1	3			$\frac{0}{0}$ -2	2- $\frac{0}{0}$ - $\frac{0}{0}$	6
				F. McArthur	6	2				3		3
X				G. Riendeau "C"	7	1	2			2 <sup>•</sup>		3
X				R. Lavoie	8	1	2	2	4	3-3-2	2-2	12
				J. Dougal	9							-
				B. O'Connor	10	1	2	3				-
				V. Martin	11					2-2-2	2	8
X				M-A. Duchesne	12	3				2	2-2	6
				B. Hall	13	3	3	4	4		2- $\frac{0}{0}$	4
ENTRAINEUR :										TOTAL		55
COACH :												
ASSISTANT :												

- Après deux (2) périodes terminées et à la fin du match, faites les totaux de chacun des joueurs et celui de l'équipe.
- Durant le déroulement du match, vous aurez aussi à comptabiliser le pointage cumulatif. Ce pointage est le plus important. Vous devez donc prioriser l'inscription au pointage cumulatif, puis ensuite inscrire le point au compte du bon joueur. Notez que sur le pointage cumulatif, vous devez additionner les points inscrits. De plus, n'écrivez jamais des pointages dans des cases superposées. Pour éviter cette erreur, tracez un tiret dans la case immédiatement au-dessus ou au-dessous de celle utilisée.

Figure 3 : Pointage cumulatif

VISITEURS	2	4	-	6	9	-	-	-	-	11	13	-	14						
LOCAL	-	-	2	-	-	5	6	7	9	-	-	12	-						
VISITEURS																			
LOCAL																			

## LA SUBSTITUTION

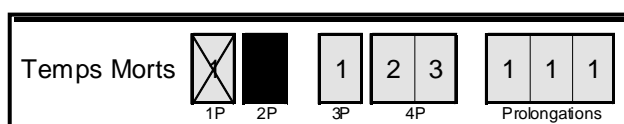
- Lorsqu'un ou des joueurs se présentent à la table pour une substitution, vous devez avertir les officiels au moyen de l'avertisseur sonore (horn) au premier arrêt de jeu. IMPORTANT – le joueur substitué doit être à la table avant la mise au jeu du ballon!
- Il est possible, pour les deux équipes, de substituer un joueur lors des arrêts de jeu.
- Pour toutes les catégories, lors des 2 dernières minutes de jeu de la 4<sup>e</sup> période et lors du ou des périodes de prolongation, une substitution sera possible seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué (règle 19.2.2). Seule exception pour l'équipe ayant marqué, une substitution sera accordée sur un arrêt de jeu d'un arbitre (règle 19.2.5)

## LES TEMPS MORTS

- Les occasions d'accorder un temps mort sont :
  - lorsque l'équipe adverse marque
  - par l'équipe offensive, après un dernier lancer-franc réussi
  - durant un temps d'arrêt (dead-ball)
- Si un entraîneur vous demande un temps mort, au premier arrêt du jeu, vous indiquez aux officiels avec l'avertisseur sonore qu'un temps mort a été demandé. L'entraîneur ne peut faire une demande de temps-mort conditionnelle, du style « je veux un temps mort si l'autre équipe compte ». L'entraîneur demande un temps mort ou retire sa demande avant que le temps mort ne soit signalé.

3. Si un entraîneur a épuisé ses temps morts (2 pour la 1<sup>ère</sup> demie, 3 pour la 2<sup>e</sup> demie et 1 par période de prolongation), aviser l'officiel afin que celui-ci le dise à l'entraîneur.
4. Faites ensuite signe avec vos mains pour indiquer quelle équipe a demandé le temps mort. Vous devez toujours attendre que le chronomètre soit arrêté (suite à un sifflet) pour signaler un temps mort aux officiels, sauf pour la situation qui suit :
  - Si, par exemple, l'équipe A demande un temps mort, celui-ci peut lui être accordé si un panier est marqué contre l'équipe A. Suite au panier marqué, arrêtez le chronomètre et signalez tout de suite aux officiels, en appuyant sur l'avertisseur sonore, qu'un temps mort a été demandé.

Figure 4 : Temps morts (rayer de manière différente les temps-morts non-utilisés, à la fin de chaque demie et période de prolongation)



\* On compte 2 temps morts en 1<sup>ère</sup> demie et 3 en 2<sup>e</sup> demie et un par période de prolongation NON TRANSFÉRABLES

## SITUATION DE FAUTE D'ÉQUIPE

Lorsqu'une faute est appelée par l'officiel, celui-ci viendra à la table vous indiquer le numéro du joueur fautif.

1. Vous devez inscrire la faute, à l'aide du chiffre correspondant à la période à laquelle elle a été commise, au compte du joueur fautif, tel que sur la figure 2.
2. Vous devez inscrire la faute au total des fautes cumulatives de l'équipe, tel que sur la figure 5.
3. Vous devez indiquer à l'arbitre si un joueur vient de commettre sa cinquième faute personnelle, puisque le joueur concerné doit quitter le jeu. Il en va de même pour un joueur ayant cumulé 2 fautes antisportives.
4. Les fautes techniques aux joueurs doivent être inscrites au cumulatif de l'équipe. Les fautes techniques aux entraîneurs ne doivent pas compter parmi l'une des fautes d'équipe.
5. Les fautes antisportives sont des fautes personnelles et doivent être administrées au même titre (donc apparaître au cumulatif d'équipe)
6. Pour toutes les catégories, la situation de pénalité est administrée à partir de la 5<sup>e</sup> faute d'équipe à chaque période.
7. Il faut indiquer à l'arbitre que vous êtes en situation de faute d'équipe lorsque la 5<sup>e</sup> faute d'équipe est commise, et lors de toutes les fautes subséquentes. Il est recommandé de communiquer le nombre de fautes d'équipe à partir de la 3<sup>e</sup>.

Figure 5 : Fautes d'équipe cumulatives

	1 <sup>re</sup> Période					3 <sup>e</sup> Période				
Fautes	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Cumulatives	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	2 <sup>e</sup> Période					4 <sup>e</sup> Période				

## APRÈS LA PARTIE

1. Complétez la feuille de match : le total des fautes d'équipe, des points d'équipe et des points individuels.
2. Signez la feuille de match.
3. Remettez une copie de la feuille de match à l'équipe visiteuse (jaune), à l'équipe hôte (rose) et à la personne responsable des statistiques de ligue ou de tournoi (blanche).

# Opérateur du 24 secondes

## AVANT LA PARTIE

Vérifiez toujours votre équipement

- chronomètre
- avertisseur
- tableau d'affichage des 24 secondes

## DURANT LA PARTIE

1. La règle de base est qu'une équipe, après avoir pris le contrôle du ballon, dispose de 24 secondes pour effectuer un lancer au panier.
2. Départ de la période de 24 secondes
  - Lors d'une remise en jeu, aussitôt qu'un joueur prend le contrôle du ballon (tient le ballon ou dribble) sur le terrain, vous devez déclencher le cadran de 24 secondes. Il ne faut pas partir le chronomètre du 24 secondes si un joueur touche le ballon, mais n'en prend pas le contrôle.
3. Arrêt de la période de 24 secondes
  - Dès le coup de sifflet de l'officiel, il faut arrêter le chronomètre sans le remettre à 24.
  - Sur un tir ou une passe, lorsque le ballon touche l'anneau, il faut procéder à une remise à 24.
  - Dans une situation « d'entre-deux », attendre de voir vers qui la flèche de possession pointe.
    - Si la flèche indique que la possession revient à l'équipe qui avait le ballon : pas de nouveau 24 secondes
    - Si la flèche indique que la possession change d'équipe : remise à 24 secondes

## CHANGEMENT DE POSSESSION

L'équipe A a le contrôle du ballon et le chronomètre de 24 secondes s'écoule.

1. Si l'équipe B enlève le ballon à l'équipe A et en prend la possession, vous devez procéder à une remise à 24 secondes pour l'équipe B.
2. Si un joueur de l'équipe A perd le ballon et que celui-ci est libre ou roule au sol, le 24 secondes doit continuer de s'écouler.

## SORTIE DU BALLON EN TOUCHE

1. Tel qu'indiqué plus tôt, si le ballon sort en touche, vous devez arrêter le chronomètre de 24 secondes sans le remettre à 24. Dès lors, deux situations peuvent se présenter :
  - Si l'équipe en défensive bénéficie de la remise en jeu, vous devez remettre une nouvelle période de 24 secondes.
  - Si l'équipe en défensive envoie le ballon à l'extérieur du terrain et que l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, le chronomètre du 24 secondes demeurera à la même marque puisque le ballon demeurera en possession de la même équipe.

### Exemple

Il reste 12 secondes et le ballon est dévié à l'extérieur : le chronomètre demeurera à 12 secondes pour la reprise du jeu.

### Exception

Cependant, si le ballon est arrêté volontairement (l'arbitre le signalera) par la jambe ou le poing d'un des joueurs, une nouvelle période de 24 secondes sera accordée. Dans un tel cas, l'officiel vous indiquera de remettre un nouveau 24 secondes.

Lorsqu'un joueur est blessé et que l'officiel siffle, la remise du 24 secondes doit se faire seulement si c'est un joueur en défensive qui est blessé. Si c'est un joueur en attaque, le temps aux 24 secondes demeure ce qu'il était sur l'horloge.

## LANCER AU PANIER

1. Vous devez procéder à la remise à 24 secondes aussitôt que le ballon a touché l'anneau ; **il est très important pour les officiels que vous soyez très vigilants lors de cette situation. L'avertisseur sonore ne doit pas retentir après que le ballon ait touché l'anneau.**
2. Si le panier est marqué :  
Vous devez procéder à une remise à 24 secondes pour une nouvelle période aussitôt qu'un joueur reprend la possession du ballon après la remise en jeu.
3. S'il y a un rebond :  
Lorsqu'un joueur (offensif ou défensif) prend le contrôle du ballon, une nouvelle période de 24 secondes doit débiter.

# Chronomètreur

## AVANT LA PARTIE

1. Dix (10) minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, faire partir le chronomètre.
  - Pour les matches Universitaire et Collégial AAA - Vingt (20) minutes
2. Lorsqu'il reste trois (3) minutes au chronomètre, appuyez trois (3) fois sur l'avertisseur pour indiquer aux officiels et aux joueurs le temps qu'il reste avant le début de la partie.
3. Lorsqu'il reste 1min30 au chronomètre, appuyez de nouveau sur l'avertisseur pour que les entraîneurs puissent rappeler leurs joueurs au banc afin de leur donner les indications relatives au match.
4. À 30 secondes de la fin de l'intervalle, faites retentir à nouveau.

## DURANT LA PARTIE

1. Les parties des catégories pré-novice, novice et mini sont composées de quatre (4) périodes de six (6) minutes.
2. Pour les catégories atome, benjamine, cadette et juvénile (A et AA scolaire), la partie se compose de quatre (4) périodes de huit (8) minutes.
3. Pour les catégories cadette AAA, juvénile A et AA civile; juvénile AAA; junior A, AA, AAA; collégiale A et AA, AAA, ouvert A, AA, AAA, et Universitaire, la partie se compose de quatre (4) périodes de dix (10) minutes.
4. Deux minutes (2) de repos entre la première et le deuxième période et entre la troisième et la quatrième période, pour toutes les catégories.
5. Pour les matchs joués en quatre (4) périodes de 6 minutes et de 8 minutes, une pause maximale de 10 minutes à la demie sera permise.
6. Pour les matchs joués en quatre (4) périodes de 10 minutes, une pause maximale de 15 minutes à la demie sera permise.

## LES PÉRIODES

Allumer la lumière qui correspond à la période de jeu.

## L'AVERTISSEUR SONORE

L'avertisseur sonore est utilisé pour quatre (4) raisons précises :

1. indiquer la fin de la période de jeu\*;
2. indiquer aux officiels qu'il y aura substitution (lorsqu'un athlète se présente à la table;

3. indiquer aux officiels qu'un temps mort a été demandé;
4. indiquer aux officiels qu'il y a un problème quelconque à la table.
5. L'avertisseur sonore doit être à la position automatique pour qu'il sonne au moment de la fin de la période. Laissez sonner l'avertisseur jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.
6. Substitutions : Actionner l'avertisseur pour chaque substitution (sauf durant les temps morts)
7. Ne pas actionner l'avertisseur sonore avant qu'un athlète se présente à la table (donc si l'entraîneur crie « changement-changement » ne pas actionner l'avertisseur)
8. Pas de substitution permise entre deux lancers-francs
9. Les substitutions sont permises, pour les deux équipes, après un lancer-franc réussi.

## LE TEMPS

1. Lors de la rencontre, vous devez déclencher le chronomètre aussitôt que le ballon est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
2. L'officiel le plus près du jeu descendra son bras de haut en bas pour vous indiquer qu'il faut déclencher le chronomètre.
3. À chaque coup de sifflet vous devez immédiatement arrêter le temps.
4. Lors des deux (2) dernières minutes de jeu du match ou d'une prolongation, le chronomètre doit être arrêté après chaque panier compté. Le temps doit repartir une fois le ballon touché par un joueur suite à la remise en jeu.

## LE TEMPS-MORT

- Un temps mort dure 60 secondes
- Actionner l'avertisseur sonore à 50 secondes et à 60 secondes
- Commencer à calculer le temps mort lorsque les athlètes sont de retour à leur banc respectif ou lorsque l'arbitre vous le signale
- Un temps mort est accepté lorsqu'un lancer par l'équipe adverse est réussi et durant n'importe quel arrêt de jeu
- L'entraîneur doit demander son temps mort à la table avant que le ballon soit dans les mains de l'athlète qui fait la mise en jeu

## SITUATION DE FAUTE D'ÉQUIPE

À la 4<sup>e</sup> faute d'une équipe, vous devez allumer la lumière de pénalité pour l'équipe qui bénéficiera de cette situation. Par exemple, à la 4<sup>e</sup> faute de l'équipe A, vous devez allumer la lumière de pénalité pour l'équipe B qui va

bénéficier des lancers-francs. Les lancers-francs seront effectués lors de la 5<sup>e</sup> faute et des suivantes.

**S'IL Y A PROLONGATION** (C'EST LE PROLONGEMENT DE LA 2<sup>E</sup> DEMIE POUR L'ADMISTRATION DES FAUTES, PAS D'ENTRE-DEUX (POSSESSION) ET 1 SEUL TEMPS MORT PAR ÉQUIPE PAR PÉRIODE DE PROLONGATION)

1. Deux (2) minutes entre la quatrième période et la première période de prolongation.
2. La période de prolongation est d'une durée de trois (3) minutes pour les parties jouées en quatre (4) périodes de six (6) et de huit (8) minutes, et de cinq (5) minutes pour les parties jouées en quatre (4) périodes de dix (10) minutes.
3. Deux (2) minutes entre chaque période de prolongation.

## **APRÈS LA PARTIE**

Signez la feuille de pointage.