

BASKETBALL  
QUÉBEC

Guide de formation



pour officiels mineurs  
en basketball

©2000, Fédération de Basketball du Québec  
Modifié par Jean Forgues – pour utilisation de l'ABH seulement  
Selon FIBA 2006 – 16 octobre, 2006



## Table des matières

Marqueurs.....	3
Avant la Partie.....	3
Le Pointage.....	3
La Substitution.....	5
Les Temps Morts.....	5
Situation de faute d'équipe.....	6
Situation de faute d'Entraîneur.....	7
Après la Partie.....	7
Opérateur du 24 secondes.....	8
Avant la Partie.....	8
Durant la Partie.....	8
Changement de Possession.....	8
Situation d'Entre deux.....	9
Sortie de Balle en Touche.....	9
Lancer au Panier.....	9
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.....	12
Après la Partie.....	12

# Marqueurs

## AVANT LA PARTIE

1. Vérifiez toujours votre équipement
  - tableau de pointage
  - chronomètre
  - avertisseur sonore
  - table
  - deux (2) ou trois (3) chaises
  - crayons
  - feuille de match
  - feuilles de règlements spécifiques
2. Remplir la feuille de match et indiquer

## LE POINTAGE

1. 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
2. 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			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- $\frac{\bullet}{0}$ - $\frac{0}{\bullet}$	6	
X				F. McArthur	6	2	A2			3		3	
X				G. Riendeau "C"	7	1	2	D4		2 <sup>●</sup>		3	
X				R. Lavoie	8	1	2	2	4	3-3-2	2-2	12	
				J. Dougal	9							-	
X				B. O'Connor	10	1	2	3				-	
X				V. Martin	11	T1				2-2-2	2	8	
X				M-A. Duchesne	12	3				2	2-2	6	
X				B. Hall	13	3	3	4	4		2- $\frac{\bullet}{\bullet}$	4	
ENTRAINEUR : J.Pinotte						T1 B2						TOTAL	55
COACH :													
ASSISTANT : L.Latremouille													

- 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 inscrire un panier au pointage cumulatif d'abord, puis au compte du joueur ensuite.** 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																			

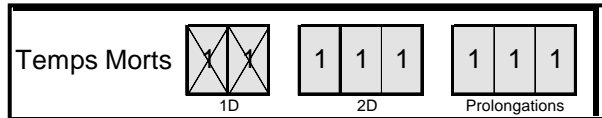
## LA SUBSTITUTION

1. Lorsqu'un ou des joueurs se présentent à la table pour une substitution, vous devez avertir les officiels au moyen de l'avertisseur au premier arrêt de jeu.
2. Pour les catégories novice, moustique, benjamine, indiquer à l'aide d'un « x » dans la colonne « participation » lorsque le joueur participe à une rotation. Pour les catégories cadette et juvénile, indiquer à l'aide d'un « x » dans la colonne « participation » à la première présence d'un joueur sur le terrain.
3. N'importe quelle équipe peut substituer quand le chronomètre est arrêté.
4. Sur les lancers francs, les deux équipes peuvent demander une substitution avant le premier lancer. Si le joueur qui doit être substitué est le lanceur, avertir les officiels.
5. Au dernier lancer franc, si le panier entre, les deux équipes peuvent demander une substitution avant que le ballon soit à la disposition du joueur pour la mise en touche.
6. Pour toutes les catégories, lors des 2 dernières minutes de jeu de la 4<sup>e</sup> période et lors des 2 dernières minutes de jeu de la période de prolongation, une nouvelle occasion de substitution est possible après un panier compté par l'adversaire.

## LES TEMPS MORTS

1. Si un entraîneur vous demande un temps mort, au premier arrêt du jeu, vous indiquez aux officiels avec l'avertisseur qu'un temps mort a été demandé.
2. 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 pourra 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

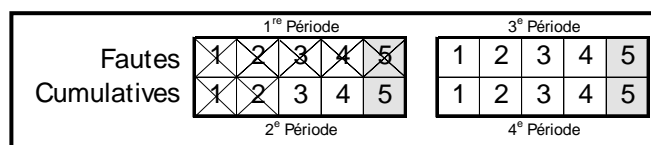


## SITUATION DE FAUTE D'ÉQUIPE

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. Si la faute est technique, vous devez inscrire la faute à l'aide d'un « T » suivi du chiffre correspondant à la période à laquelle elle a été commise, au compte du joueur fautif, tel que sur la figure 2.
3. Si la faute est anti-sportive, vous devez inscrire la faute à l'aide d'un « A » suivi du chiffre correspondant à la période à laquelle elle a été commise, au compte du joueur fautif, tel que sur la figure 2.
4. Si la faute est disqualifiante, vous devez inscrire la faute à l'aide d'un « D » suivi du chiffre correspondant à la période à laquelle elle a été commise, au compte du joueur fautif, tel que sur la figure 2.
5. Vous devez inscrire la faute au total des fautes cumulatives de l'équipe, tel que sur la figure 5.
6. Vous devez indiquer à l'arbitre si un joueur vient de commettre sa cinquième faute, puisque le joueur concerné doit quitter le jeu.
7. Vous devez indiquer à l'arbitre si un joueur vient de commettre sa deuxième faute anti-sportive, puisque le joueur concerné doit quitter le jeu.
8. Pour toutes les catégories, la situation de pénalité est administrée à partir de la 5<sup>e</sup> faute d'équipe à chaque période.
9. 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.

Figure 5 : Fautes d'équipe cumulatives



## SITUATION DE FAUTE D'ENTRAINEUR

Lorsqu'une faute technique d'entraîneur est appelée par l'officiel, celui-ci viendra à la table vous indiquer comment inscrire la faute.

1. Si la faute est technique et infligé à l'entraîneur, vous devez inscrire la faute à l'aide d'un « T » suivi du chiffre correspondant à la période à laquelle elle a été commise, au compte du joueur fautif, tel que sur la figure 2.
2. Si la faute est infligé à un substitut, un accompagnateur sur le banc des joueurs ou à l'assistant, vous devez inscrire la faute à l'aide d'un « B » suivi du chiffre correspondant à la période à laquelle elle a été commise, au compte de l'entraîneur, tel que sur la figure 2.
3. Noter que les fautes techniques d'entraîneur, de substitut et d'accompagnateur ne compte pas comme faute d'équipe donc le total de fautes d'équipes cummulative ne change pas.

## 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 (s'il y a lieu)

## 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, lorsque le ballon touche l'anneau, il faut arrêter le chronomètre et le remettre à 24.

## 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 partir une nouvelle période de 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.

## SITUATION D'ENTRE DEUX

L'équipe A a le contrôle du ballon et le chronomètre de 24 secondes s'écoule et il y a une situation d'entre deux.

1. Si l'équipe B gagne la possession du ballon, vous devez partir une nouvelle période de 24 secondes pour l'équipe B.
2. Si l'équipe A gagne la possession du ballon, aucun changement au chronomètre de 24 secondes.

## SORTIE DE BALLE 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 par la jambe 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.

Si un joueur à l'attaque se blesse, le chronomètre du 24 secondes demeurera à la même marque. Si c'est un joueur en défensive se blesse, une nouvelle période de 24 secondes sera accordée.

## LANCER AU PANIER

1. Vous devez arrêter le 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 repartir le 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.

## **APRÈS LA PARTIE**

Signez la feuille de pointage.

# Chronométrateur

## AVANT LA PARTIE

1. Vingt (20) minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, faire partir le chronomètre.
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 une (1) minute 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.

## DURANT LA PARTIE

1. Les parties des catégories 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 juvénile A et AA civile; juvénile AAA; junior A, AA, AAA; collégiale A et AA et ouvert A, AA, AAA, la partie se compose de quatre (4) périodes de dix (10) minutes.
4. Une minute (1) 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;
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.

- \* 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.

## 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.

## 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

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.