



Guide de formation



Pour officiels mineurs en basketball



Table des matières

• Table des matières	2
• Marqueurs	3
• Avant la Partie	3
• Le Pointage	4
• La Substitution.....	6
• Les Temps-Morts.....	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.....	10
• Sortie du ballon en Touche.....	10
• Exemple	10
• Exception	10
• Lancer au Panier	11
• Après une faute	11
• Chronométrateur	12
• Avant la Partie	12
• Durant la Partie.....	12
• Les Périodes.....	13
• L'avertisseur Sonore.....	13
• Le Temps.....	13
• Le Temps-mort	14
• S'il y a Prolongation.....	14
• Après la Partie	15
• Aide-mémoire	15
• Annexe, lignes directrices pour l'application de la nouvelle règles des 14 secondes	17

Marqueurs

AVANT LA PARTIE

- Vérifiez toujours votre équipement
 - Tableau de pointage
 - Chronomètre (s'assurer d'avoir un 2^e chronomètre en réserve)
 - Avertisseur sonore
 - Une flèche pour indiquer la possession (obligatoire). C'est de la responsabilité du marqueur de changer la flèche lorsque nécessaire
 - Table
 - Trois (3) chaises
 - Stylos
 - Feuille de match
 - Feuilles de règlements spécifiques
-
- **Faire entendre l'avertisseur sonore**
 - 3 minutes avant le début de la partie (3 coups distincts)
 - 1min 30sec avant le début de la partie pour avertir les équipes de retourner au banc (1 coup)
 - Laisser le temps s'écouler au complet afin que l'avertisseur sonore retentisse à 0 min.
 - Faire entendre l'avertisseur sonore 1 minute avant la reprise de jeu, entre les quarts.
 - Lors des changements à la table pour avertir les arbitres et les équipes
 - Lors d'un temps-mort, à 50 secondes et à 60 secondes
-
- **Compléter la feuille de match le plus rapidement possible et indiquer :**
 - Les cinq (5) partants de chacune des équipes à l'aide d'un « X ». Cette inscription doit se faire 10 minutes avant le début du match. Commencer par l'équipe locale.
 - Le capitaine de chacune des équipes à l'aide d'un « C ».
 - Faire signer les entraîneurs pour valider la feuille.

- Figure 1 : Liste des joueurs

Particip.				NOMS - NAMES	N°
1	2	3	4		
X	2	3		A. Lafrance	4
X	3	4		C. Langevin	5
	4	6		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

- NOTE pour les catégories Novice, Mini, Atome et Benjamin : inscrire les participation selon la numérotation suivante :
 - 1 pour le 1^{er} intervalle de jeu du premier quart (3 ou 4 minutes dépendamment de la ligue)
 - 2 pour le 2^e intervalle de jeu du premier quart
 - 3 pour le 1^{er} intervalle de jeu du deuxième quart
 - 4 pour le 2^e intervalle de jeu du deuxième quart
 - 5 pour le 1^{er} intervalle de jeu du troisième quart
 - 6 pour le 2^e intervalle de jeu du troisième quart
 - 4^e quart est libre, donc pas de participation
- Sur la feuille de pointage, prioriser la section « Résultats intermédiaires ». À chaque panier marqué par l'une ou l'autre des équipes, ajouter un (1), deux (2) ou trois (3) points à l'équipe qui a marqué selon l'ordre suivant:
 - 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. Lorsqu'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, noircir le cercle du haut, et si le second est réussi, noircir celui du bas. Ajouter ensuite les points comptés dans le pointage cumulatif. Chaque cercle noirci compte pour un point.

- Lorsqu'un seul lancer-franc est accordé suite à une faute où un panier a été compté, 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 faut noircir ce cercle. Ajouter ensuite le point compté dans le pointage cumulatif.

- Figure 2 : Pointage individuel

Particip.				NOMS - NAMES	N°	Fautes - Fouls				1 ^{re} Période		2 ^e Période		TOTAL
1	2	3	4			1	2	3	4					
×				A. Lafrance	4	1	1	3	4	2-2-2 [○] -2	2-3			13
×				C. Langevin	5	1	3			[○] / _○ -2	2- [●] / _○ - [○] / _●			6
				F. McArthur	6	2				3				3
×				G. Riendeau "C"	7	1	A			2 [●]				3
×				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	T				2-2-2	2			8
×				M-A. Duchesne	12	3				2	2-2			6
				B. Hall	13	3	3	4	D		2- [●] / _●			4
ENTRAÎNEUR : COACH : <i>Kevin Côté</i>						T_C	T_B						TOTAL	55
ASSISTANT : <i>Marc Parent</i>														

- Après deux (2) périodes terminées et à la fin du match, faire les totaux de chacun des joueurs et celui de l'équipe.
- Durant le 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, ne jamais écrire des pointages dans des cases superposées. Pour éviter cette erreur, tracer 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

NOTE : UN BALLON DEVIENT VIVANT LORSQU'IL QUITTE LES MAINS DE L'ARBITRE À L'ENTRE-DEUX, L'ARBITRE LE MET À LA DISPOSITION DU JOUEUR AU LANCER-FRANC ET LORSQUE L'ARBITRE LE MET À LA DISPOSITION DU JOUEUR LORS D'UNE REMISE EN JEU. UNE SUBSTITUTION PEUT AVOIR LIEU SEULEMENT LORSQUE LE BALLON EST MORT.

- Lorsqu'un ou des joueurs se présentent à la table pour une substitution, vous devez avertir les officiels au moyen de l'avertisseur sonore au premier arrêt de jeu. IMPORTANT – le joueur substitut doit être à la table avant que le ballon ne redevienne vivant!
- 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^e 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)
- Lors d'un temps-mort ou d'un intervalle de jeu, un substitut doit venir se présenter directement à la table

LES TEMPS-MORTS

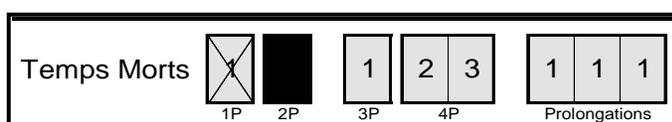
NOTE : SEUL L'ENTRAÎNEUR OU L'ENTRAÎNEUR ADJOINT A LE DROIT DE DEMANDER UN TEMPS MORT.

- Les occasions d'accorder un temps-mort sont :
 - lorsque l'équipe adverse marque
 - par l'une ou l'autre équipe, après un dernier lancer-franc réussi en autant que la demande de temps-mort a été faite avant que le ballon ne soit à la disposition du joueur pour la remise en jeu.
 - Lorsque le ballon est mort
- Si un entraîneur vous demande un temps-mort, au premier arrêt du jeu, vous devez indiquer 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 genre « je veux un temps-mort si l'autre équipe marque ». L'entraîneur demande un temps-mort ou retire sa demande avant que le temps-mort ne soit signalé.
- Si un entraîneur a épuisé ses temps-morts (2 pour la 1^e demie, 3 pour la 2^e demie et 1 par période de prolongation), aviser l'officiel afin que celui-ci le dise à l'entraîneur.
- Faire 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, accorder celui-ci si un panier est marqué contre l'équipe A. Suite au panier marqué, arrêter le

chronomètre et signaler tout de suite aux officiels, en appuyant sur l'avertisseur sonore, qu'un temps-mort a été demandé.

- Si les deux entraîneurs demandent un temps-mort à la prochaine occasion, vous devez savoir lequel a fait la demande en premier et dès la première occasion de temps-mort, pour l'une ou l'autre des équipes, accorder le temps-mort à l'équipe qui en avait droit. Si c'est une occasion de temps-mort pour les deux équipes, alors accorder le temps-mort à la première équipe qui a fait la demande.

- 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^e demie et 3 en 2^e demie et un par période de prolongation **NON TRANSFÉRABLES**
- Une équipe ne pourra utiliser que deux temps morts à la deuxième mi-temps dans les dernières 2 minutes du quatrième quart. Donc si une équipe n'a pas utilisé de temps mort à la deuxième mi-temps avant que le chronomètre de jeu affiche 2min. restant au 4^e quart, le marqueur doit rayer la première case des temps morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps.

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.
- 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.
- Inscrire la faute au total des fautes cumulatives de l'équipe, telle que sur la figure 5.
- Par courtoisie, aviser l'entraîneur lorsque l'un de ses joueurs cumule sa troisième faute personnelle et l'aviser des fautes subséquentes (pour éviter les surprises).
- 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 (inscrire un A dans la colonne des fautes personnelles).
- Inscrire les fautes techniques (inscrire un T dans la colonne des fautes personnelles) aux joueurs au cumulatif de l'équipe. Les fautes techniques aux entraîneurs (inscrire Tc – Technique Coach ou Tb – Technique Banc, dans la

colonne des fautes d'entraîneur) ne doivent pas compter parmi les fautes d'équipe.

- **A noter que**, autant un joueur qu'un entraîneur seront disqualifiés pour le reste de la rencontre lorsqu'ils sont respectivement sanctionnés de 2 fautes techniques.
- Les fautes antisportives sont des fautes personnelles et donc doivent être administrées au même titre que les fautes personnelles (donc apparaître au cumulatif d'équipe)
- Pour toutes les catégories, administrer la situation de pénalité à partir de la 5^e faute d'équipe à chaque période.
- Indiquer à l'arbitre que vous êtes en situation de faute d'équipe lorsque la 5^e 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^e.
- **À noter que**, lors d'une faute en contrôle d'équipe (offensive), même si on est dans une situation de pénalité (bonus), il n'y aura pas de lancers francs, le jeu se poursuivra une remise en jeu.
- Figure 5 : Fautes d'équipe cumulatives

	1 ^{re} Période					3 ^e Période				
Fautes	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Cumulatives	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	2 ^e Période					4 ^e Période				

APRÈS LA PARTIE

- Compléter la feuille de match : le total des fautes d'équipe, des points d'équipe et des points individuels.
- Signer la feuille de match.
- Remettre 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

- Vérifier toujours votre équipement
- Chronomètre
- Avertisseur (le son doit être différent du celui du chronomètre)
- Tableau d'affichage des 24 secondes

DURANT LA PARTIE

- Règle :
 - (A noter que, la nouvelle règle du 14 secondes lorsqu'une équipe offensive reprend son propre rebond après un lancer sera appliqué pour la saison 2015-16 au niveau collégial et universitaire)**
 - Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu
 - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu ET que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le ballon, cette équipe a 24 secondes pour tenter un tir au panier
- Départ de la période de 24 secondes
 - Lors d'une remise en jeu, aussitôt qu'un joueur, offensif ou défensif, touche le ballon sur le terrain, démarrer le 24 secondes (le temps au chronomètre et le 24 secondes partent en même temps)
 - Lors d'un entre deux de départ
 - Après un lancer franc (si le lancer est réussi, après la remise en jeu)
 - Après un lancer au panier qui touche l'anneau et après que l'équipe défensive prend le contrôle
- Départ de la période de 14 secondes
 - Après un lancer au panier qui touche l'anneau et après que l'équipe à l'attaque prend le contrôle (voir annexe pour explications supplémentaires)
- Arrêt de la période de 14 ou 24 secondes
 - Dès le coup de sifflet de l'officiel, il faut arrêter le chronomètre sans le réinitialiser.
 - Sur un tir ou une passe (à l'exception lors d'une remise en jeu), lorsque le ballon touche l'anneau, il faut réinitialiser le 14 ou 24 secondes. Il y a une exception : si le ballon reste pris entre le panier et le panneau, il n'y aura pas de remise de 24 secondes si l'équipe attaquante garde la balle selon la

flèche de possession (FIBA : le ballon est considéré n'ayant pas touché l'anneau)

- Dans toute situation « d'entre-deux », le marqueur doit mettre sa main sur la flèche de possession, attendre de voir vers qui la flèche de possession pointe et changer la flèche après que la remise en jeu soit complétée.
 - Si la flèche indique que la possession revient à l'équipe qui avait le ballon : ne pas réinitialiser le 24 secondes
 - Si la flèche indique que la possession change d'équipe : réinitialiser le 24 secondes

CHANGEMENT DE POSSESSION

- L'équipe A a le contrôle du ballon, le chronomètre de 24 secondes s'écoule.
- Si l'équipe B enlève le ballon à l'équipe A et en prend la possession, vous devez réinitialiser le 24 secondes pour l'équipe B.
- 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 jusqu'à ce qu'une équipe reprenne le contrôle du ballon. Alors le chronomètre de 24 secondes devra être réinitialisé ou continuer.

SORTIE DU BALLON EN TOUCHE

- Si le ballon devient mort, vous devez arrêter le chronomètre de 24 secondes sans le réinitialiser. Dès lors, deux situations peuvent se présenter :
 - Si l'équipe en défensive bénéficie de la remise en jeu, vous devez réinitialiser le 24 secondes (changement de possession).
 - 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 continuera de s'écouler puisqu'il n'y a pas de changement de possession
 - Exemple
 - Il reste 12 secondes à l'attaque de l'équipe A et le ballon est dévié à l'extérieur par B3. L'équipe A garde le ballon : 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, en terrain arrière de l'équipe attaquante, une nouvelle période de 24 secondes sera accordée à moins que :
 -

- | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• IMPORTANT - Dans les 2 dernières minutes de la partie : suite à un temps-mort de l'équipe attaquante pris en zone arrière, l'équipe attaquante se voit |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

accorder une remise en jeu dans la zone avant (ligne de remise en jeu), le 24 secondes restera alors tel quel (ne pas réinitialiser)

- Si le ballon est arrêté volontairement (l'arbitre le signalera) par la jambe ou le poing d'un des joueurs en terrain avant de l'équipe attaquante, le 24 secondes sera ajusté de façon suivante :
 - S'il restait plus que 14 secondes au 24 secondes, le temps restera tel quel
 - S'il restait 13 secondes et moins au 24 secondes, il sera remis à 14 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

- Vous devez réinitialiser 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.**
- Si le ballon entre dans le panier:
 - Vous devez réinitialiser le 24 secondes dès qu'un joueur touche ou est touché par le ballon après la remise en jeu.
- S'il y a un rebond :
- **Lorsqu'un joueur offensif** (si le ballon touche l'anneau) prend le contrôle du ballon, réinitialiser à 14 secondes.
- **Lorsqu'un joueur défensif** (si le ballon touche l'anneau) prend le contrôle du ballon, réinitialiser le 24 secondes.

APRÈS UNE FAUTE

- Si une faute est commise par la défensive dans le terrain arrière de l'équipe attaquante, le 24 secondes doit être réinitialisé à moins que :

- Dans les 2 dernières minutes de la partie : suite à un temps-mort de l'équipe attaquante pris en zone arrière, l'équipe attaquante se voit accorder une remise en jeu dans la zone avant, le 24 secondes restera alors tel quel.

- Si une faute est commise par la défensive dans le terrain avant de l'équipe attaquante, le 24 secondes sera ajusté de façon suivante :
 - S'il restait plus que 14 secondes au 24 secondes, le temps restera tel quel
 - S'il restait 13 secondes et moins au 24 secondes, il sera remis à 14 secondes
- Il y aura une réinitialisation du 24 secondes lors des lancers francs
- Il y aura une réinitialisation du 24 secondes sur les fautes techniques et antisportives à moins que :

- Dans les 2 dernières minutes de la partie : suite à un temps-mort de l'équipe attaquante pris en zone arrière, l'équipe attaquante se voit accorder une remise en jeu dans la zone avant, le 24 secondes restera alors tel quel

- Il n'y aura pas de réinitialisation du 24 secondes après une double faute et le temps restera tel quel

Chronométrateur

AVANT LA PARTIE

- Vingt (20) minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, démarrer le chronomètre.
- Lorsqu'il reste trois (3) minutes au chronomètre, appuyer trois (3) fois sur l'avertisseur pour indiquer aux officiels et aux joueurs le temps qu'il reste avant le début de la partie.
- Lorsqu'il reste 1min30 au chronomètre, appuyer 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

- Les parties de la catégorie pré-novice, novice, mini, atome et benjamin sont composées de quatre (4) périodes de six (6) ou huit (8) minutes à temps arrêté.
- Pour les catégories cadette et juvénile (AA scolaire), la partie se compose de quatre (4) périodes de huit (8) minutes à temps arrêté.
- Pour les catégories cadette AAA, juvénile A et AA civile; juvénile AAA; junior A, AA, AAA; collégiale A et AA, AAA, ouvert AA, AAA, et Universitaire, la partie se compose de quatre (4) périodes de dix (10) minutes à temps arrêté.

- Deux minutes (2) de pause entre la première et la deuxième période, entre la troisième et la quatrième période et entre toutes prolongations, pour toutes les catégories.
- Pour les matchs joués en quatre (4) périodes de 6 minutes ou de 8 minutes, une pause maximale de 10 minutes à la demie sera permise.
- 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 :
 - Pour indiquer la fin de la période de jeu;
 - Pour indiquer aux officiels qu'il y aura substitution (lorsqu'un joueur se présente à la table);
 - Pour indiquer aux officiels qu'un temps-mort a été demandé;
 - Pour indiquer aux officiels qu'il y a un problème quelconque à la table (attendre que le chronomètre soit arrêté et que le ballon soit mort).
- 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.
- Pour signaler une substitution, actionner l'avertisseur pour chaque demande de substitution (sauf durant les temps-morts et les intervalles)
 - NOTE : Ne pas actionner l'avertisseur sonore avant qu'un joueur se présente à la table (donc si l'entraîneur crie « changement, changement » ne pas actionner l'avertisseur)
- Pas de substitution permise entre deux lancers-francs
- Les temps-morts et les substitutions sont permis, pour les deux équipes, après un lancer-franc réussi.

LE TEMPS

- Pour partir le temps (chronomètre) vous devez attendre que le ballon soit touché par un joueur sur le terrain de jeu. (repère visuel, attendre que l'officiel qui remet le ballon en jeu baisse le bras)
- À chaque coup de sifflet vous devez immédiatement arrêter le temps.

- Lors des deux (2) dernières minutes de jeu du match ou d'une prolongation, le chronomètre doit être arrêté après chaque panier compté. S'il y a des substitutions à la table pour l'équipe qui vient d'accorder un panier, il faut avertir les officiels par un signal sonore car cette équipe a droit à ce changement.
- Le temps doit repartir dès que le ballon touche ou est 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 joueurs sont de retour à leur banc respectif ou lorsque l'arbitre vous le signale
- Deux scénarios possibles: temps arrêté ou après un panier. Un temps-mort est accepté lorsqu'un lancer par l'équipe adverse est réussi, durant n'importe quel arrêt de jeu et lorsqu'un lancer franc est réussi par l'une ou l'autre des équipes
- L'entraîneur doit demander son temps-mort à la table avant que le ballon soit dans les mains du joueur qui fait la mise en jeu

SITUATION DE FAUTE D'ÉQUIPE

- À la 4^e faute d'une équipe, vous devez allumer la lumière de pénalité pour l'équipe qui bénéficiera de cette situation. Par exemple, à la 4^e faute de l'équipe A, vous devez allumer la lumière de pénalité pour l'équipe B qui va bénéficier des lancers-francs (boni). Les lancers-francs seront effectués lors de la 5^e faute et des suivantes.

S'IL Y A PROLONGATION

NOTE : C'est le prolongement de la 2e demie pour l'administration des fautes, pas d'entre-deux (possession) et 1 seul temps-mort par équipe par période de prolongation.

- Deux (2) minutes de pause entre la quatrième période et la première période de prolongation.
- 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.
- Deux (2) minutes entre chaque période de prolongation.

APRÈS LA PARTIE

- Signez la feuille de pointage.

AIDE-MÉMOIRE

MARQUEUR

- Inscire les points marqués dans le pointage cumulatif dans la case des résultats intermédiaires. Soyez très attentif à cette tâche car elle est cruciale au bon déroulement du match.
- Inscire les points de joueur et additionner les totaux pour la première, la deuxième demie et à la fin de la partie pour le match au complet.
- Inscire les fautes personnelles et d'équipe
- Avertir l'entraîneur concerné lorsqu'un de ses joueurs a 3 et 4 fautes
- Avertir les arbitres à la 5^e faute personnelle
- Avertir les arbitres lorsqu'une équipe est en situation de pénalité (bonus)
- Accorder les temps-morts
- S'occuper de changer la flèche
- Cocher les participations lorsque applicable

CHRONOMÉTREUR

- Faire retentir le signal sonore à 3 min (3X), 1 min 30 sec (1X) avant le début du match et 1 minute (1X) avant la fin de la 2^{ème} demie
- Faire retentir le signal sonore à 30 sec (1X) avant le début de chaque période
- Faire retentir le signal sonore à 50 sec et à 60 sec lors des temps-morts
- Faire retentir le signal sonore à tout groupe de substitutions à la table (sauf pendant les temps-mort et les intervalles)
- Mettre le temps approprié au tableau avant le début des périodes, des intervalles et lors des temps-morts
- Arrêter le temps au coup de sifflet des officiels et le partir lorsque l'officiel approprié baisse son bras

- Arrêter le temps dans les 2 dernières minutes de la partie après chaque panier et avertir les officiels si l'équipe qui vient d'accorder des points a des substitutions à la table

OPÉRATEUR DE 24 SECONDES

- Lors de l'entre deux initial et des remises en jeu, partir le 24 sec lorsque le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain
- Réinitialiser le 24 sec lorsque le ballon frappe l'anneau et partir le 24 ou 14 sec après qu'une équipe a eu le contrôle (sauf si le ballon venait d'extérieur)
- Réinitialiser le 24 sec lorsqu'un panier est marqué et partir le 24 sec lorsque le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain
- A chaque changement de possession et dernier lancer franc, réinitialiser le 24 sec
- Si le ballon est envoyé à l'extérieur par l'équipe B, l'équipe A aura le temps restant au 24 sec après la remise en jeu (pas de réinitialisation)
- Dans la zone arrière, réinitialiser le 24 sec après toute faute ou violation (sauf pour ballon envoyé à l'extérieur)
- Dans la zone avant, s'il y a une faute ou une violation (sauf pour ballon envoyé à l'extérieur), que la même équipe garde le ballon et qu'il reste au 24 sec :
 - Plus que 14 sec, on le laisse tel quel
 - Moins que 14 sec, on remet le 24 sec à 14 sec
- Si le ballon reste pris entre le panneau et l'anneau et que la même équipe garde le ballon, pas de réinitialisation
- Si la même équipe garde le ballon suite à une situation d'entre deux, pas de réinitialisation
- Lorsqu'il reste moins que 24 sec à une période, arrêter le 24 sec

Basketball Québec tient à soulignée la participation de Marcel Benoit à l'élaboration du présent document.

ANNEXE :

Lignes directrices pour l'application de la nouvelle règle de remise à 14 secondes

Lorsque le ballon touche l'anneau suite à un tir ou une passe (à l'exception d'une remise en jeu), réinitialiser à 24 sec et observer le rebond :

- Si le rebond est contrôlé par la défensive, laissé descendre le chronomètre
- Si le rebond est contrôlé par l'offensive après un tir au panier, lors d'un dernier ou unique tir de lancer-franc, réinitialiser à 14 sec et laisser descendre le chronomètre
- Si le ballon va directement à l'extérieur sans qu'aucune équipe n'ait la possession du ballon;
 - Laisser le 24 sec si la possession est accordée à la défensive
 - Réinitialiser le 14 sec si la possession est accordée à l'offensive

Lors d'un tir réussi, réinitialiser à 24 sec et maintenir jusqu'à ce que le ballon soit touché par un joueur sur le terrain.

Lors de lancers francs, réinitialiser à 24 sec et suivre la procédure.