SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

OUTAOUAIS

Guide de formation

Officiels mineurs en basketball

Modifié le 22 mai 2020

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières 2

1. MARQUEUR DE LA FEUILLE DE MATCH
- 1.1 Avant la Partie 3
- 1.2 Règle de participation 4
- 1.3 Pointage cumulatif 5
- 1.4 Pointage individuel 7
- 1.5 Fautes personnelles 9
- 1.6 Fautes cumulatives d'équipe 13
- 1.7 Temps-morts 14
- 1.8 Périodes de prolongation 16
- 1.9 Flèches de possession 16
- 1.10 Après la partie 17

2. CHRONOMÉTREUR
- 2.1 Avant la Partie 18
- 2.2 Opérer le temps pendant la partie 18
- 2.3 Substitutions 20
- 2.4 Temps morts 21
- 2.5 Pointage cumulatif sur le tableau indicateur 21
- 2.6 Fautes cumulatives d'équipes sur le tableau indicateur 22
- 2.7 Avertir l'arbitre pendant la partie pendant la partie 22
- 2.8 Après la partie 22

3. OPÉRATEUR DES 24 SECONDES
- 3.1 Avant la Partie 23
- 3.2 Opérer le chronomètre des 24 secondes 23
- 3.3 Après la partie 26

ANNEXE 1 - Autres signaux importants pour les officiels mineurs
- Signaux de chronométrage 27
- Signaux de gestion du pointage 28
- Signaux de violation 29
- Signaux de faute 30

ANNEXE 2 - Exemple de feuille de match 31

OFFICIELS MINEURS

TRÈS IMPORTANT: On demande aux 3 officiels mineurs de ranger leur cellulaire avant le début des matchs afin de pouvoir se concentrer sur leur tâche à effectuer.

1. MARQUEUR DE LA FEUILLE DE MATCH :

1.1 Avant la partie :

- Assurez-vous d'avoir une table avec 3 chaises pour les marqueurs; ajouter si possible 2 chaises pour les arbitres.
- Vérifiez que vous avez la feuille de match, un stylo bleu ou noir et une copie des règlements spécifiques en cas de problématiques (si possible).
- Si les informations des joueurs et entraîneurs ne sont pas déjà entrés de façon électronique, vous devez demander à un responsable des équipes de remplir eux-mêmes les informations suivantes: nom de l'école et de l'équipe, la couleur de leurs uniformes et les noms des joueurs et des entraîneurs.
- Assurez-vous que les **noms de famille des joueurs** sont inscrits au complet et lisiblement; les prénoms peuvent être abrégés par la première lettre seulement.
- Les numéros de chandails doivent aussi être bien indiqués.
- Si les informations sont déjà entrées électroniquement sur la feuille, demandez aux entraîneurs de rayer tous leurs joueurs qui sont absents.
- Si possible, l'entraîneur doit indiquer un « C » à côté du nom de son capitaine.
- Assurez-vous que les noms des entraîneurs et assistants sont bien indiqués et demandez à l'entraîneur-chef de signer la feuille de match.
- Assurez-vous d'être à votre place et prêt à commencer votre travail de marqueur au lorsque l'arbitre siffle à 1 minute 30 avant le début du match.
- Indiquez aux arbitres que vous serez le marqueur pour cette partie et que vous êtes prêt à débuter en lui montrant votre pouce en l'air.

1.2 Règle de participation :

- En benjamin (D3 et D4) et en cadet D4, il y a une **règle de participation** qui s'applique. Ainsi, les 3 premiers quarts de la partie seront divisés en 6 périodes de 4 minutes pendant lesquelles il n'y aura pas de changements de joueurs permis. Les changements se feront seulement à toutes les 4 minutes. Cette règle stipule que **tous les joueurs** inscrits sur la feuille de match doivent jouer **un <u>minimum</u> de 2 périodes de 4 minutes et un <u>maximum</u> de 4 périodes de 4 minutes** pendant les 3 premiers quarts. Il y aura donc 30 participations en tout à inscrire pendant les 3 premiers quarts (5 joueurs à chacune des 6 périodes de 4 minutes). Le marqueur devra prendre en note les participations de chaque joueur au début de chaque période de 4 minutes dans les cases à gauche des noms des joueurs. Tout dépendant de l'intervalle de 4 minutes où un joueur embarque sur le terrain, le marqueur devra écrire :

  - **« 1 »** si le joueur embarque dans le 1er intervalle de 4 minutes de jeu du premier quart.
  - **« 2 »** si le joueur embarque dans le 2e intervalle de 4 minutes de jeu du premier quart.
  - **« 3 »** si le joueur embarque dans le 1er intervalle de 4 minutes de jeu du deuxième quart.
  - **« 4 »** si le joueur embarque dans le 2e intervalle de 4 minutes de jeu du deuxième quart.
  - **« 5 »** si le joueur embarque dans le 1er intervalle de 4 minutes de jeu du troisième quart.
  - **« 6 »** si le joueur embarque dans le 2e intervalle de 4 minutes de jeu du troisième quart.

- S'il y a un blessé pendant l'une des périodes de 4 minutes et que le joueur doit être remplacé, une participation doit être ajoutée au joueur remplaçant et ce, peu importe le nombre de temps restant à la période. Donc, si un joueur avait déjà joué ses 4 périodes de 4 minutes, il ne peut pas aller remplacer le joueur blessé et ce, même si c'est seulement pour quelques secondes.

- Lors du 4e quart, la règle de participation ne s'applique plus. Ce sera une période de 8 minutes et les entraîneurs pourront y faire des changements de joueurs quand ils le veulent. Le marqueur n'a alors plus besoin de prendre en note les participations.

Exemple :

Particip. 1	2	3	4	NOMS	#
1	2	4	6	Kiza, Rose	1
2	3	6		Nouboum Sieyoji, Mike Sheila	2
3	6			Arvisais-Bédard, Camille	3
1	4	5		Faultz, Éléane	4
3	6			Souleyman, Hawa	6
1	5			Djilo'O Chatué, Elsa Amélie Fortune	7
2	4			Teouri, Maryam	9
				~~Ibrahim, Annabel~~	~~10~~
3	5			Oumar, Fatou-Tomota	11
4	6			Libersan, Joëlle	14
1	5			Lacombe, Emma	15
2	5			Dao, Nousso Sarha Jade	24

La joueuse # 1 a joué 4 périodes de 4 minutes :

- 1er intervalle du 1er quart (1)
- 2e intervalle du 1er quart (2)
- 2e intervalle du 2e quart (4)
- 2e intervalle du 3e quart (6)

La joueuse # 4 a joué 3 périodes de 4 minutes :

- 1er intervalle du 1er quart (1)
- 2e intervalle du 2e quart (4)
- 1er intervalle du 3e quart (5)

La joueuse # 15 a pour sa part joué uniquement 2 périodes de 4 minutes:

- 1er intervalle du 1er quart (1)
- 1er intervalle du 3e quart (5)

- La joueuse # 10 était absente et a été barrée. Il restait donc 9 joueuses ; la règle de participation a été respectée car toutes les joueuses ont joué **au moins 2 périodes** de 4 minutes et aucune n'a dépassé le nombre **maximum de 4 périodes** de 4 minutes durant les 3 premiers quarts.

1.3 Pointage cumulatif :

L'étape **la plus importante** est d'inscrire le **pointage cumulatif** de chaque équipe. Lorsqu'une équipe marque un panier, vous devez prioriser l'inscription au pointage cumulatif, **avant** d'aller inscrire les points individuels des joueurs. Notez que, pour le pointage cumulatif, vous devez **additionner les points de chaque équipe** : **2 points** pour un panier normal, **3 points** pour un panier compté à l'extérieur de la ligne prévue à cet effet, et **1 point** pour les tirs de punition appelés « lancers francs ». Il ne faut jamais écrire les points dans des cases superposées. Pour éviter cette erreur, tracer un tiret dans la case immédiatement au-dessus ou au-dessous de celle que vous venez d'utiliser. Cela permettra de pouvoir suivre l'ordre dans lequel les points ont été comptés.

	1er quart																					2e quart													
	POINTAGE CUMULATIF																																		
VISITEUR	-	-	2	-	4	-	6	7	9	10	-	12	14	-	17	19	20		-	-	22	-	-	24	26	-	-	-	28	30	-	-	32	33
LOCAL	2	4	-	5	-	8	-	-	-	-	10	-	-	12	-	-	-		14	16	-	18	20	-	-	23	25	27	-	-	29	30	-	-
VISITEUR	34		-	36	39	-	-	-	40	41	-	-	43	44	-	46	-		-	48	50	-	-	52	54	-		-	-	57	-			
LOCAL	-		32	-	-	34	35	36	-	-	38	40	-	-	42	-	44		47	-	-	49	51	-	-	54		56	58	-	59			
VISITEUR							3e quart														4e quart						Prolongation						

Exemple :

- Dans cet exemple, on peut voir que l'équipe locale a marqué les 4 premiers points de la partie (2 paniers de 2 points). Les visiteuses ont ensuite répliqué en comptant un panier de 2 points, puis les receveurs ont réussi un lancer franc qui leur a valu 1 point de plus. La partie se continue et à la fin du 1er quart (première ligne noire oblique) le pointage est de 20 pour les visiteuses et de 12 pour l'équipe locale.

- Au début du 2e quart, on peut voir que l'équipe locale a réussi 2 paniers de 2 points en commençant cette période, suivi d'un panier de 2 points pour l'équipe visiteuse. Un peu plus tard dans ce 2e quart, on voit que l'équipe locale compte un panier de 3 points passant donc d'un pointage de 20 à 23. Après le 33e point de l'équipe visiteuse, nous sommes à la fin de la ligne, et il a donc fallu aller continuer au début de la ligne inférieure (complètement à gauche). À la fin du 2e quart, on voit les 2 barres obliques qui indiquent la pause de la mi-temps. Le pointage est alors de 34 pour les visiteuses et 30 pour les receveuses.

- Le match se poursuit et, à la fin du temps réglementaire du 4e quart, on voit que le match est nul : 54 à 54. On place donc les 2 barres obliques pour indiquer que le temps réglementaire est terminé et on doit continuer le match en prolongation pour 3 minutes. Enfin, on voit que le pointage final est de 57 pour les visiteuses et 59 pour l'équipe locale.

Le pointage cumulatif est la partie de la feuille de match la plus importante. S'il y a une différence entre le pointage cumulatif de la feuille de match et le tableau indicateur, l'arbitre se fiera au pointage de la feuille de match, à moins que l'entraîneur puisse lui prouver que le marqueur a fait une erreur.

S'il y a une différence entre le pointage cumulatif et les points individuels des joueurs, c'est encore une fois le pointage cumulatif qui prévaudra. C'est pourquoi dès qu'une équipe réussit un panier, le marqueur doit immédiatement aller inscrire les points au pointage cumulatif avant tout autre action.

1.4 Pointage individuel:

- Après un panier compté et après avoir rempli la case dans le pointage cumulatif (voir article 1.3), il faut maintenant que le marqueur aille inscrire le pointage individuel au joueur qui vient de compter. Ce pointage individuel doit être inscrit sur la ligne du joueur qui a compté et dans la case qui correspond au quart dans lequel le point a été compté. Dans le pointage individuel, on **n'additionne pas les points**, on inscrit seulement « 2 » pour un panier normal, et « 3 » pour un panier de 3 points (si l'arbitre lève les 2 bras en l'air en indiquant 3 avec ses doigts). On sépare les paniers par des tirets.

- Pour les **lancers francs**, on dessine un rond que l'on colorie complètement en noir si le panier est réussi; si le panier est raté, on laisse le rond blanc à l'intérieur. Si l'on accorde 2 lancers francs au joueur, on place les 2 ronds un par-dessus l'autre en les séparant par une ligne horizontale. Si l'on accorde seulement 1 lancer franc au joueur, alors on ne dessine qu'un seul rond.

- À la fin de la première demie, on doit additionner le total des points que chaque joueur a compté, puis le total collectif de l'équipe pour cette première demie et aller inscrire ce total dans le bas de la feuille de match. Si le pointage collectif ne correspond pas au pointage cumulatif inscrit au milieu de la feuille de match, le marqueur doit tout simplement aller rajouter les points manquants ou enlever les points en surplus à n'importe quel joueur de l'équipe concernée. Mais, il faut dans la mesure du possible, essayer de ne faire aucune erreur pour éviter les plaintes de la part des équipes et des spectateurs.

- Le marqueur doit faire de son mieux pour inscrire les bons points aux bons joueurs. Un truc est de demander au chronométreur et à l'appariteur des 24 secondes de vous aider en énumérant tout haut le numéro du joueur qui vient de réussir un panier. Ainsi, même si vous étiez distrait ou occupé à inscrire une autre information sur la feuille pendant qu'un autre panier a été compté, vos collègues vous auront avisé et vous pourrez tout de même inscrire ces points au bon endroit.

- L'exemple qui suit ne comprend que les 2 premiers quarts d'une partie pour une seule équipe. Sur une feuille de match normale, vous retrouverez les mêmes cases pour inscrire les points individuels des joueurs pour le 3e et 4e quart de la partie. Vous retrouverez également les mêmes cases pour l'autre équipe.

Exemple :

Particip. 1	2	3	4	NOMS	#	FAUTES					1er QUART	2e QUART	TOTAL
				Lafrance, André	4	1	1	3			2-2-2-2	2-3	13
				Langevin, Christian	5	2	3	3	4	4	2-	2-	4
				McArthur, Francis	6						3-		3
				Riendeau, Patrick "C"	7	1	2	4			2- ●		3
				Lavoie, Richard	8	4	4	4			3-3-2	2-2	12
				Dougal, James	9	2	A_3				●/○	3-	4
				O'Connor, Bryan	10						○/○		0
				Martin, Jean-Philippe	11	1	2	2	T_4		2-2-2	2-	8
				Duchesne, Martin	12						2-	2-2	6
				Hall, Brandon	13							2- ●●	4

ENTRAÎNEUR :	Stéphane Dubois	T_B			Stéphane Dubois	TOTAL 57
ASSISTANT :	Christophe Lelièvre	T			Signature de l'entraîneur	
ASSISTANT :	André Nadeau					

- Dans cet exemple, on peut voir que le joueur # 4 (Lafrance, André) a compté 4 paniers de 2 points pendant le 1er quart, puis il a marqué 1 panier de 2 points et 1 autre de 3 points pendant le 2e quart. Cela lui fait un total de 13 points pour la 1ère demie.

- En ce qui concerne le joueur # 13 (Hall, Brandon), il n'a compté aucun point pendant le 1er quart. Au 2e quart, il a d'abord compté un panier de 2 points, puis il a eu 2 lancers francs qui ont été réussis puisque les 2 ronds sont coloriés en noir. Un total de 4 points pendant la 1ère demie pour ce joueur.

- Si on regarde le joueur # 7 (Riendeau, Patrick) qui est le capitaine de l'équipe, on voit qu'il a compté d'abord un panier de 2 points lors du 1er quart. Puis, on lui a accordé 1 seul lancer franc (puisqu'il n'y a qu'un seul rond) qu'il a réussi car le rond est colorié en noir. Un total de 3 points pour ce capitaine lors de la 1ère demie.

- Pour le joueur # 9 (Dougal, James), il a compté 1 seul point lors du 1er quart car il a réussi 1 seul lancer franc sur 2 (le premier est réussi car le rond est noir et le deuxième est raté car le rond est blanc). Avec son panier de 3 points compté au 2e quart, ce joueur totalise donc 4 points lors de la 1ère demie.

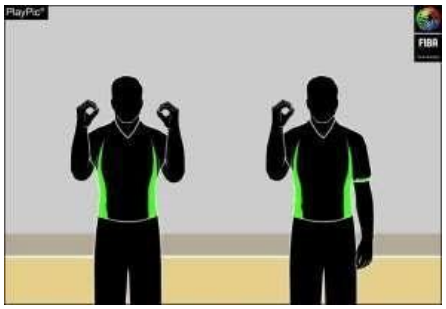
- Quant au joueur # 10 (O'Connor, Bryan), il n'a aucun point compté dans la 1ère demie car ses 2 lancers francs accordés au 1er quart ont été ratés (les 2 ronds ont été laissés en blanc).

- Pendant la période de repos de 5 minutes de la mi-temps, le marqueur doit calculer les points individuels que chaque joueur a compté pendant la 1ère demie et calculer les points cumulatifs de chaque équipe pour cette demie. Dans l'exemple, on peut voir que cette équipe a compté 57 points collectivement pour la 1ère demie. Il faudra faire la même chose après la 2e demie.

1.5 Fautes personnelles:

- Lorsqu'un arbitre décide d'appeler une faute personnelle contre un joueur, il s'approchera de la table pour venir vous indiquer le numéro du joueur fautif et la couleur de son équipe. Par exemple, l'arbitre peut vous dire **« # 8 rouge, faute »** ou **« technique # 2 jaune »**. S'il est plus loin sur le terrain, l'arbitre peut aussi vous indiquer le numéro du joueur avec ses doigts de la façon suivante :

 # 0 ou 00: L'arbitre fait un rond en repliant les doigts de sa main droite ensemble ou des 2 mains.



 # 1 à 5 :

La main droite montre le numéro 1 à 5 dépendant du numéro du joueur fautif.

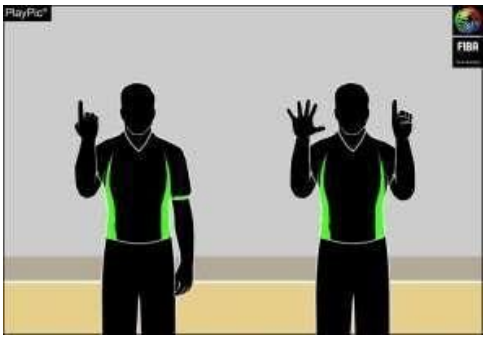
 # 6 à 10 : La main droite montre les 5 doigts de face et la gauche montre le chiffre 1 à 5 dépendant de ce qu'il manque pour compléter.

Exemple : Pour le # 8, l'arbitre montrera 5 doigts de sa main droite et, en même temps, 3 doigts de sa main gauche.

 # 11 à 15 : La main droite montre le poing fermé de face et la main gauche le chiffre 1 à 5 dépendant du numéro du joueur fautif.

Exemple : Pour le # 14, l'arbitre montrera le poing fermé de sa main droite de face et, en même temps, 4 doigts de sa main gauche.

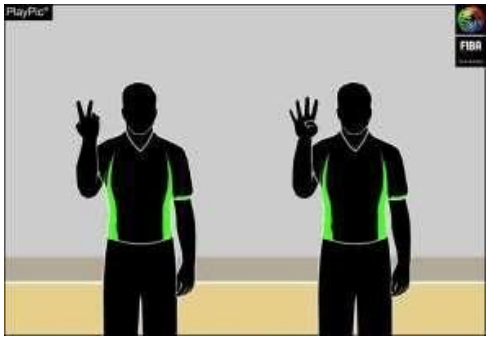
 # 16 à 19 : Tout d'abord, la main droite de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, et ensuite, les 2 mains de face montrent le numéro 6 à 9 pour le chiffre des unités.



Exemple : Pour le # 19, l'arbitre montrera le #1 avec la main droite de dos, et ensuite, avec les 2 mains de face, il montrera 9 doigts (5 de la droite et 4 de la gauche).

 # 20 à 29 : Tout d'abord, la main droite de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, et ensuite, à l'aide d'une main ou les 2 de face l'arbitre indiquera le numéro 0 à 9 pour le chiffre des unités.

Exemple : Pour le # 24, l'arbitre montrera tout d'abord le # 2 avec la main droite de dos, puis, avec la main droite de face, il montrera 4 doigts.



- Lorsqu'un arbitre appelle une faute personnelle (défensive ou offensive) sur un joueur, le marqueur doit aller immédiatement inscrire cette faute dans la case sur la ligne correspondant au joueur fautif. Pour ce faire, le marqueur doit écrire le # 1, 2, 3 ou 4 tout dépendant du quart dans lequel la faute a été commise.

- Lors d'une faute antisportive commise par un joueur, le marqueur doit inscrire un « A » sur la ligne du joueur fautif. On peut ajouter un petit chiffre à côté du A pour indiquer le quart dans lequel la faute antisportive a été commise.

- Pour une faute technique personnelle commise par un joueur, un entraîneur ou un assistant-entraîneur, le marqueur doit inscrire un « T » sur la ligne de la personne fautive. Le chiffre indiquant le quart dans lequel la faute technique a été commise peut aussi être ajouté.

- Si un joueur assis sur le banc commet une faute technique, celle-ci sera alors attribuée à l'entraîneur comme une technique de banc « T_B ».

- Lorsqu'un joueur commet 5 fautes personnelles dans une même partie (fautes défensives, offensives, antisportives ou techniques confondues) il doit être immédiatement retiré du terrain pour le reste du match. C'est la responsabilité du marqueur d'aviser les arbitres dès qu'un joueur a cumulé 5 fautes personnelles. Un temps d'arrêt de 20 secondes est alors accordé aux équipes pour pouvoir faire une substitution afin de remplacer le joueur retiré.

- Par courtoisie, le marqueur doit aviser l'entraîneur lorsque l'un de ses joueurs a cumulé sa troisième faute personnelle et l'aviser des fautes subséquentes (pour éviter les surprises).

- Si un joueur commet soit 2 fautes techniques dans la même partie, soit 2 fautes antisportives dans la même partie ou soit 1 faute technique et 1 faute antisportive dans la même partie, il doit être immédiatement expulsé pour le restant du match. Le marqueur doit aviser les arbitres dès qu'une telle situation se produit.

- Si un entraîneur ou assistant-entraîneur cumule soit 2 fautes techniques personnelles dans la même partie, soit 3 fautes techniques de banc dans la même partie ou soit 2 fautes techniques de banc + 1 faute technique personnelle dans la même partie, il doit être immédiatement expulsé pour le restant du match. Le marqueur doit aviser les arbitres dès qu'une telle situation se produit.

- Voici un exemple de ce que le marqueur doit faire pour inscrire les fautes personnelles :

Particip. 1	2	3	4	NOMS	#	FAUTES					1er QUART	2e QUART	TOTAL
				Lafrance. André	4	1	1	3			2-2-2-2	2-3	13
				Langevin, Christian	5	2	3	3	4	4	2-	2-	4
				McArthur, Francis	6						3-		3
				Riendeau, Patrick "C"	7	1	2	4			2- ●		3
				Lavoie, Richard	8	4	4	4			3-3-2	2-2	12
				Dougal, James	9	2	A_3				⁄	3-	4
				O'Connor, Bryan	10						⁄		0
				Martin, Jean-Philippe	11	1	2	2	T_4		2-2-2	2-	8
				Duchesne, Martin	12						2-	2-2	6
				Hall, Brandon	13							2- ⁄	4

ENTRAÎNEUR :	Stéphane Dubois	T_B			*Stéphane Dubois*	TOTAL 57
ASSISTANT :	Christophe Lelièvre	T			Signature de l'entraîneur	
ASSISTANT :	André Nadeau					

- Dans cet exemple, on peut voir que le joueur # 4 a commis 2 fautes dans le 1er quart et 1 faute dans le 3e quart. Le joueur # 5 a dû être retiré du match après avoir commis 1 faute au 2e quart, 2 fautes au 3e quart et 2 fautes au 4e quart pour un total de 5 fautes personnelles. Le joueur # 8 a pris ses 3 fautes pendant le 4e quart. Le joueur # 9 a commis une faute antisportive au 3e quart (A_3), tandis que le joueur # 11 a commis une faute technique au 4e quart (T_4). On remarque aussi que l'assistant a commis une faute technique personnelle, tandis qu'une faute technique de banc (T_B) a été attribué à l'entraîneur dû à un comportement antisportif d'un joueur assis sur le banc.

1.6 Fautes cumulatives d'équipe:

- Une fois que le marqueur a inscrit la faute personnelle au joueur concerné, il doit maintenant aller ajouter cette faute personnelle aux fautes cumulatives de l'équipe.
- Les fautes antisportives et les fautes techniques commises par les joueurs sur le terrain doivent aussi être ajoutées au total des fautes cumulatives de l'équipe. Cependant, les fautes techniques des entraîneurs et assistants ne doivent pas compter dans les fautes cumulatives de l'équipe.
- Dès qu'une équipe atteint 4 fautes cumulatives **dans une même période** (ou quart), on dit qu'elle est en situation de **« BONUS »**, c'est-à-dire que, pendant tout le restant de cette période, dès qu'un de ses joueurs commettra une 5e faute cumulative, et pour toutes les fautes subséquentes, l'équipe adverse aura un bonus de 2 lancers francs qui seront exécutés par le joueur sur qui la faute a été commise.
- Même si l'école qui reçoit le match a la possibilité d'indiquer sur le tableau principal les fautes cumulatives d'équipe, le marqueur doit tout de même aviser les arbitres dès qu'une équipe commet sa 5e faute cumulative dans la même période. Par courtoisie, le marqueur doit aussi aviser les entraîneurs lorsque leur équipe a cumulé sa 3e faute dans la même période pour éviter les surprises.
- **ATTENTION** : les fautes offensives comptent dans le cumul des fautes de l'équipe mais elles ne donnent pas droit à 2 lancers francs pour l'équipe adverse, même si cette faute offensive survient en situation de bonus.
- Les fautes cumulatives doivent être remises à zéro par le chronométreur à chaque début d'une nouvelle période (ou quart).

- Voici comment le marqueur doit inscrire les fautes cumulatives d'équipe :

FAUTES CUMULATIVES									
	1Q.	~~1~~	~~2~~	~~3~~	~~4~~	5	4		
	2Q.	~~1~~	~~2~~	~~3~~	4	5	3		
	3Q.	~~1~~	~~2~~	~~3~~	~~4~~	~~5~~	7	TOTAL	
	4Q.	~~1~~	~~2~~	~~3~~	~~4~~	~~5~~	9	23	

- Dans cet exemple, on peut voir que, dans une période, dès qu'un joueur commet une faute personnelle, le marqueur vient rajouter un « X » sur la ligne correspondant au quart dans lequel la faute a été commise.

- Dans ce match, l'équipe a commis 4 fautes cumulatives dans le 1er quart. Elle était donc en situation de bonus, mais elle n'a pas commis de 5e faute avant la fin de ce quart, donc, l'équipe adverse n'a pas eu de lancers francs en bonus. Seulement 3 fautes cumulatives ont été commises lors du 2e quart. Lors du 3e quart, l'équipe a commis 7 fautes cumulatives. Le marqueur a donc dû avertir les arbitres dès que la 5e faute a été commise afin qu'ils allouent les 2 lancers francs en bonus à l'équipe adverse. On cesse de mettre des X après la 5e faute, mais on doit tout de même inscrire le total des fautes du quart dans la dernière case à droite. Dans ce 3e quart, l'équipe adverse s'est donc vu allouer des lancers francs en bonus à 3 reprises dans cette période (à la 5e, 6e, et 7e faute cumulative). Au 4e quart, l'équipe a commis un total de 9 fautes cumulatives, ce qui donne un grand total de 23 fautes pour cette équipe dans la partie. hui

t

1.7 Temps morts:

- L'entraîneur (ou l'assistant) a le droit de demander un temps mort à la table. La demande doit être faite avant l'arrêt de jeu ou le panier compté par l'adversaire.

- Les occasions d'accorder un temps mort sont :
  a) L'équipe adverse de celle qui vient de marquer peut demander un temps mort en autant que la demande ait été faite avant le panier réussi.
  b) Les 2 équipes peuvent demander un temps-mort après un dernier lancer-franc réussi en autant que la demande ait été faite avant que le ballon ne soit à la disposition du joueur pour la remise en jeu (ballon vivant).
  c) Lorsque le ballon est mort, c'est-à-dire qu'il y a eu un temps d'arrêt appelé par l'arbitre, les 2 équipes peuvent demander un temps-mort.

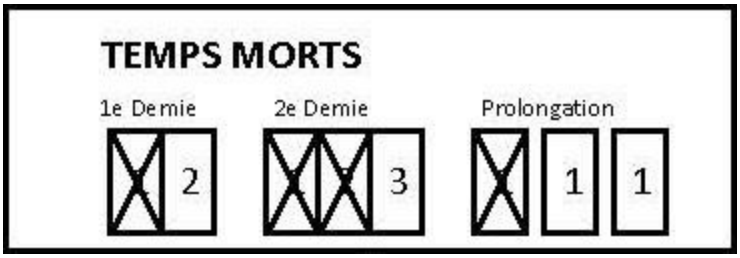
- Chaque équipe a le droit de demander 2 temps morts lors de la 1ère demie, 3 temps morts à la 2e demie et, si le match doit se poursuivre en prolongation, les entraîneurs ont le droit à un temps mort par période de prolongation.

- Les temps morts non utilisés pendant une demie ne sont pas transférables à l'autre demie. Exemple, si à la fin de la 1ère demie, l'entraîneur n'a utilisé qu'un seul de ses temps morts, il n'aura pas le droit de reprendre son 2e temps mort à la 2e demie. Les temps morts non utilisés seront simplement perdus.

- Une équipe ne pourra utiliser que deux temps morts dans les 2 dernières minutes du quatrième quart. Donc, si une équipe n'a pas utilisé de temps mort durant la 2e demie avant que le chronomètre de jeu affiche 2 minutes restant au 4e quart, le marqueur doit rayer la première case des temps morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps. Ce temps mort sera simplement perdu.

- Pour aviser les arbitres qu'un temps mort est demandé, le marqueur (ou le chronométreur) doit faire le signe suivant aux arbitres lorsque le temps est arrêté : faire un « T » avec l'index d'une main dans la paume de l'autre main, puis pointer le banc de l'équipe qui a demandé le temps mort.

- Lorsque le chronométreur a avisé l'arbitre qu'un temps-mort a été demandé par une des 2 équipes, le marqueur doit aller l'indiquer sur la feuille de match de la façon suivante :



- Dans cet exemple, l'entraîneur de cette équipe n'a pris qu'un seul de ses 2 temps morts permis à la 1ère demie, et il a utilisé ses 2 premiers temps morts seulement lors de la 2e demie; il a aussi utilisé son temps mort permis lors de la période de prolongation.

1.8 Périodes de prolongation :

- Dans un match de saison régulière, s'il y a égalité à la fin du 4e quart, il y aura **une seule période de prolongation de 3 minutes**. Si l'égalité persiste après cette période de prolongation, le match sera tout simplement nul.

- Dans les parties des éliminatoires et du championnat régional, s'il y a une égalité à la fin du 4e quart, il y aura des périodes de prolongation de 3 minutes jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

- Lorsqu'il y a une prolongation, le marqueur continue à inscrire le pointage cumulatif en continuant à l'endroit où il était rendu à la fin du temps réglementaire. Mettre les 2 barres obliques après le 4e quart pour que l'on puisse voir que le temps réglementaire était terminé et qu'une période de prolongation a eu lieu. Remettre aussi 2 barres obliques à la fin de la prolongation.

- Pour les pointages individuels, on continue à inscrire les points aux joueurs dans la case du 4e quart.

- Pour les fautes, il faut également continuer avec celles enregistrées à la fin du 4e quart. Une équipe en situation de bonus au 4e quart, restera en situation bonus pendant toute la période de prolongation.

- Les entraîneurs bénéficient d'un temps mort supplémentaire par période de prolongation..

1.9 Flèche de possession : (obligatoire cette année)

- Le marqueur doit aussi s'occuper de tourner la flèche de possession après chaque « **ENTRE-DEUX »** appelé par les arbitres.

- Il n'y a qu'un seul véritable entre-deux en début de partie. Par la suite, pendant tout le reste du match, lorsqu'un arbitre appelle une violation d'entre-deux, il donne la possession du ballon en alternance aux équipes.

- La première possession ira à l'équipe qui n'a pas eu le contrôle du ballon lors de l'entre-deux initial. Il faut alors pointer la flèche de possession vers cette équipe.

- Par la suite, à chaque fois qu'il y aura une violation d'entre-deux appelée, l'arbitre alternera l'équipe en possession. **Dès que la remise en jeu est faite après l'entre-deux**, il est important que l'opérateur change la flèche de bord pour que la prochaine remise de ballon soit accordée à l'autre équipe.

1.10 Après la partie:

- **Compléter la feuille de match** :
  - Calculer le total des points individuels pour chaque joueur pour la 2e demie puis pour la partie complète.
  - Calculer les points cumulatifs des 2 équipes pour la 2e demie, puis la partie complète.
  - Calculer le total des fautes cumulatives de chaque équipe pour chaque quart puis pour la partie complète.
- Remplir la partie du bas de la feuille de match en entrant le pointage à la 1ère demie, le pointage à la 2e demie et le pointage lors de la prolongation (si applicable). Inscrire ensuite le pointage final et l'équipe gagnante.
- Il ne reste maintenant qu'à faire signer la feuille de match par tous les intervenants : les 2 arbitres (ou 3 selon les catégories), le chronométreur, l'opérateur des 24 secondes et vous-même, le marqueur.

POINTAGE 1ere DEMIE:	VIS. 34	LOC. 30		POINTAGE FINAL:	VIS. 57	LOC. 59	
POINTAGE 2e DEMIE:	VIS. 20	LOC. 24					
POINTAGE PROLONGATION:	VIS. 3	LOC. 5		ÉQUIPE GAGNANTE:	Collège Saint-Alexandre		
MARQUEUR:	Salha Muhimpundu	1er ARBITRE:	Patrick Bileau		ENTRAÎNEUR LOGEANT UN PROTET:		
CHRONOMÈTREUR:	Benedicte Ndemba-Kayeye	2e ARBITRE:	Nicolas Drolet				
OPÉR. 24 SEC:	Emmanuelle Kaldjob	3e ARBITRE:			SIGNATURE		

- Comme il n'y a qu'une seule copie de la feuille de match, vérifiez auprès de l'entraîneur de l'équipe visiteuse si celui-ci désire prendre une photo de cette feuille de match avant de quitter.
- Enfin, votre dernière tâche consiste à aller remettre la feuille de match à l'entraîneur de l'équipe receveuse.
- Assurez-vous d'avoir bien ramasser tout le matériel après la partie.

2. CHRONOMÉTREUR :

2.1 Avant la partie :

- Vérifiez toujours votre tableau indicateur avant le début de la partie pour voir si tout fonctionne bien. Si possible, ayez un chronomètre manuel et un indicateur de pointage en réserve en cas de bris du tableau indicateur principal.

- Allumez le tableau indicateur et y faire défiler le temps restant au moins 10 minutes avant le début de la partie pour que les joueurs, entraîneurs et arbitres puissent voir combien de temps il reste au réchauffement.

- Avertisseur sonore; s'assurer que le son est assez fort pour que les arbitres puissent bien l'entendre sur le terrain.

- Assurez-vous que les pointages et les fautes d'équipes sont bien à zéro. Si vous ne pouvez pas afficher les fautes cumulatives sur le tableau mural, vous devez avoir 5 affiches numérotées de 1 à 5 que vous pourrez utiliser pour indiquer aux arbitres et aux équipes le nombre de fautes cumulatives respectives.

2.2 Opérer le temps pendant la partie :

- **En benjamin (D3 et D4) et en cadet D4** : les parties seront de 6 périodes de 4 minutes chronométrées pour les 3 premiers quarts, puis de 1 période de 8 minutes chronométrées pour le 4e quart.

- **En cadet D3 et en juvénile (D3 et D4)**: les parties seront de 4 périodes de 8 minutes chronométrées.

- En benjamin et cadet D4, entre les 2 périodes de 4 minutes d'un quart, il n'y a pas de temps d'arrêt pour les équipes, les changements de joueurs doivent se faire immédiatement après le signal sonore indiquant la fin du 4 minutes.

- Il y aura une pause de **1 minute** entre le 1er et 2e quart et entre le 3e et 4e quart. Faire un avertissement sonore environ 10 secondes avant la reprise du jeu.

- Une pause de **5 minutes** est accordée à la demie (entre le 2e et le 3e quart). Le 5 minutes doit être chronométré sur le tableau indicateur. Faites un avertissement sonore 1 minute avant la reprise du jeu pour aviser les 2 équipes de retourner au banc des joueurs.

- S'il y a **prolongation**, les périodes sont de **3 minutes**.
- La tâche la plus importante pour le chronométreur est d'opérer le temps, c'est-à-dire qu'il doit arrêter et repartir le temps aux moments appropriés :

ARRÊTER LE TEMPS:

- **Dès qu'un des arbitres siffle** pour une violation telle qu'un « marcher », « faute », « double-drible », « retour en zone », « infraction du 8 secondes », sortie du ballon à l'extérieur du terrain, etc.

- **Ne pas arrêter le temps après un panier réussi** car l'arbitre ne siffle pas, **SAUF** dans les 2 dernières minutes de jeu du 4e quart ou de la période de prolongation, où l'on doit alors arrêter le temps après chaque panier réussi.

REPARTIR LE TEMPS :

- **Sur l'entre-deux en tout début de partie,** le temps doit partir dès qu'un des 2 joueurs tape sur le ballon ou dès que l'arbitre baisse le bras.

- Lorsque le ballon est remis en jeu à partir de la ligne de côté ou de la ligne de fond, **le temps doit être reparti seulement quand le ballon touche un joueur sur le terrain.** Pour vous donner un repère visuel, les arbitres lèvent un bras lorsqu'ils remettent le ballon au joueur et l'abaissent lorsque vous devez repartir le temps. Il est donc conseillé au chronométreur de toujours regarder les arbitres pour s'assurer de partir le temps au bon moment.

  ****** Lorsqu'un joueur remet le ballon en jeu à partir de la ligne de côté ou de fond, et que le ballon traverse le terrain et ressort de l'autre côté sans avoir touché un seul joueur, le temps doit rester arrêté. L'arbitre remettra tout simplement le ballon à l'équipe adverse à partir du même endroit.

  ****** Si un joueur remet le ballon en jeu après un panier réussi en roulant celui-ci vers l'avant, le temps ne doit pas repartir avant qu'un de ses coéquipiers (ou adversaires) ne prenne possession du ballon.

- **Lors d'un lancer franc**, le temps doit repartir uniquement après le dernier lancer dès qu'un joueur prend le rebond (si le lancer a été raté) ou dès qu'il y a remise en jeu (si le lancer a été réussi).

- À partir du 4e quart, dès qu'il y a 50 points séparant les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière peut demander à poursuivre la partie en **temps continu** sans droit de contestation de l'équipe adverse. Cela signifie que le chronométreur ne doit plus arrêter le temps sauf lors des temps morts, lors d'une blessure ou sur demande d'un arbitre.

2.3 Substitutions :

- **Ballon mort** : dès qu'il y a arrêt de jeu sur un sifflet de l'arbitre, le ballon est considéré « mort » et l'arbitre doit le garder entre ses mains.

  Ballon vivant : le ballon est considéré « vivant » lorsque le jeu est en cours et qu'un joueur en a possession, ou dès qu'un arbitre le donne au joueur qui fera la remise en jeu ou à celui qui fera un lancer franc.

- Lorsqu'une équipe veut faire un changement de joueurs pendant la partie, cela est possible uniquement lorsque le ballon est « mort ».

- Dès qu'un joueur d'une des 2 équipes se présente à la table des officiels mineurs pour demander une substitution, vous devez avertir les arbitres au moyen de l'avertisseur sonore dès qu'il y a arrêt de jeu.

  TRÈS IMPORTANT : le joueur doit être à la table **AVANT** que le ballon ne redevienne « vivant », sinon, il devra attendre le prochain arrêt de jeu.

- La substitution doit être demandée à l'arbitre en croisant les avant-bras devant la poitrine.

- Aucune substitution n'est permise après un panier réussi car le ballon demeure « vivant ». Par contre, lors des 2 dernières minutes de jeu du 4e quart ou de la prolongation, le temps doit alors s'arrêter après un panier réussi et le ballon devient « mort ». L'équipe adverse de celle qui vient de compter est alors en possession du ballon et peut demander une substitution.

- Après un temps mort ou une période de pause, si les équipes veulent faire des substitutions, les joueurs doivent tout de même passer par la table des officiels mineurs et vous devez aviser les arbitres de ces changements.

2.4 Temps morts :

- Un temps d'arrêt de 1 minute (temps mort) peut être demandé par les entraîneurs dans les situations suivantes :
  a) L'équipe adverse de celle qui vient de marquer peut demander un temps mort en autant que la demande ait été faite avant le panier réussi.
  b) Les 2 équipes peuvent demander un temps-mort après un dernier lancer-franc réussi en autant que la demande ait été faite avant que le ballon ne soit à la disposition du joueur pour la remise en jeu (ballon vivant).
  c) Lorsque le ballon est mort, c'est-à-dire qu'il y a eu un temps d'arrêt appelé par l'arbitre, les 2 équipes peuvent demander un temps-mort.

- Lorsqu'un entraîneur demande un temps mort, le chronométreur doit d'abord attendre que le temps soit arrêté, puis aviser l'arbitre en lui indiquant laquelle des 2 équipes a fait la demande de ce temps mort (voir signe à faire à l'article 1.7 – page 15). Utiliser le signal sonore si les arbitres n'ont pas entendu.
- Le chronométreur doit calculer la minute de temps d'arrêt du temps-mort et faire un avertissement avec le signal sonore 10 secondes avant la reprise du jeu.

2.5 Pointage cumulatif sur le tableau indicateur :

- L'autre tâche très importante du chronométreur consiste à indiquer le pointage cumulatif des 2 équipes sur un tableau indicateur électronique au mur ou un tableau manuel sur la table.

- À plusieurs reprises durant la partie, il est conseillé au chronométreur de vérifier avec le marqueur s'ils ont le même pointage cumulatif. En cas de discordance entre la feuille de match et le tableau indicateur, c'est toujours le pointage sur la feuille de match qui prévaudra, à moins qu'un arbitre en décide autrement. Si vous avez fait une erreur dans le pointage, simplement corriger votre erreur et en aviser les 2 entraîneurs pour éviter les mauvaises surprises et leur démontrer que vous êtes consciencieux.

- Dans la partie, lorsqu'il y a un écart de 40 points et plus entre les 2 équipes, le pointage sur le tableau indicateur ne doit plus apparaître. Indiquer « 2 points » sur le tableau pour l'équipe en avance et « 0 » pour celle qui tire de l'arrière. Le marqueur devra cependant continuer à inscrire les points sur la feuille de match comme à la normale.

2.6 Fautes cumulatives d'équipe sur le tableau indicateur

- Le chronométreur doit aussi indiquer le nombre de fautes cumulatives commises par les 2 équipes au cours d'un quart jusqu'à concurrence de 5 fautes cumulatives. Ces fautes cumulatives d'équipe seront affichées sur le tableau indicateur mural (si possible) ou à l'aide d'un petit tableau manuel. Toutes les fautes cumulatives commises au-delà de 5 ne doivent pas être inscrites au tableau. À chaque début d'un nouveau quart, ces fautes cumulatives doivent être remises à zéro.

- À partir de la 5e faute cumulative commise par une équipe durant un quart et pour toutes les fautes subséquentes dans le même quart, l'équipe sera considérée en situation de bonus et le chronométreur devra aviser l'arbitre à l'aide du signal sonore à chacune des fautes commises pour lui signifier qu'il y a situation « bonus » et que l'équipe adverse a le droit à des lancers francs.

- Comme pour le pointage cumulatif, s'il y a discordance entre le nombre de fautes cumulatives indiquées sur la feuille de match et celui indiqué sur le tableau, c'est la feuille de match qui prévaut, à moins d'une décision contraire de l'arbitre. Corrigez simplement votre erreur et avisez les entraîneurs.

2.7 Pendant la partie :

- Le chronométreur est responsable d'aviser les arbitres à l'aide du signal sonore pour tout problème pouvant survenir lors d'une partie :

  Exemples :

  - Une erreur de pointage ou autre sur la feuille de match ou sur le tableau indicateur.
  - Un entraîneur qui passe son temps à venir à la table et qui utilise un langage inapproprié pour parler aux officiels mineurs.
  - Un problème technique avec le tableau indicateur ou les 24 secondes.

2.8 Après la partie :

- Assurez-vous de signer la feuille de match au bon endroit (voir page 17).

- Ramassez tout votre matériel et le remettre à l'entraîneur de votre école.

3. OPÉRATEUR DES 24 SECONDES :

3.1 Avant la partie :

Vérifiez votre équipement avant le début de la partie pour voir si tout fonctionne bien. Si possible, ayez un chronomètre manuel, un drapeau et un sifflet en réserve en cas de bris du tableau des 24 secondes. Vérifiez également si l'avertisseur sonore est assez fort; celui-ci doit être différent de celui du tableau indicateur.

3.2 Opérer le chronomètre des 24 secondes :

- La règle des 24 secondes stipule que, lorsqu'une équipe prend possession du ballon après l'entre-deux du début de la partie, après une remise en jeu ou après un panier réussi par l'équipe adverse, celle-ci dispose d'une période de 24 secondes pour effectuer un tir au panier.

- Les chronomètres du temps et des 24 secondes doivent fonctionner ensemble lors de l'arrêt et de la remise en marche. L'opérateur des 24 secondes doit partir son chronomètre dès qu'un joueur de l'équipe offensive ou défensive sur le terrain prend possession du ballon (en même temps que le chronométreur du temps). Il doit aussi l'arrêter chaque fois que le temps s'arrête.

- Après un panier réussi, le chronomètre du temps ne s'arrête pas. Cependant l'opérateur doit réinitialiser son chronomètre à 24 secondes et attendre que le ballon soit remis en jeu avant de le repartir (donc lorsqu'un joueur en prend possession sur le terrain).

- Le chronomètre **doit être réinitialisé à 24 secondes à chaque fois qu'il y a un changement d'équipe en possession du ballon** pendant les séquences de jeu ou dans les situations suivantes :
  - Si l'équipe offensive perd le ballon après l'avoir échappé à l'extérieur du terrain ou après avoir fait une violation telle qu'un « marcher », double-dribble, faute offensive, etc., l'équipe adverse aura le droit à une nouvelle période de 24 secondes pour aller faire un tir au panier et le chronomètre repartira dès que la remise en jeu sera effectuée.
  - Si l'équipe en défensive intercepte le ballon et repart à l'attaque aussitôt, elle aura le droit à une nouvelle période de 24 secondes pour aller faire un tir au panier; dans ce cas, le chronomètre des 24 secondes devra être réinitialisé dès que cette nouvelle équipe entre en possession du ballon.

- Si l'équipe défensive commet une faute dans la **zone arrière** de l'équipe offensive, le chronomètre devra être réinitialisé à 24 secondes même s'il n'y a pas de changement de possession du ballon.

- Le chronomètre des 24 secondes **doit continuer ou être réinitialisé à 14 secondes s'il n'y a pas de changement de possession du ballon ou dans les situations suivantes** :

  ➔ Si l'équipe défensive fait dévier le ballon et que celui-ci sort du terrain, l'équipe offensive restera en possession du ballon. Le chronomètre des 24 secondes ne sera pas réinitialisé et recommencera à partir du temps où il a été stoppé lorsque le ballon est sorti.

  ➔ Si un joueur de l'équipe défensive touche le ballon avec un pied :

    - Le chronomètre ne sera pas réinitialisé et restera au même décompte s'il affichait 14 secondes ou plus lors de la violation.

    - Le chronomètre sera réinitialisé à 14 secondes si 13 secondes et moins étaient affichées lors de la violation.

  ➔ Si un joueur de l'équipe défensive commet une faute dans la **zone avant** de l'équipe offensive (mais pas sur une action de tir au panier):

    - Le chronomètre ne sera pas réinitialisé et restera au même décompte s'il affichait 14 secondes ou plus lors de la faute.

    - Le chronomètre sera réinitialisé à 14 secondes si 13 secondes et moins étaient affichées lors de la faute.

- Lors d'un **« ENTRE-DEUX »**, c'est-à-dire lorsque 2 joueurs adverses se disputent le ballon pour en prendre possession :

  ➔ Le chronomètre devra être réinitialisé à 24 secondes si le ballon est remis à l'équipe défensive.

  ➔ Le chronomètre ne sera pas réinitialisé, et recommencera à partir du temps où il a été stoppé, si le ballon est remis à l'équipe offensive.

- Lors d'un **tir au panier….**

  ➔ **…si le ballon touche l'anneau orange du panier :**

  - L'opérateur doit réinitialiser son chronomètre à 14 secondes si le rebond est pris par un joueur offensif.
  - L'opérateur doit réinitialiser son chronomètre à 24 secondes si le rebond est pris par un joueur défensif.

  ➔ **…si le ballon ne touche pas l'anneau orange du panier :**

  - Le chronomètre ne doit pas être réinitialisé et continuer à défiler le temps si le ballon est récupéré par un joueur offensif.
  - Le chronomètre doit être réinitialisé à 24 secondes si le ballon est récupéré par un joueur défensif.

- Si, lors d'un tir au panier, le chronomètre des 24 secondes sonne **AVANT** que le ballon ait quitté la main du joueur qui lance, alors l'arbitre sifflera une violation de la règle des 24 secondes et le jeu sera arrêté; le ballon sera remis à l'équipe adverse et le chronomètre devra être réinitialisé à 24 secondes.

- Si, lors d'un tir au panier, le chronomètre des 24 secondes sonne **APRÈS** que le ballon ait quitté la main du lanceur (alors que le ballon est dans les airs) :

  ➔ **Si le ballon touche finalement l'anneau orange du panier**, il n'y aura pas de violation. On ignore le signal sonore et le jeu continue avec la règle habituelle des 24 secondes qui s'applique lors d'un tir au panier : soit réinitialisation à 14 secondes si rebond par l'équipe offensive ou réinitialisation à 24 secondes si rebond par l'équipe défensive.

  ➔ **Si le ballon ne touche pas l'anneau du panier,** il y aura violation et le jeu sera arrêté, le ballon remis en jeu par l'équipe adverse et le chronomètre réinitialisé à 24 secondes, **SAUF** si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, alors le signal sonore doit être ignoré et le jeu doit continuer avec le chronomètre réinitialisé à 24 secondes.

- Après une faute commise sur une action de tir au panier, une faute antisportive ou une faute technique, 1, 2 ou 3 lancers francs de punition peuvent être accordés à l'équipe adverse.

- Pendant l'exécution des lancers francs, le chrono doit être réinitialisé à 24 sec.:

  ➔ **Si le dernier lancer franc est réussi**, alors le ballon sera remis en jeu par l'équipe adverse derrière la ligne de fond et le chronomètre devra être réinitialisé à 24 secondes.

  ➔ **Si le dernier lancer franc est manqué**, et que **le ballon n'a pas touché l'anneau orange du panier**, alors l'équipe adverse remettra le ballon en jeu derrière la ligne de fond et le chronomètre devra être réinitialisé à 24 secondes.

  ➔ **Si le dernier lancer franc est manqué**, mais que **le ballon a touché l'anneau orange du panier….**

  …le chronomètre devra être réinitialisé à 24 secondes si le rebond est pris par un joueur défensif.

  …le chronomètre devra être réinitialisé à 14 secondes si le rebond est pris par un joueur offensif.

3.3 Après la partie :

- Assurez-vous de signer la feuille de match au bon endroit (voir page 17).
- Ramassez tout votre matériel et le remettre à l'entraîneur de votre école.

ANNEXE 1 - Autres signaux importants pour les officiels mineurs

Signaux de chronométrage :

a) **Arrêt du chronomètre** :
- Bras levé avec la paume ouverte

b) **Arrêt du chronomètre pour faute** :
- Bras levé avec la paume fermée

c) **Démarrage du chronomètre** :
- Abaissement du bras levé avec la paume ouverte

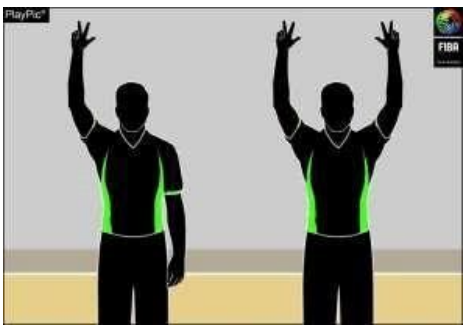
d) **Réinitialisation du chronomètre des 24 secondes** :
- Rotation de la main avec le doigt tendu

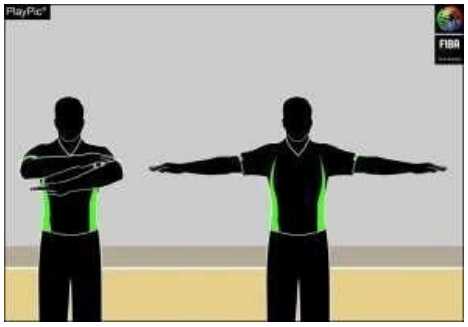
Signaux de gestion du pointage:

a) **1 point** :
- Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet.

b) **2 points** :
- Abaisser 2 doigts d'un mouvement du poignet.

c) **3 points** : 3 doigts tendus
- Avec 1 bras = tentative d'un lancer de 3 points
- Avec 2 bras = réussite d'un lancer de 3 points





d) **Panier annulé** :
- Action de ciseau avec les avant-bras devant le buste

Signaux de violation :

a) Marcher :
- Mouvement de rotation des avant-bras devant la poitrine avec les poings fermés.

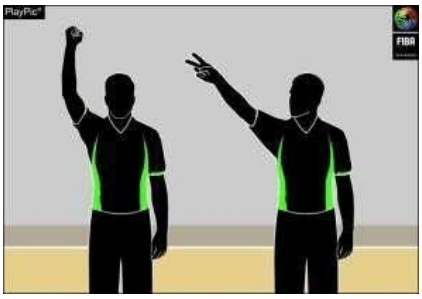
b) Entre-deux :
- Lever les 2 pouces en l'air.

c) Double-dribble :
- Battement alternatif avec les paumes vers le bas.

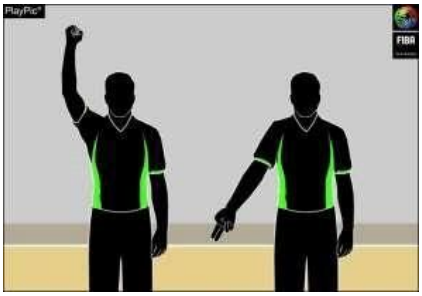
d) Violation des 24 secondes
- L'arbitre touche son épaule avec ses doigts

Signaux de faute :

a) **Faute sur l'action de tir au panier** :
- L'arbitre lève un bras avec le poing fermé, puis il indique le nombre de lancers francs.



b) **Faute en-dehors de l'action de tir au panier** :
- L'arbitre lève un bras avec le poing fermé, puis il pointe le sol du doigt.



c) **Faute offensive** :
- Frapper la paume ouverte d'une main avec le poing fermé de l'autre main.

d) **Faute technique :**
- Former un « T » avec les doigts d'une main dans la paume ouverte de l'autre main.

e) **Faute antisportive :**
- Attraper le poignet de la main droite avec la main gauche au-dessus de la tête.

ANNEXE 2 - Exemple de feuille de match

RSEQ BASKETBALL — BASKETBALL OUTAOUAIS — BASKETBALL QUÉBEC — Code No. SE-001

LIGUE: Basketball B F D3 — ☑ F ☐ M — LIEU: Collège Saint-Alexandre de la Gatineau — DATE: 2020-02-25 — Début: 19:15 — Fin:

CATÉGORIE: Benjamin — NIVEAU: D3

ÉQUIPE VISITEUSE: É.S. de l'Île — COULEUR: Mauve

TEMPS MORTS (1re Demie / 2e Demie / Prolongation): 2 / 3 / 1 1

FAUTES CUMULATIVES: 1Q. 5 — 2Q. 4 5 — 3Q. — 4Q. — TOTAL 23

Partiop. 1 2 3 4	NOMS	#	FAUTES	1er QUART	2e QUART	TOTAL	3e QUART	4e QUART	TOTAL	Grand Total
1 2 4 6	Kiza, Rose	1	1 1 3	2-2-		5	2-3-		5	10
2 3 6	Nouboum Sieyoji, Mike Sheila	2	2 3 3 4	2-		3		2-	2	5
3 6	Arvisais-Bédard, Camille	3			2-2-2-	6			0	6
1 4 5	Faultz, Éléane	4	1 4 4	2-		2			2	4
3 6	Souleyman, Hawa	6	2 3 4 4			0		3	3	3
1 5	Djilo'O Chatué, Elsa Amélie Fortune	7		2-		2			0	2
2 4	Teouri, Maryam	9	3 4 A4	2-		3			0	3
	~~Ibrahim, Annabel~~	~~10~~								
3 5	Oumar, Fatou-Tomota	11				0	2-		3	3
4 6	Libersan, Joëlle	14	3 3		2-2-2-	8		2-2-2-	6	14
1 5	Lacombe, Emma	15	1	3-2-		5			0	5
2 5	Dao, Nousso Sarha Jade	24	2 4 4			0	2-		2	2
	ENTRAÎNEUR: Venerio, Patricia		T	Patricia Venerio	TOTAL	34		TOTAL	23	57
	ASSISTANT: Issabre, Fatou			Signature de l'entraîneur			FAUTES			
	ASSISTANT:			ASSISTANT:						
	ASSISTANT:			ASSISTANT:						

POINTAGE CUMULATIF (1er quart / 2e quart / 3e quart / 4e quart / Prolongation)

VISITEUR	-	-	2	-	4	-	6	7	9	10	-	12	14	-	17	19	20		-	-	22	-	-	24	26	-	-	-	28	30	-	-	32	33				
LOCAL	2	4	-	5	-	8	-	-	-	-	10	-	-	12	-	-	-		14	16	-	18	20	-	-	23	25	27	-	-	29	30	-	-				
VISITEUR	34		-	36	39	-	-	-	40	41	-	-	43	44	-	46	-		-	48	50	-	-	52	54	-		-	-	57	-							
LOCAL	-		32	-	-	34	35	36	-	-	38	40	-	-	42	-	44		47	-	-	49	51	-	-	54		56	58	-	59							
VISITEUR																																						
LOCAL																																						
VISITEUR																																						
LOCAL																																						

ÉQUIPE LOCALE: Saint-Alexandre — COULEUR: Rouge

TEMPS MORTS (1re Demie / 2e Demie / Prolongation): 2 / 3 / 1 1

FAUTES CUMULATIVES: 1Q. 3 4 5 2 — 2Q. 5 4 — 3Q. 4 5 3 — 4Q. 6 — TOTAL 15

Partiop. 1 2 3 4	NOMS	#	FAUTES	1er QUART	2e QUART	TOTAL	3e QUART	4e QUART	TOTAL	Grand Total
2 4	Akobi, Kenza	4				0		3-	3	3
3 5	Diallo, Khadija	5	1 4		2-2-	4	2-		2	6
1 3 6	Nguyen, Rebecca	6			2	2	2-	2-	4	6
2 5	Yuan, Jessica	7		2-		2			2	4
1 4	Zheng-Hua, Annie	8	1 T2	2-		2			0	2
	~~Rakotondrafara, Haritia~~	~~9~~								
2 5	Matthews, Félicia	10	4			1		2-3-	5	6
1 3 6	Vela-Lucero, Estefania	11	2 2 3 4 4	3-	2	5	2-		2	7
2 5	Paulhus, Anoushka	12				0			0	0
1 4 6	Yan, Zi Yu	13	3 4	2-	3	5	2-2-		4	9
1 4	Rulibikiye, Erika	14			2-2	4		2-2-	4	8
3 6	Ben Moussa, Nour	15	2 3 4	2-		2			0	2
2 4 6	Vu Duc, Victoria	21			2-	3	2-		3	6
3 5	Cadieux, Ophélie	22				0			0	0
	ENTRAÎNEUR: Martel, Ian			Ian Martel	TOTAL	30		TOTAL	29	59
	ASSISTANT: Brunet, Julien			Signature de l'entraîneur			FAUTES			
	ASSISTANT: Marcil, Mathieu			ASSISTANT:						
	ASSISTANT:			ASSISTANT:						

POINTAGE 1ere DEMIE:	VIS. 34	LOC. 30	POINTAGE FINAL:	VIS. 57	LOC. 59
POINTAGE 2e DEMIE:	VIS. 20	LOC. 24			
POINTAGE PROLONGATION:	VIS. 3	LOC. 5	ÉQUIPE GAGNANTE:	Collège Saint-Alexandre	

MARQUEUR: Salha Muhimpundu — 1er ARBITRE: Patrick Bibeau
CHRONOMÈTREUR: Benedicte Ndemba-Kayeye — 2e ARBITRE: Nicolas Drolet
OPÉR. 24 SEC: Emmanuelle Kaldjob — 3e ARBITRE:

ENTRAÎNEUR LOGEANT UN PROTET: SIGNATURE

Veuillez saisir les résultats sur le site s1.rseq.ca, puis télécharger une numérisation de cette feuille (format PDF) dans le rapport de match sur S1.