

Tip 5

Temps mort et remplacement.

Le temps mort



Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)



- Le coach demande un TM à la table tant que la balle est dans les mains de l'arbitre.
- TM accordé au premier arrêt de chrono OU sur un panier encaissé.
 - Le premier coach qui le demande le reçoit
- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort
 - Faire retentir son signal après 50s,
 - Faire retentir son signal à la fin du temps.

Inscription du temps mort

Maxi Basket :

Inscrire : 10-(minutes restantes)

Pas d'apostrophe (des minutes de degrés d'angle)



Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)



Team A : BC HOME Mat : 888

Time-outs Team Fouls

1st half 5 8 Period 1 X 2 3 X Period 2 X X = =

2nd half = 9 Period 3 ~~1 2 3 4~~ Period 4 X = = =

 Extra periods

U12 : Une croix pour chaque quart temps.

Papier

EQUIPE A _____ matr. _____

Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 X Q2

fautes fautes Temps Morts

Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 Q3 Q4

Inscription du temps mort



Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)



Inscrire : minutes et secondes restantes



TM

Temps morts

1	4	5				OT			
2									

TM à la fin du match

Team A : **BC HOME** Mat : **888**

Time-outs: 1st half **5 8** 2nd half **= 9**

Team Fouls: Period 1 **XXXX** Period 2 **XX** Period 3 **XXXX** Period 4 **X**

Extra periods:

check final	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
	95	MASSÉ T. G.	5	X						
	97	MÉLOTTE J.	6	X	P					
	91	HUBERT C.	7	X						
	88	JAUCOT C.	8	X	P2					
	80	BODERÉT G. (CAP)	9	X	PC					
	94	GRUDLER A.	10	X						
	91	LACROIX A.	11	X	U2	U2	60	60	60	60
	92	DAMSEAUX A.	14	X						
	91	ROMAIN A.	12	X	P3	D2				

Coach : **SUARS J (23015)**

Assistant Coach :

Le coach A demande un temps mort, il reste 1'58" dans le quatrième quart temps.

En fonction de la modification de la règle, et vu que l'équipe n'a pas encore pris un temps mort dans la seconde mi-temps, le marqueur devra :

- Barrer d'une double barre le 1^{er} temps mort.
- Incrire le temps du temps mort dans la seconde case

Calcul automatique sur la feuille électronique

Le remplacement

Le joueur vient s'asseoir à côté de la table.
 Il demande pour monter au jeu.
 Au premier arrêt de chrono, la table signale le changement à l'arbitre.
 Le joueur monte au jeu quand l'arbitre lui signifie.



Team A: **BC HOME** Mat: 888

Time-outs: 1st half 58, 2nd half 9

Team Fouls: Period 1 XXXX, Period 2 XX, Period 3, Period 4 X

Sheet No	Lic.	Name of Players	N°	Fouls					
				in	1	2	3	4	5
85		MASSÉ G.	5	X					
97		MÉLOTTE J.	6	X					
91		HUBERT C.	7	X					
82		JAUCOT C.	8	X					
70		BOUDÉT G (CAP)	9	X					
94		GRUDLER A.	10	X					
91		LACROIX A.	11	X					
92		DANSEAUX A.	14	X					
91		ROMAIN A.	17	X					

Coach: SUARS J (23015)

Papier

Indiquer une croix quand le joueur monte

4	5
6 CAP	7

Electronique

Clic sur la case grise du joueur qui monte

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : www.fiba.basketball/fr/documents
www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/

- le R.O.I. de la fédération : www.awbb.be/rubrique/statuts/

- pour le Mini-Basket : www.awbb.be/mini-basket/ ou
www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball

Tip 6

Entre-deux, chrono de jeu,
flèche et clôture de la feuille.

L'entre-deux

Ballon tenu ou
Ballon coincé entre la planche et l'anneau

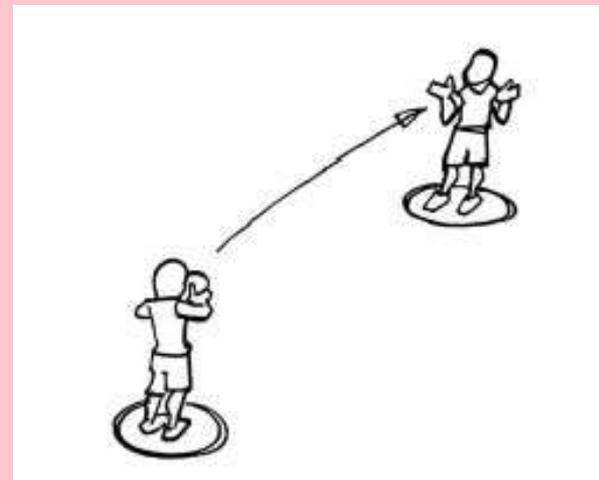
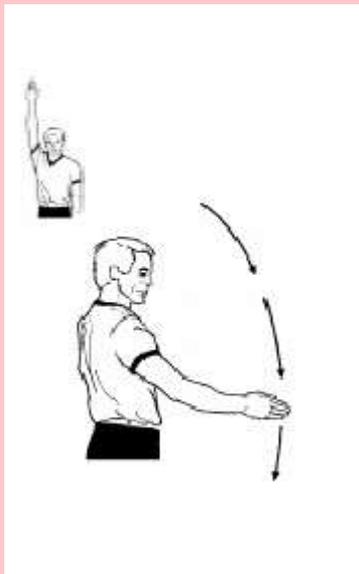


La flèche indique le sens de
reprise du jeu.

Dès que le jeu a repris, le
sens de la flèche est inversé

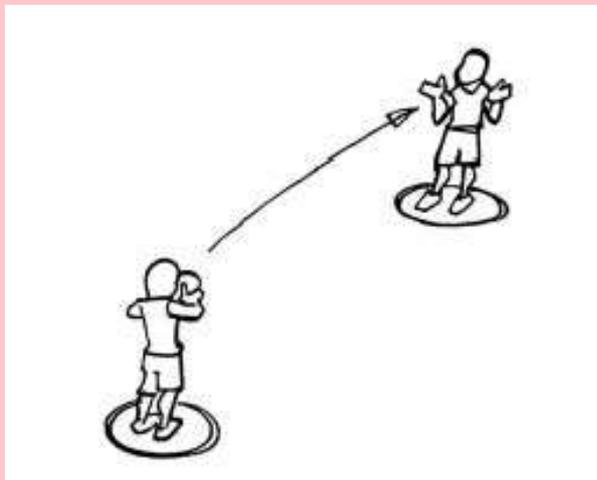


Remise en route du chrono



- Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur.
- Après un dernier ou unique lancer franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.

Mise en route du chrono pour les quarts temps suivants



Comme après un entre-deux



Arrêt du chrono dans les 2 dernières minutes du match



Sur panier marqué, arrêt quand le ballon quitte le filet. Il permet à l'équipe qui encaisse de faire un changement. Si tel est le cas, l'adversaire peut en faire également.

Clôture de la feuille papier

Aucune case ne peut rester vide

- **Fautes** après chaque quart temps
- **Points** à la fin du match
- **Temps morts** après chaque mi-temps
- **Score** après chaque quart temps
- **Vainqueur** à la fin du match

PUIS

- Signatures des officiels de table
- Contrôle, heure de fin et signature par l'arbitre

Clôture de la feuille électronique

Fin de rencontre



FDM - Match n°AWR1HT001

NON CONNECTÉ Dernière sauvegarde: --- SAUVER

FIN DE LA 4ÈME PÉRIODE (15 - 7)

AWR1HT001 04/06/2021 20:00

14-7 11-8 8-11 15-7 -

FIN DE LA RENCONTRE

Equipe TEST 1 48 Equipe TEST 2 33

Fautes équipe Temps morts TM

1 3 3 1 2 2 OT

2 4 4 2 3 4 OT

Sortir de l'encodage des actions



FDM - Match n°AWR1HT001

NON CONNECTÉ Dernière sauvegarde: --- SAUVER

FIN DU MATCH À 21:35

AWR1HT001 04/06/2021 20:00

14-7 11-8 8-11 15-7 -

RÉCAPITULATIF

Signature de l'arbitre



SIGNATURE

Veuillez signer la feuille de match:

ANNULER OK

Téléchargement de la feuille

TÉLÉCHARGER

MINI Basket

RECAPITULATIF DES REGLES ET FONCTIONNEMENT



U6 - U7 - U8 3x3	U9 - U10 4 contre 4	U12 5 contre 5
---------------------	------------------------	-------------------



CONCERTATION ENTRE FORMATEURS MINI Basket		
OBLIGATOIRE POUR OBJECTIVER CHAQUE PERIODE DE LA RENCONTRE		

EQUIPEMENT			
Taille du terrain	Demi-terrain (voir schéma)	3/4 terrain (voir schéma)	Terrain entier
Hauteur de l'anneau	2,60M Hauteur maximale		2,60M
Type de ballon	Ballon jaune	Ballon rouge ou N°5	
Ligne des LF	Pas de LF		Ligne située à 4,00M

ORGANISATION ET GESTION DE LA RENCONTRE

U6 - U7 - U8 3x3	U9 - U10 4 contre 4	U12 5 contre 5
---------------------	------------------------	-------------------

Durée de la rencontre	8 périodes de 4 minutes		4 quarts temps de 8 minutes
	Sans arrêt de chrono		Avec arrêts de chrono
Temps de repos	Entre P1-P2-P3-P4 1 minute		Entre Q1-Q2 1 minute
	Entre P4-P5 5 à 10 minutes		Mi-temps 5 à 10 minutes
	Entre P5-P6-P7-P8 1 minute		Entre Q3-Q4 1 minute
Temps mort Remplacement	Non		1 TM/ quart temps non cumulable
	Autorisé si un joueur se blesse		Autorisé mais pas OBLIGATOIRE
Echauffement	Commun aux deux équipes - OBLIGATOIRE		En équipe
Composition des équipes	MAXIMUM 10 JOUEURS	Nombre idéal 8 - Maximum 10	Nombre idéal 10 - maximum 12
	Former des oppositions équilibrées Possibilité de mélanger les équipes		Former des équipes équilibrées Visité contre visiteur
Participation au jeu	A la mi-temps, chaque enfant doit avoir joué au minimum 1 période Tous les enfants doivent avoir joué le même temps de jeu à 1 période près		Chaque enfant doit avoir joué au minimum dans une des 2 périodes avant la mi-temps

CONCERTATION AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE ET A LA MI-TEMPS

Gestion de la rencontre	Les 2 formateurs MINI Basket	Les 2 formateurs MINI Basket de préférence ou règle de l'alternance	2 formateurs MINI Basket extérieurs à l'équipe ou un seul
LE SCORE	PAS DE SCORE	Calcul des points par période sur la feuille de la rencontre	AU MARQUOIR Le score final de la rencontre qui apparaît sur la feuille est pris en considération
	PAS DE MARQUOIR	AU MARQUOIR Période gagnée: 3 points Période perdue: 1 point Egalité: 2 points	
Feuille de la rencontre	Feuille adaptée		Feuille adaptée REMARQUE: ne pas utiliser une seconde feuille

GESTION DU CODE DE JEU

	U6 - U7 - U8 3x3	U9 - U10 4 contre 4	U12 5 contre 5
	ADAPTATIONS		
Les 4 règles essentielles	OUI		
3 secondes	NON		OUI SI ABUS
5 - 8 et 24 secondes	NON		
Tir à 3 points	NON		
Retour en zone	NON		OUI
Entre deux	NON		OUI - en début de rencontre La règle de l'alternance pour la suite
Remise en jeu	Effectuée par	Effectuée par le joueur avec son défenseur à côté de lui	Effectuée par le joueur son défenseur sur le terrain
	Le formateur MINI Basket		
Fautes joueurs	NON		
Fautes d'équipe	NON		OUI - 4 par quart temps - remise à zéro pour la période suivante
Lancer-franc	NON		OUI
	Uniquement sur shoot raté ou marqué Un seul LF - valeur de 2 points		2 LF - shoot raté - valeur 1 point chacun 2 LF - 4 fautes d'équipe - valeur 1 point 1 LF - shoot marqué - valeur 1 point

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : www.fiba.basketball/fr/documents
www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/

- le R.O.I. de la fédération : www.awbb.be/rubrique/statuts/

- pour le Mini-Basket : www.awbb.be/mini-basket/ ou
www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de Namur

Tip 7

Prolongations.

Quand y-a-t 'il des prolongations ?

94-94

En cas d'égalité à la fin du temps de jeu.

- Pour un match de championnat senior
- Pour un match de coupe en une manche
- Pour un match retour de coupe quand le score cumulé aller-retour est une égalité.

Arrêt du chrono dans les prolongations



Dans les deux dernières minutes de chaque prolongations, sur panier marqué, arrêt quand le ballon quitte le filet. Il permet à l'équipe qui encaisse de faire un changement. Si tel est le cas, l'adversaire peut en faire également.

TM dans les prolongations

Team A : <u>BC HOME</u>		Mat : <u>888</u>							
Time-outs	Team Fouls								
1st half <u>5</u> <u>8</u>	Period 1 <u>X</u> <u>X</u> <u>X</u> <u>X</u>	Period 2 <u>X</u> <u>X</u> <u>==</u>							
2nd half <u>=</u> <u>9</u>	Period 3 <u>1</u> <u>2</u> <u>3</u> <u>4</u>	Period 4 <u>X</u> <u>==</u>							
<u> </u> <u> </u>	Extra periods								
check Flat.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
95		MASSET G.	5	X					
97		MÉLOTTE J	6	X	P				
91		HUBERT C	7	X					
88		JAUCOT C	8	X	P2				
80		BODERET G (CAP)	9	X	PC				
94		GRUDLER A	10	X					
91		LACROIX A	11	X	U2	U2	G3	G3	G0
92		DANSEAUX A	14	X					
91		ROMAIN A	17	X	P3	D2			
Coach :		<u>SUARS J (23015)</u>							
Assistant Coach :									

-Le coach a droit à 1 temps-mort par prolongation.

-Dans les deux dernières minutes de chaque prolongation, le droit d'option s'applique également.

Points et prolongations

	A	B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	9
	95	95	
	96	96	
8	97	97	5
	98	98	
	99	99	
8	100	100	5
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

Simple ligne à la fin du Q4.
Double ligne en fin de match.

Ajouter la somme des points de
toutes les prolongations.

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Quarter ④	A	<u>37</u>	B	<u>24</u>
	Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : www.fiba.basketball/fr/documents
www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/

- le R.O.I. de la fédération : www.awbb.be/rubrique/statuts/

- pour le Mini-Basket : www.awbb.be/mini-basket/ ou
www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de Namur

Tip 8

Chrono de Tir.