

GUIDE

OFFICIEL TABLE DE MARQUE

(E)-MARQUEUR – AIDE MARQUEUR
CHRONOMETREURS DE JEU ET DES TIRS
VERSION II

TABLE DES MATIERES

I. LE MARQUEUR.....	6
A. AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE	6
B. AU DEBUT DE LA RENCONTRE	11
C. PENDANT LA RENCONTRE	13
D. LA FIN DE LA RENCONTRE.....	25
E. AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE.....	27
F. LES AUTRES DEVOIRS DU MARQUEUR	28
G. L'E-MARQUE V2.....	32
II. L'AIDE MARQUEUR.....	35
III. LE CHRONOMETREUR DE JEU.....	37
SES PRINCIPALES MISSIONS	37
A. INFORMER ARBITRES ET EQUIPES AVANT LE MATCH	38
B. MESURER LES TEMPS DE JEU ET DE PAUSE	38
C. GERER LES DEMANDES DE REMPLACEMENT ET TM.....	40
D. COLLABORER AVEC LE MARQUEUR.....	44
IV. LE CHRONOMETREUR DES TIRS	45
A. LE DEBUT D'UNE PERIODE DE 24/14 SECONDES	45
B. GESTION DU TEMPS DU CHRONOMETRE DES TIRS.....	46
V. CONSIGNES.....	49
A. QUELQUES POINTS PRECIS	49
B. LE TIMING DES OTM	52
C. DES PETITS PLUS +	53
VI. ANNEXES.....	54
A. LA BOITE A OUTILS DE L'OTM	54
B. MEMO GESTION DES CHRONOMETRES	56
C. LE DELEGUE DE CLUB.....	59
D. LA FICHE DE SUIVI DES ENTREES EN JEU.....	60
E. LES SIGNAUX DES ARBITRES	61
F. LES FICHES POUR LES RAPPORTS.....	69
G. PROCEDURES et REGARD CROISE	73

Préambule

Lors d'une rencontre de basketball, l'équipe des officiels est constituée, selon les niveaux des compétitions de :

- 2 ou 3 arbitres
- 3 ou 4 Officiels de Table de Marque (OTM)
- 1 commissaire
- 2 ou 3 statisticiens

Les OTM sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométrateur de jeu et le chronométrateur des tirs.

Les OTM doivent être assis au centre de la table de marque, d'un côté du terrain entre les bancs d'équipes.

Ils sont responsables d'enregistrer les actions qui se produisent pendant le jeu et manipuler les différents appareils électroniques nécessaires à la bonne gestion d'un match de basketball.

Le commissaire, quand il y en a un, siège entre le marqueur et le chronométrateur. Son devoir principal pendant le jeu est de superviser le travail des OTM et d'assister les arbitres pour un bon déroulement de la rencontre.

Dans ce guide, les rôles et les différentes fonctions de chaque OTM sont présentés et détaillés, chacun pourra approfondir les différentes thématiques s'il le souhaite et devenir incollable sur la table de marque !



Tout au long de ce Guide des OTM, les références faites à un joueur, entraîneur, officiel, etc., au genre masculin, s'appliquent également au genre féminin. Ceci est uniquement fait pour des raisons pratiques.

Ce guide est un document d'aide destiné aux OTM. Il ne remplace en rien les documents officiels proposés par la FIBA ou la FFBB. En cas de litige, ce sont les règlements officiels de la FIBA ou de la FFBB qui prévalent.

I. LE MARQUEUR

Ses principales fonctions sont la tenue de la feuille de marque et la manipulation de l'indicateur de possession alternée (flèche), la gestion des remplacements et des temps-morts.

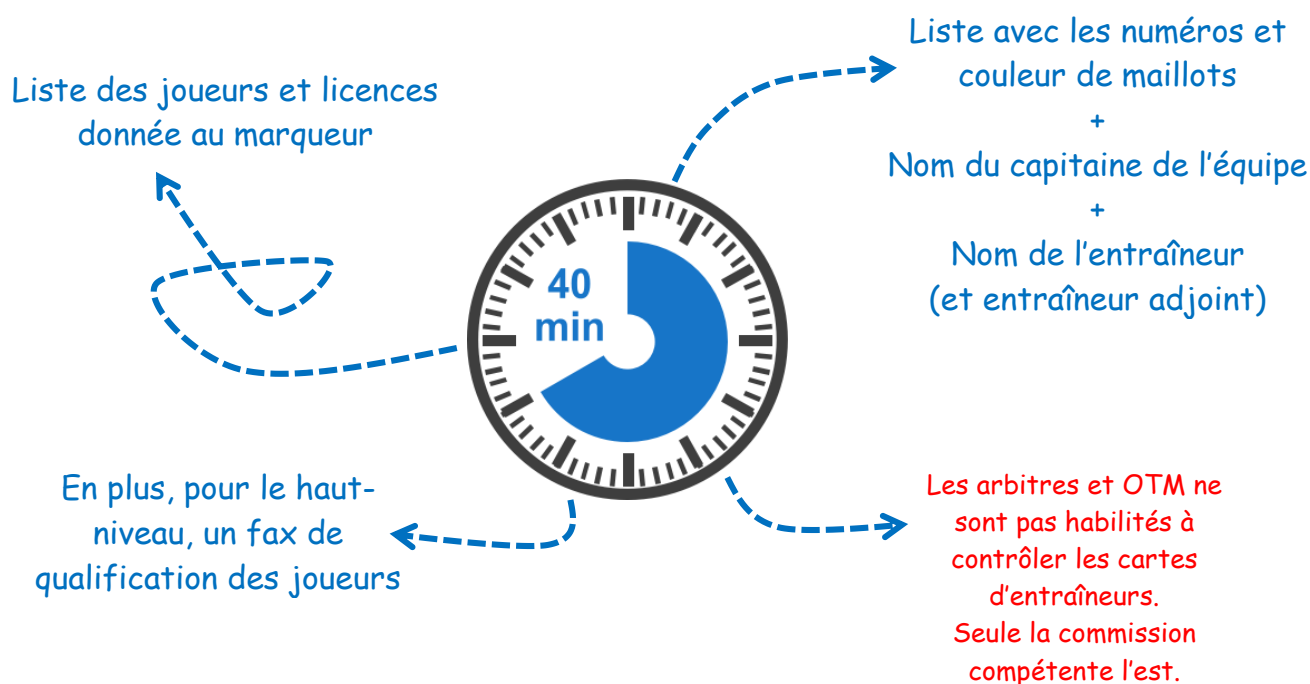
Selon les compétitions, deux types de feuille de marque sont utilisées :

- La feuille papier,
- La feuille électronique (e-marque V2).

Les consignes ci-dessous sont données pour la feuille de marque papier mais sont reprises dans leur grande majorité par l'e-marque. Les spécificités de l'e-marque sont développées dans le document « e-marque – Manuel utilisateur » disponible sur le site de la FFBB.

A. AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

Au moins 40 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre...



Quelques consignes de départ !



Tout écrire en MAJUSCULES d'imprimerie lisibles ☺

Utiliser 2 stylos de couleurs différentes : noir/bleu et rouge

Avant la rencontre

QT 1

QT 2

QT 3

QT 4

Au dos de la feuille

Noir ou **bleu** y compris les entrées en jeu
Les entrées seront cerclées en **rouge**

Période en **rouge** y compris le résultat de fin de période en bas de page

Période en noir ou **bleu** comme avant la rencontre

Période en **rouge** comme le QT2

Période en noir ou **bleu** comme le QT2

Noir ou **bleu** comme avant la rencontre

LIGUE NATIONALE DE BASKET
46-52, rue Albert - 75640 PARIS Cedex 13
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr

FFBB

ÉQUIPE A : SETI ELAN ORLÉANS ÉQUIPE B : SAN ESTIMON PÉU LACY ORTÈRE

Rencontre N° : 202001 Date : 20/03/20 Heure : 20h00 Lieu : GYMNASIUM DE LA SALLE

1^{er} Arbitre : BOUBERT YL 2^{ème} Arbitre : BOUBERT YL 3^{ème} Arbitre : BOUBERT YL

MARQUE COURANTE

ÉQUIPE A		ÉQUIPE B		ÉQUIPE A		ÉQUIPE B	
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	3	1	81	91	121	121
2	1	4	1	82	82	122	122
3	1	4	2	83	83	123	123
4	1	4	3	84	84	124	124
5	1	4	4	85	85	125	125
6	1	4	5	86	86	126	126
7	1	4	6	87	87	127	127
8	1	4	7	88	88	128	128
9	1	4	8	89	89	129	129
10	1	4	9	90	90	130	130
11	1	4	10	91	91	131	131
12	1	4	11	92	92	132	132
13	1	4	12	93	93	133	133
14	1	4	13	94	94	134	134
15	1	4	14	95	95	135	135
16	1	4	15	96	96	136	136
17	1	4	16	97	97	137	137
18	1	4	17	98	98	138	138
19	1	4	18	99	99	139	139
20	1	4	19	100	100	140	140
21	1	4	20	101	101	141	141
22	1	4	21	102	102	142	142
23	1	4	22	103	103	143	143
24	1	4	23	104	104	144	144
25	1	4	24	105	105	145	145
26	1	4	25	106	106	146	146
27	1	4	26	107	107	147	147
28	1	4	27	108	108	148	148
29	1	4	28	109	109	149	149
30	1	4	29	110	110	150	150
31	1	4	30	111	111	151	151
32	1	4	31	112	112	152	152
33	1	4	32	113	113	153	153
34	1	4	33	114	114	154	154
35	1	4	34	115	115	155	155
36	1	4	35	116	116	156	156
37	1	4	36	117	117	157	157
38	1	4	37	118	118	158	158
39	1	4	38	119	119	159	159
40	1	4	39	120	120	160	160
40	40	40	40	120	120	160	160

SCORES : Période ① A: 30 B: 25 / Période ② A: 25 B: 20 / Période ③ A: 30 B: 25 / Période ④ A: 30 B: 25 / Prolongations A: 1 B: 1

SCORE FINAL : Équipe A : 115 - Équipe B : 95

Heure de fin de rencontre : 21h30

Équipe gagnante : SETI ELAN ORLÉANS

1^{er} Arbitre : BOUBERT YL 2^{ème} Arbitre : BOUBERT YL

Signature de l'entraîneur de l'entraîneur en cas de réclamation

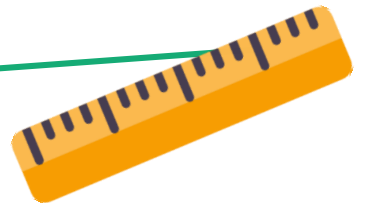
Exemplaire LNB - A envoyer par le club recevant.



Les faits qui ont lieu lors d'un intervalle sont considérés comme faisant partie de la période de jeu qui suit.

Exemple : Une faute infligée pendant un intervalle sera inscrite comme ayant eu lieu au cours de la période de jeu suivante. Dans cette situation, une faute de joueur sera comptabilisée dans les fautes d'équipe du quart-temps suivant.

Toutes les lignes, arrêt de score, arrêt de fautes des 2^{ème} et 4^{ème} quart-temps (+ prolongation) ainsi que toutes les formalités de fin de rencontre, doivent être tracées à la règle.

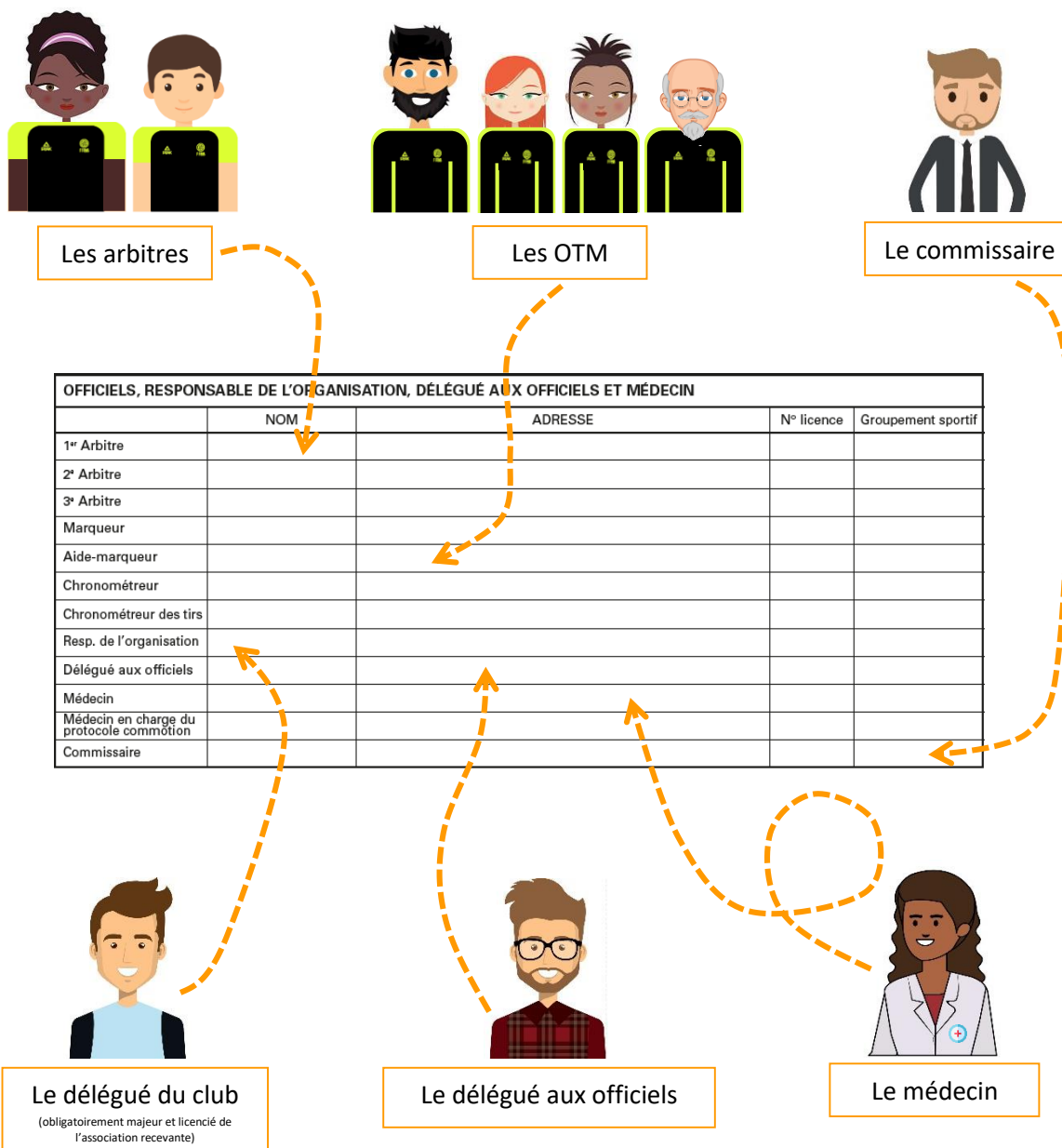




En cas d'absence de la liste des licences, les joueurs et entraîneurs doivent présenter une pièce d'identité (copies papier ou numérique autorisées). Le marqueur inscrit la mention « LNP » (Licence Non Présentée) dans la case licence et renseigne le verso de la feuille en écrivant la phrase suivante dans la rubrique RESERVES : « Observation : le/les joueurs A5, A6 ... à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité ».

2. INSCRIPTIONS A PORTER AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE

Sur la partie basse de la feuille, le marqueur renseignera, suivant le niveau de la rencontre, les noms, initiales du prénom, numéro de licence et groupement sportif des acteurs ci-dessous. Il n'est pas nécessaire de noter les adresses des officiels.



3. AU MOINS DIX MINUTES AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE



Les entraîneurs, équipe A puis équipe B, doivent :



- ✓ **Confirmer les noms et numéros** correspondants des joueurs.
- ✓ **Confirmer le nom de l'entraîneur** et celui de l'entraîneur adjoint.
- ✓ **Indiquer les 5 joueurs** qui commenceront la rencontre en mettant une croix dans la colonne "Entrée en Jeu".
- ✓ **Apposer leur signature** à côté de leur nom pour valider toutes les informations enregistrées sur la feuille de marque avant la rencontre.



La signature de l'entraîneur avale toutes les inscriptions relatives à son équipe.



En cas de blessure d'un des joueurs inscrit pour débiter la rencontre, le marqueur utilisera le blanc correcteur sur les trois feuilles afin de procéder aux rectifications éventuelles. Le correcteur ne doit être utilisé qu'à cet usage.

Dans cette situation, l'équipe adverse pourra également, si elle le souhaite, procéder au remplacement du même nombre de joueurs.

Erreur de numéros ou absence de joueurs sur la feuille de marque

- Découverte **avant** le début de la rencontre
 - Rectification des n°
 - Ajout des joueurs manquants
 - Aucune sanction
- Découverte **après** le début de la rencontre
 - Rectification des n°
 - Pas d'ajout possible
 - Aucune sanction

Le marqueur ne devra pas rayer la(les) ligne(s) inoccupée(s) avant la fin de la rencontre, y compris celle de l'entraîneur adjoint.

B. AU DEBUT DE LA RENCONTRE

Les officiels s'assurent que les joueurs désignés pour débiter la rencontre sont bien ceux présents sur le terrain. Le marqueur cercle alors en **ROUGE** les croix des 10 joueurs et confirme par le geste OK que tout est conforme et que les autres officiels sont prêts.



LIGUE NATIONALE DE BASKET
46-52, rue Albert - 75640 PARIS Cedex 13
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr



ÉQUIPE A : PARIS BASKET CLUB CONTRE ÉQUIPE B : NANTES BASKET 44

Rencontre N° 175 Date 11/05/20 Heure 2000 Lieu PARIS
1^{er} Arbitre DIRANT L. 2^e Arbitre QUETON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

Equipe A PARIS BASKET CLUB
Couleur : BLANC

Temps morts : 1^{er} mi-temps, 2^e mi-temps, Prolongations
Fautes d'équipe : ① 1 2 3 4, ② 1 2 3 4, ③ 1 2 3 4, ④ 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
				1 2 3 4 5
VT950144	BRIAND P.	2	X	
JE913800	O'BRIEN S.	3	X	
1C VT901664	NOUMIN K.	7		
T VT870019	DRAME P.	10		
VT005401	RIOU L. (CAP)	12	X	
JES02046	DRAN F.	13		
2C VT942213	NAIMON F.	14		
VT93228	LUPINS S.	22	X	
VT021638	OUSKA P.	23	X	
VT930709	ULURIN S.	30		
VT750413	Entraîneur LHOMMEDE L.			
VT731971	Entraîneur adjoint BOUCHER R.			
	Entraîneur adjoint n° 2			

MARQUE COURANTE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Equipe B NANTES BASKET 44
Couleur : BLEU

Temps morts : 1^{er} mi-temps, 2^e mi-temps, Prolongations
Fautes d'équipe : ① 1 2 3 4, ② 1 2 3 4, ③ 1 2 3 4, ④ 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
				1 2 3 4 5
VT88328	PATRICK L.	0	X	
VT822013	AUPEAU D.	4		
JE13200	ULMER D.	6		
VT004413	LOUVER F.	9	X	
JE841112	APPLE M. (CAP)	11	X	
VT010074	MONIER C.	12	X	
1C VT954121	BROWN C.	21		
VT901311	ROGER C.	23		
1C VT911816	OULOIN K.	35		
VT891394	IMON S.	38	X	
VT900781	SUMMER J.	85		
VT711318	Entraîneur COUTAUD M.			
VT742100	Entraîneur adjoint ROBIN C.			
	Entraîneur adjoint n° 2			

Marqueur _____
Aide-marqueur _____
Chronométrateur _____
Chronométrateur des tirs _____
1^{er} Arbitre _____
2^e Arbitre _____ 3^e Arbitre _____
Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations _____

SCORES Période ① A _____ B _____
Période ② A _____ B _____
Période ③ A _____ B _____
Période ④ A _____ B _____
Prolongations A _____ B _____
SCORE FINAL Equipe A _____ Equipe B _____
Heure de fin de rencontre : _____
Equipe gagnante : _____

Exemplaire LNB - A envoyer par le club recevant.

C. PENDANT LA RENCONTRE

1. LA PROGRESSION DU SCORE



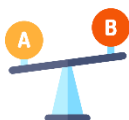
Le marqueur doit tenir le compte chronologique des points marqués par chaque équipe.

Panier à 2 points inscrit par le joueur A10

Lancer-franc inscrit par le joueur A8

Panier à 3 points inscrit par le joueur A12

	A	B	
	1	1	
10	2	2	
	3	3	
9	4	4	
8	●	5	
	6	6	
	7	7	
12	8	8	
	9	9	
	10	10	



En cas de rencontre avec handicap, le marqueur tracera un trait de couleur NOIRE ou BLEUE sous le score prévu par le règlement.

L'équipe A bénéficie d'une avance de 7 points.
L'enregistrement des points continuera en dessous.
Ces 7 points seront bien pris en compte dans le décompte du score de quart-temps

	A	B	
	1	1	
	2	2	
	3	3	
	4	4	
	5	5	
	6	6	
	<u>7</u>	7	
	8	8	
	9	9	
	10	10	

2. QUELQUES POINTS SPECIFIQUES SUR LE SCORE



Un panier réussi involontairement par un joueur dans son propre panier sera inscrit comme s'il avait été marqué par le CAPITAINE EN JEU de l'équipe adverse.



Si l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu suite à une possession alternée, attaque le mauvais panier, tous les points marqués doivent être inscrits au compte du CAPITAINE EN JEU de l'équipe adverse.



Si une équipe marque DELIBEREMENT dans son propre panier, aucun point ne sera accordé par l'arbitre et une violation sera sifflée.



Le(s) point(s) accordé(s) à une équipe lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (goal tending) sera(ont) enregistré(s) comme ayant été marqué(s) par le joueur ayant tenté le tir.



S'il y a désaccord entre la feuille de marque et le tableau d'affichage, le marqueur doit aussitôt faire en sorte que l'erreur soit rectifiée au plus vite sur la feuille ou le tableau d'affichage. Dans le doute, ou si l'une des équipes élève des objections quant à la correction, il doit en informer l'arbitre au 1^{er} ballon mort, de façon à ce qu'il décide quel score est à retenir. Si l'erreur ne peut pas être identifiée, c'est le score de la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié.



Rectification d'une erreur :

Les erreurs d'inscription peuvent être corrigées jusqu'à la signature du 1^{er} arbitre en fin de rencontre. Lors de la découverte d'une erreur, le marqueur doit signaler son erreur aux arbitres et corriger la feuille de marque. L'arbitre apposera une petite signature au niveau de la correction avec un stylo de couleur différente.

Cas 1: Pas assez de points enregistrés

Panier à trois points (marqué par A8) enregistré à deux points.

Le marqueur doit tracer une ligne horizontale pour annuler l'erreur et ensuite enregistrer le score correct de la manière habituelle.

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
	54	54	
	55	55	

Cas 2: Trop de points enregistrés

Panier à deux points (marqué par A8) enregistré à trois points

Le marqueur doit enregistrer immédiatement le score correct, mais ne pas tracer une ligne horizontale pour annuler l'enregistrement incorrect. A côté du score incorrect, il devra marquer un petit point (●) pour mémoire.

Si un lancer-franc est marqué par l'équipe, cela peut être clairement indiqué, comme le montre le schéma

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	8	53	53
	● 8	54	54
	55	55	

Cas 3: Points enregistrés pour la mauvaise équipe

Pour le 3^{ème} cas, nous devrions suivre la même procédure que pour les points incorrectement attribués / enregistrés.

Le marqueur doit enregistrer immédiatement le score correct, mais ne pas tracer une ligne horizontale pour annuler l'enregistrement incorrect. A côté du score incorrect, il devra marquer un petit point (●) pour mémoire.

Si après la correction, A8 marque un panier suivi d'un lancer-franc, le marqueur doit continuer à enregistrer les points marqués et utiliser les espaces vides.

Le marqueur doit dessiner une ligne horizontale à travers les champs incorrects uniquement si le score erroné est dépassé (2 points marqués puis encore 2 points, ou 2 points marqués puis 3 points),

Dans l'exemple, après la correction A9 marque deux fois un panier à 2 points.

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
	● 8	54	54
	55	55	














	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	8	53	53
	● 8	54	54
	55	55	

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	8	53	53
	● 8	54	54
	9	55	55







Après que l'arbitre a signé la feuille de marque en fin de rencontre, aucune erreur ne peut plus être corrigée. Il faudra rédiger un rapport expliquant la situation.

3. LES FAUTES INDIVIDUELLES




	Faute simple	Faute technique	Faute disqualifiante	Faute antisportive	Disqualification pour bagarre	Disqualification du match
Joueur 						
Entraîneur* 						
Notée sur la feuille 	P Personal foul	Joueur T echnical Entraîn. C oach Banc B ench	D Disqualifying foul	U Unsportmanlike foul	F Fighting foul	GD Game Disqualification

*Entraîneur, entraîneur adjoint, remplaçant et accompagnateur de l'équipe



-  Les fautes des joueurs sont comptabilisées dans les fautes d'équipe.
-  Pour les entraîneurs :
 - Faute technique à l'entraîneur pour conduite personnelle antisportive de l'entraîneur : elle est inscrite au compte de l'entraîneur – C₁
 - Faute technique à un membre du banc : elle est inscrite au compte de l'entraîneur - B₁
 - Faute disqualifiante : elle doit être inscrite au compte du fautif, s'il est identifié - D₂ si c'est un joueur, ou D au fautif + B₂ à l'entraîneur si c'est un remplaçant ou l'entraîneur adjoint
 - S'il s'agit d'une faute disqualifiante d'une autre personne autorisée à être assise sur le banc mais non inscrite sur la feuille, l'entraîneur doit être sanctionné d'une faute technique B₁
-  Toutes les fautes de joueurs, infligées avant la rencontre et pendant les intervalles seront comptabilisées dans les fautes d'équipe de la période de jeu qui suit.
-  Lorsqu'une personne est sanctionnée d'une faute disqualifiante, il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère quitter le bâtiment.



Quelques précisions

-  Toute faute (personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante) entraînant un ou plusieurs lancers-francs, doit être indiquée en ajoutant le nombre de tirs correspondants (1, 2 ou 3 en indice) à côté de la lettre : P, U, T, D, C ou B (ex : P₁ – U₂).
-  Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des réparations identiques et annulées en conformité avec l'article 42, doivent être indiquées en ajoutant un petit « c » (cancelled = annulation) à côté des lettres : P, U, T, D, C ou B (ex : P_c – U_c).
-  Si un joueur ayant commis 5 fautes reste sur le terrain et commet une nouvelle faute (6^{ème} faute), cette faute sera inscrite à son compte et comptera comme faute d'équipe. Le marqueur inscrira cette 6^{ème} faute à la suite des 5 premières fautes.

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	U ₂	P ₁	P	P	P ₂
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	---	---	----------------

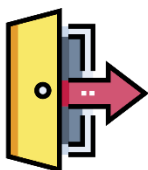
-  Lorsqu'un joueur exclu pour 5 fautes revient volontairement sur le terrain et participe à une période de chronomètre de jeu, son entraîneur est sanctionné d'une faute technique « B₁ ».
-  En cas de deuxième faute technique ou antisportive au même joueur :
 Un même joueur, qui est sanctionné pour une seconde faute antisportive ou technique au cours d'une rencontre, doit être signalé par le marqueur à l'arbitre et doit être disqualifié. Il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère quitter le bâtiment.

Notation sur la feuille :

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	U ₂	U ₂	GD	
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	----	--

Si la 2^{ème} faute antisportive ou technique est la 5^{ème} faute du joueur :

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	T ₁	P ₂	P	T ₁	GD
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	---	----------------	----



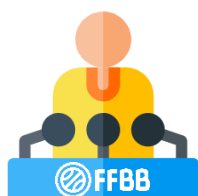
Un entraîneur doit être disqualifié et doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère quitter le bâtiment lorsque :

- Il est sanctionné d'une faute disqualifiante « D » à titre personnel
- Il est sanctionné de 2 fautes techniques pour comportement antisportif « C »
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques cumulées (C.B.B – C.B.C – B.B.B – B.B.C – B.C.B) pour comportement antisportif de sa part, de la part de son adjoint, d'un remplaçant ou de tout accompagnateur assis sur le banc.

Dans ces deux derniers cas, l'inscription « GD » dans la case suivante disponible doit être ajoutée.



Lorsqu'une faute technique d'entraîneur est sifflée et pour éviter toute contestation ultérieure, il est recommandé au marqueur de se faire préciser par l'arbitre la nature de la faute (B ou C).




Flash spécial OTM

La faute disqualifiante

Fautes disqualifiantes hors situation de bagarre


Disqualifiante de remplaçant :

VT785048	DUPONT F.	11	X	P	D			
----------	-----------	----	---	---	---	--	--	--


VT754032	Entraîneur MARIE C.		B ₂		
----------	---------------------	---	----------------	--	--

Disqualifiante d'un joueur après sa 5^{ème} faute :

VT785048	DUPONT F.	11	X	P	P ₁	P ₂	P ₁	P	D
----------	-----------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---


VT754032	Entraîneur MARIE C.		B ₂		
----------	---------------------	---	----------------	--	--

Disqualifiante d'entraîneur adjoint :


VT754032	Entraîneur MARIE C.		B ₂		
----------	---------------------	---	----------------	--	--

VT824812	Entraîneur adjoint ROBERT L.		D		
----------	------------------------------	--	---	--	--

Disqualifiante d'entraîneur :

VT754032	Entraîneur MARIE C.		D ₂		
----------	---------------------	---	----------------	--	--

Disqualifiante d'un membre accompagnateur d'équipe :

VT754032	Entraîneur MARIE C.		B ₂		
----------	---------------------	---	----------------	--	--

Fautes disqualifiantes dans les situations de bagarre


Si un ou des joueurs sont disqualifiés **pour avoir quitté le banc d'équipe lors d'une bagarre**, sans y avoir participé activement, un « F » sera inscrit dans chacune des cases de fautes restantes et une faute technique B2 sera infligée à l'entraîneur. Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté leur banc d'équipe, une seule faute technique B sera inscrite à l'entraîneur.

VT785048	DUPONT F.	11	X	P	P ₂	F	F	F
----------	-----------	----	---	---	----------------	---	---	---


VT785048	DUPONT F.	11	X	P	P ₂	P	P	P	F
----------	-----------	----	---	---	----------------	---	---	---	---



Si l'entraîneur est personnellement disqualifié dans cette situation de bagarre :

VT754032	Entraîneur MARIE	C.		D ₂	F	F
----------	------------------	----	---	----------------	---	---

Si l'entraîneur adjoint est disqualifié dans cette situation de bagarre :

VT754032	Entraîneur MARIE	C.		B ₂		
VT824812	Entraîneur adjoint ROBERT	L.		D	F	F


Dans tous les cas de faute(s) disqualifiante(s) dans une situation de bagarre, une faute technique B₂ sera inscrite au compte de l'entraîneur, sauf s'il a lui-même une D₂.

En cas de participation active à la bagarre, les fautes disqualifiantes des remplaçants, joueurs éliminés, coach, aide-coach et accompagnateurs doivent être enregistrées de la manière suivante :

VT785048	DUPONT	F.		11	X	P	P ₂	D ₂	F	F	+ B ₂ au coach
----------	--------	----	--	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---------------------------

VT785048	DUPONT	F.		11	X	P	P ₂	P	P	P	D _F ^{D₂} + B ₂ au coach
----------	--------	----	--	----	---	---	----------------	---	---	---	---

L'enregistrement d'une faute disqualifiante contre un accompagnateur ayant pris part activement à la bagarre est noté (B₂)

VT754032	Entraîneur MARIE	C.		B ₂	(B ₂)	
----------	------------------	----	---	----------------	-------------------	--

Une faute disqualifiante d'un accompagnateur doit être imputée à l'entraîneur et enregistrée (B₂) mais elle ne peut pas compter dans les 3 fautes techniques pouvant disqualifier le coach.



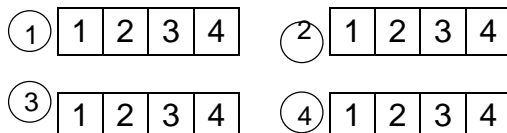
Les fautes disqualifiantes d'entraîneur, entraîneur-adjoint, remplaçant ou accompagnateur en situation de bagarre (Art. 39) **NE DOIVENT PAS COMPTER COMME FAUTES D'EQUIPE.**



4. LES FAUTES D'ÉQUIPE

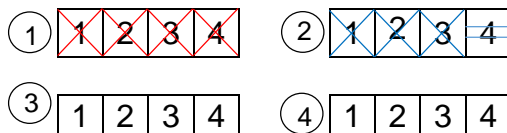
- Chaque fois qu'un joueur commet une faute, qu'elle soit personnelle, technique, antisportive, disqualifiante (exception l'article 39), le marqueur doit également enregistrer cette faute au compte de l'équipe du joueur fautif.
- Le marqueur doit utiliser les cases prévues à cet effet sur la feuille de marque, immédiatement au-dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des Joueurs. Quatre "blocs" de quatre cases sont prévus, pour chacune des quatre quart-temps.

Fautes d'équipe



- Le marqueur doit inscrire un grand « X » dans les cases 1 à 4 au fur et à mesure que les joueurs de cette équipe commettent des fautes.

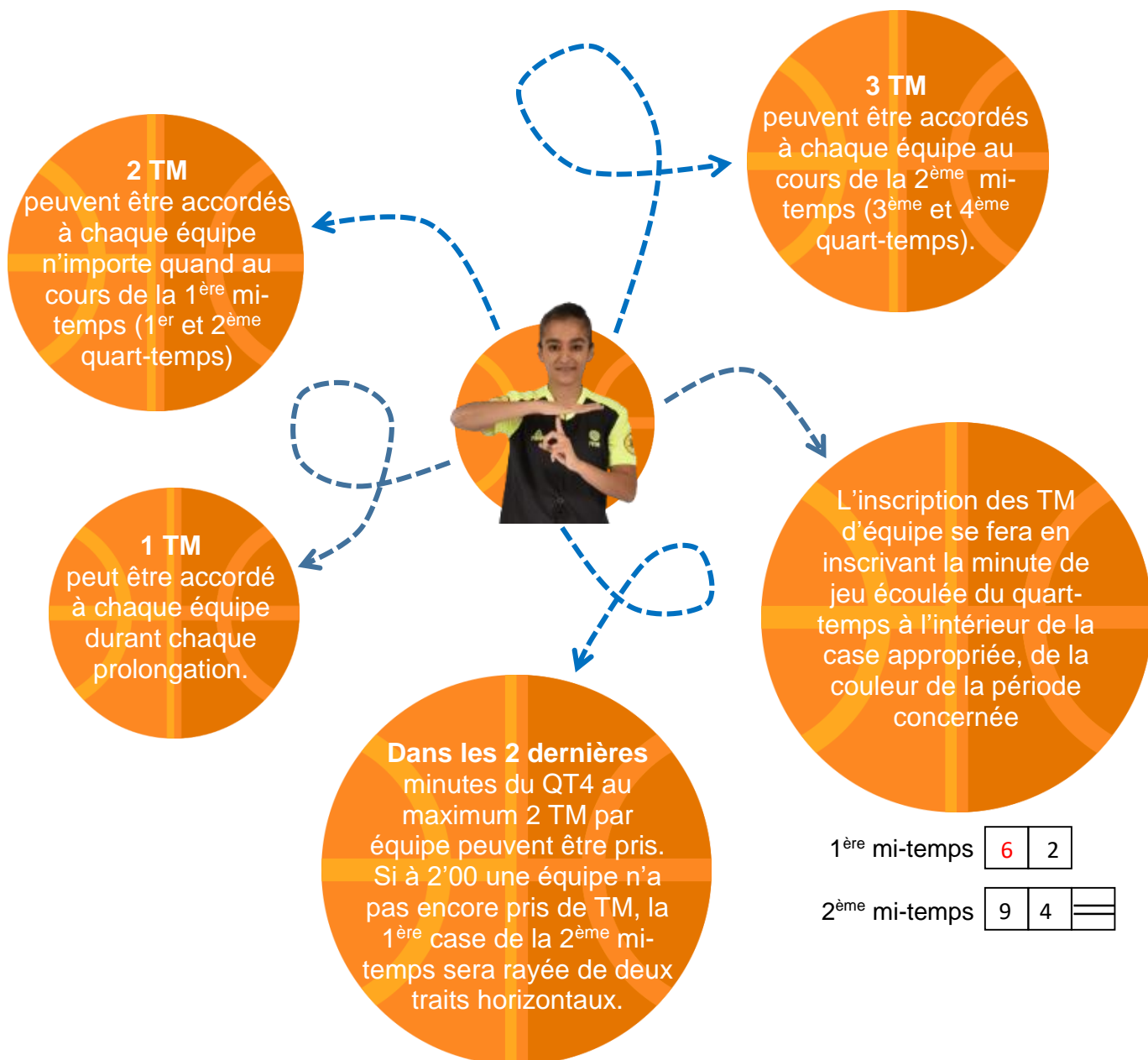
Fautes d'équipe



Par la suite, quand la 4^{ème} faute est commise, le fanion des fautes d'équipe devra être mis en place du côté du banc de l'équipe fautive.



5. LES TEMPS-MORTS D'EQUIPE ACCORDES



6. LES REMPLACEMENTS

Le marqueur doit veiller à bien apposer une croix dans la case des entrées en jeu quand un remplaçant entre en jeu pour la première fois. Pour rappel, seules les croix du 5 de départ sont cerclées au moment de l'entre-deux.



7. FIN DES 3 PREMIERS QUART-TEMPS

A la fin de chacun des 3 premiers quart-temps, le marqueur devra :

- Entourer d'un cercle épais le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ce chiffre ainsi que sous le numéro des joueurs ayant réussi ces derniers points.

	11	11	
10	12	12	8
	13	13	
9	14	14	
	15	15	12
	16	16	
	17	17	

- Inscrire le score obtenu par chaque équipe dans chaque quart-temps dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

Période ① : A 14 B 15		Période ② : A B	
Période ③ : A B		Période ④ : A B	
Prolongations : A		B	

- Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de fautes des équipes non utilisées.



8. A LA MI-TEMPS


A la fin du 2^{ème} quart-temps, le Marqueur devra :

- Tracer une ligne épaisse entre les cases des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisées et celles qui ne l'ont pas été ("encadrer" les fautes).

VT805614	LOUPIOT	H.	10	X	P				
VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	U₂			
VT841256	MARTIN	G.	12	X	P	P₂	P₂		




La feuille de marque à la fin du 1^{er} quart-temps :



LIGUE NATIONALE DE BASKET

46-52, rue Albert - 75640 PARIS Cedex 13
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr



ÉQUIPE A : PARIS BASKET CLUB CONTRE ÉQUIPE B : NANTES BASKET 44

Rencontre N° 175 Date 11/05/20 Heure 2000 Lieu PARIS
 1^{er} Arbitre DIRANT L. 2^e Arbitre QUETON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

Equipe A PARIS BASKET CLUB
Couleur : BLANC

Temps morts
 1^{er} mi-temps
 2^e mi-temps
 Prolongations

Fautes d'équipe
 ① X X X X ② 1 2 3 4
 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
			1 2 3 4 5	
VT950144	BRIAND P.	2	X	
JE913800	O'BRIEN S.	3	X	
1C VT901664	NOUMIN K.	7	X	
VT770019	DRAME P.	10		
VT005401	RIOU L. (CAP)	12	X	P
2C JE902046	ORAN F.	13		P
VT942213	NAIMON F.	14		
VT932228	LUPIN S.	22	X	
VT021638	OUSKA P.	23	X	P, P
VT930709	ULURIN S.	30	X	

Entraîneur LHOMMEDE L.
 Entraîneur adjoint BOUCHER R.
 Entraîneur adjoint n° 2

Equipe B NANTES BASKET 44
Couleur : BLEU

Temps morts
 1^{er} mi-temps
 2^e mi-temps
 Prolongations

Fautes d'équipe
 ① X X X X ② 1 2 3 4
 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
			1 2 3 4 5	
VT81328	PATRICK L.	0	X	
VT822013	AUJEAUD	4	X	P, P
JE131200	ULMER D.	6		
VT004413	LOUVER F.	9	X	P, P
VT010074	APPLE M. (CAP)	11	X	
1C VT954121	BROWN C.	12	X	
VT90311	ROGER C.	21	X	
1C VT91816	OULOIN K.	23		
VT891394	IMON S.	35		
VT900181	SUMMER J.	38	X	U
		85		

Entraîneur COUTAUD M.
 Entraîneur adjoint ROBIN C.
 Entraîneur adjoint n° 2

MARQUE COURANTE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

SCORES

Période ① 21 B 16
 Période ② A _____ B _____
 Période ③ A _____ B _____
 Période ④ A _____ B _____
 Prolongations A _____ B _____

SCORE FINAL
 Equipe A _____ Equipe B _____

Heure de fin de rencontre : _____
 Equipe gagnante : _____

Marqueur _____
 Aide-marqueur _____
 Chronométrateur _____
 Chronométrateur des tirs _____

1^{er} Arbitre _____
 2^e Arbitre _____ 3^e Arbitre _____

Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations _____

Exemplaire LNB - A envoyer par le club recevant.

Point de vigilance à avoir



La feuille de marque à la fin du 2^{ème} quart-temps :



LIGUE NATIONALE DE BASKET

46-52, rue Albert - 75640 PARIS Cedex 13
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr



ÉQUIPE A : PARIS BASKET CLUB

CONTRE

ÉQUIPE B : NANTES BASKET 44

Rencontre N° 75 Date 11/05/20 Heure 2000 Lieu PARIS
1^{er} Arbitre DIRANT L. 2^e Arbitre QUETON F. 3^e Arbitre LOUPES R.



Equipe A PARIS BASKET CLUB
Couleur : BLANC

Temps morts : 7
Fautes d'équipe : 1 2 3 4 5
Prolongations : 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
			1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
VT950144	BRIAND P.	2	X	P
JE913800	O'BRIEN S.	3	X	P
VT901664	NOUMIN K.	7	X	
VT770019	DRAME P.	10	X	
VT005401	RIOU L. (CAP)	12	X	P
JE902046	ORAN F.	13	X	P
VT942213	NAIMON F.	14	X	P
VT932228	LUPINS.	22	X	P
VT021638	OUSKA P.	23	X	P
VT930709	ULURIN S.	30	X	P

Entraîneur LHOMMEDE L.
Entraîneur adjoint BOUCHER R.
Entraîneur adjoint n° 2

Equipe B NANTES BASKET 44
Couleur : BLEU

Temps morts : 3
Fautes d'équipe : 1 2 3 4 5
Prolongations : 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
			1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
VT81328	PATRICK L.	0	X	P
VT922013	AUPEAU D.	4	X	P
JE131200	ULMER D.	6	X	
VT004413	LOUVER F.	9	X	P
JE841112	APPLE M. (CAP)	11	X	P
VT010074	MONIER C.	12	X	P
VT951121	BROWN C.	21	X	
VT901311	ROGER C.	23	X	
VT918116	CULOIN K.	35	X	
VT81394	IMON S.	38	X	P
VT900381	SUMMER J.	85	X	

Entraîneur COUTAUD M.
Entraîneur adjoint ROBIN C.
Entraîneur adjoint n° 2

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
1	1	41	41	81	81	121	121				
2	2	42	42	82	82	122	122				
3	3	43	43	83	83	123	123				
4	4	44	44	84	84	124	124				
5	5	45	45	85	85	125	125				
6	6	46	46	86	86	126	126				
7	7	47	47	87	87	127	127				
8	8	48	48	88	88	128	128				
9	9	49	49	89	89	129	129				
10	10	50	50	90	90	130	130				
11	11	51	51	91	91	131	131				
12	12	52	52	92	92	132	132				
13	13	53	53	93	93	133	133				
14	14	54	54	94	94	134	134				
15	15	55	55	95	95	135	135				
16	16	56	56	96	96	136	136				
17	17	57	57	97	97	137	137				
18	18	58	58	98	98	138	138				
19	19	59	59	99	99	139	139				
20	20	60	60	100	100	140	140				
21	21	61	61	101	101	141	141				
22	22	62	62	102	102	142	142				
23	23	63	63	103	103	143	143				
24	24	64	64	104	104	144	144				
25	25	65	65	105	105	145	145				
26	26	66	66	106	106	146	146				
27	27	67	67	107	107	147	147				
28	28	68	68	108	108	148	148				
29	29	69	69	109	109	149	149				
30	30	70	70	110	110	150	150				
31	31	71	71	111	111	151	151				
32	32	72	72	112	112	152	152				
33	33	73	73	113	113	153	153				
34	34	74	74	114	114	154	154				
35	35	75	75	115	115	155	155				
36	36	76	76	116	116	156	156				
37	37	77	77	117	117	157	157				
38	38	78	78	118	118	158	158				
39	39	79	79	119	119	159	159				
40	40	80	80	120	120	160	160				

Marqueur _____
Aide-marqueur _____
Chronométrateur _____
Chronométrateur des tirs _____

1^{er} Arbitre _____ 3^e Arbitre _____
2^e Arbitre _____

Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations _____


SCORES Période ① A 21 B 16
Période ② A 16 B 14
Période ③ A _____ B _____
Période ④ A _____ B _____
Prolongations A _____ B _____

SCORE FINAL Equipe A _____ Equipe B _____
Heure de fin de rencontre : _____
Equipe gagnante : _____

Exemplaire LNB - A envoyer par le club recevant.




La feuille de marque à la fin du 3^{ème} quart-temps :



LIGUE NATIONALE DE BASKET


46-52, rue Albert - 75640 PARIS Cedex 13
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr



ÉQUIPE A : **PARIS BASKET CLUB**

CONTRE

ÉQUIPE B : **NANTES BASKET 44**



Rencontre N° **75** Date **11/05/20** Heure **2000** Lieu **PARIS**
 1^{er} Arbitre **DIRANT L.** 2^e Arbitre **QUETON F.** 3^e Arbitre **LOUPES R.**

Equipe A PARIS BASKET CLUB
Couleur : **BLANC**

Temps morts : 7
1^{er} mi-temps : 5
2^e mi-temps :
Prolongations :

Fautes d'équipe : ① XXXX ② XXXX ③ XXXX ④ 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	1	2	3	4	5
VT950144	BRIAND P.	2	X	P	P			
JE913300	O'BRIEN S.	3	X	P	P			
1C VT901664	NOUMIN K.	7	X	P	P			
T VT770019	DRAME P.	10	X					
VT005401	RIOU L. (CAP)	12	X	P				
JE902046	ORAN F.	13	X	P				
2C VT942213	NAIMON F.	14	X	P	P			
VT932228	LUPIN S.	22	X	P	P			
VT021638	OUSKA P.	23	X	P	P	P		
VT930709	ULURIN S.	30	X	P	P	P		

Entraîneur **LHOMMEDE L.**
Entraîneur adjoint **BOUCHER R.**
Entraîneur adjoint n° 2

Equipe B NANTES BASKET 44
Couleur : **BLEU**

Temps morts : 3
1^{er} mi-temps : 7
2^e mi-temps :
Prolongations :

Fautes d'équipe : ① XXXX ② XXXX ③ XXXX ④ 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	1	2	3	4	5
VT881328	PATRICK L.	0	X	P	P			
VT822013	AUNEAU D.	4	X	P	P			
JE131200	ULMER D.	6	X	P	P			
VT004413	LOUVER F.	9	X	P	P			
JE841112	APPLE M. (CAP)	11	X	P	P			
VT010074	MONIER C.	12	X	P	P			
1C VT954121	BROWN C.	21	X	P	P			
VT901311	ROGER C.	23	X					
1C VT911816	OULOIN K.	35	X					
VT891394	IMON S.	38	X	P				
VT900381	SUMMER J.	85	X	P				

Entraîneur **COUSTAUO M.**
Entraîneur adjoint **ROBIN C.**
Entraîneur adjoint n° 2

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
2	2	2	33	3	4	4	11	81	81	121	121
12	2	2	33	42	42			82	82	122	122
4	2	2	33	43	43	23		83	83	123	123
12	5	2	38	44	44			84	84	124	124
6	6			45	45	12		85	85	125	125
7				46	46			86	86	126	126
12	8	9		47	47	23		87	87	127	127
22	9			48	48			88	88	128	128
10	10	0		49	49			89	89	129	129
11	11			50	50	0		90	90	130	130
22	12			51	51			91	91	131	131
13	13	0		52	52	33		92	92	132	132
14	14			53	53			93	93	133	133
2	15	18	4	54	54			94	94	134	134
2	16	18	4	55	55			95	95	135	135
7	18	18	0	56	56			96	96	136	136
14	20	20	38	57	57			97	97	137	137
14	21	21	9	58	58			98	98	138	138
22	22			59	59			99	99	139	139
23	23	38		60	60			100	100	140	140
24	24			61	61			101	101	141	141
14	25	25	11	62	62			102	102	142	142
26	26	26	38	63	63			103	103	143	143
27	27	28		64	64			104	104	144	144
28	28			65	65			105	105	145	145
29	29			66	66			106	106	146	146
30	30	12		67	67			107	107	147	147
31	31			68	68			108	108	148	148
32	32			69	69			109	109	149	149
14	33	35	0	70	70			110	110	150	150
34	34			71	71			111	111	151	151
35	35			72	72			112	112	152	152
36	36	21		73	73			113	113	153	153
37	37			74	74			114	114	154	154
38	38	0		75	75			115	115	155	155
39	39			76	76			116	116	156	156
40	40	0		77	77			117	117	157	157
				78	78			118	118	158	158
				79	79			119	119	159	159
				80	80			120	120	160	160

Marqueur _____

Aide-marqueur _____

Chronométrateur _____

Chronométrateur des tirs _____

1^{er} Arbitre _____

2^e Arbitre _____ 3^e Arbitre _____

Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations _____

Exemplaire LNB - A envoyer par le club recevant.

SCORES

Période ① A **21** B **16**

Période ② A **16** B **14**

Période ③ A **21** B **22**

Période ④ A _____ B _____

Prolongations A _____ B _____

SCORE FINAL Equipe A _____ Equipe B _____



Heure de fin de rencontre : _____

Equipe gagnante : _____




24

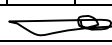
D. LA FIN DE LA RENCONTRE

1. SI UNE EQUIPE A GAGNE

-  **Entourer d'un cercle épais le dernier chiffre des points** réussis par chaque équipe et tracer une double ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des joueurs ayant réussi ces derniers points.
-  **Inscrire le score obtenu** par chaque équipe lors du 4^{ème} quart-temps dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque. S'il y a eu une ou des prolongations, le score de l'ensemble des prolongations sera reporté dans la partie appropriée.

	69	69	
10	70	70	8
	71	71	
	72	72	14
	73	73	
	74	74	
	75	75	

-  **Enregistrer le score final** et inscrire le nom de l'équipe victorieuse.
-  **Tracer une ligne diagonale** pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées des colonnes en cours de la marque courante.
-  **Rayer :**
 - de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps morts et de fautes d'équipe non utilisées,
 - d'une ligne horizontale épaisse les cases des fautes de joueurs, d'entraîneurs ou entraîneurs adjoints non utilisées.
 - l'ensemble de la ligne pour les joueurs non entrés en jeu.
 - les cases vides en dessous du dernier joueur enregistré. Si il restait plus d'une ligne disponible, la ligne horizontale doit être tracée jusqu'à atteindre la section fautes puis se poursuivre en diagonale vers le bas.

VT805614	LOUPIOT	H.	10					
VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	U ₂	P ₂	
VT754032	Entraîneur	MARIE	C.					
	Entraîneur adjoint							

Le nom d'un joueur non entré en jeu sera rayé, même si une faute technique ou disqualifiante, commise durant un intervalle, figure à son compte. Cette faute sera cependant inscrite au verso de la feuille de marque par le premier arbitre.

2. EN CAS D'EGALITE

- 🏀 Entourer d'un cercle épais le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des joueurs ayant réussi ces derniers points. Les équipes ne changent pas de côté (continuité du dernier quart-temps)
- 🏀 Inscrire le score obtenu par chaque équipe lors du 4^{ème} quart-temps dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.
- 🏀 Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps morts non utilisées.

La rencontre se poursuit alors en autant de prolongations de 5 minutes que nécessaires pour arriver à désigner un vainqueur.

La procédure du point précédent de clôture de la feuille peut alors être déroulée.

	69	69	
10	70	70	8
	71	71	
9	72	72	12
	73	73	
	74	74	
	75	75	

3. LES SIGNATURES

Pour les **OTM**, on note (en majuscules) le nom et l'initiale de chacun, et l'officiel signe à côté

Pour les **arbitres**, seules les signatures suffisent car les noms sont notés en haut de la feuille.

Le 1^{er} arbitre signe la feuille en dernier, plus aucune inscription ne pourra être ajoutée

Marqueur	_____
Aide-marqueur	_____
Chronométreur	_____
Chronométreur des tirs	_____
<hr/>	
1 ^{er} Arbitre	_____
2 ^e Arbitre	_____
	3 ^e Arbitre _____
Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations	

E. AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE



Toute inscription au verso de la feuille, autre que celles dont le marqueur a la charge :

- Est effectuée par l'arbitre.
- Doit être contresignée par les arbitres
- Doit être contresignée par les capitaines en titre pour les fautes disqualifiantes avec rapport et les réserves.

EXCEPTION : Pour les réclamations, le capitaine en jeu plaignant ou l'entraîneur plaignant et le capitaine en jeu adverse, signeront la feuille de marque.

<p>RÉSERVES : Elles concernent le terrain, le matériel, la qualification d'un joueur.</p> <p>Elles seront dictées par le capitaine en titre ou l'entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception, ex : panneau cassé).</p> <p>Concernant la qualification d'un joueur, elles devront être portées par le capitaine en titre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avant la rencontre, - immédiatement à la fin de la mi-temps si le joueur est entré en jeu au cours du QT1 ou QT2 - à la fin de la rencontre si le joueur concerné n'est entré en jeu qu'au cours du QT3 ou QT4 <p>Les problèmes de licence ou de matériel sont aussi à noter dans cette case.</p>				SIGNATURES									
				1 ^{er} Arbitre									
				2 ^e Arbitre									
				3 ^e Arbitre									
				Cap. A									
<p>FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">NOM</th> <th style="width: 15%;">N° licence</th> <th style="width: 15%;">Equipe</th> <th style="width: 40%;">Nature*</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">A - B</td> <td style="text-align: center;">FT - FD sans rapport - FD avec rapport</td> </tr> </tbody> </table>				NOM	N° licence	Equipe	Nature*			A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	Je confirme la (les) faute(s) disqualifiante(s) avec rapport et rapport suit.	
NOM	N° licence	Equipe	Nature*										
		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport										
				SIGNATURES									
<p>Motif Elles sont nominatives au compte du fautif au verso de la feuille de marque, indépendamment de l'enregistrement qui est fait au recto de la feuille en conformité avec le règlement officiel :</p> <p>Motif Les FT joueurs T, Les FT entraîneurs C, Les FD joueurs, entraîneurs en entraîneurs adjoint D</p> <p>Motif Pour les accompagnateurs autorisés à se trouver dans la zone de banc d'équipe, sanctionnés d'une FD, l'inscription sera faite au compte de l'entraîneur (B₁), sans mention dans cette case (sauf en LNB)</p> <p>Motif Si l'arbitre valide sur la feuille de marque la mention "<i>Je confirme la(les) faute(s) disqualifiante(s) et rapport suit</i>", en indiquant succinctement le motif (ex : insultes, coups, bagarre, etc...), les officiels de la table de marque doivent eux aussi rédiger un rapport individuel.</p>				1 ^{er} Arbitre									
				2 ^e Arbitre									
				3 ^e Arbitre									
				Cap. A									
				Cap. B									
<p>RÉCLAMATIONS : Elle est posée au moment de la faute d'arbitrage supposée commise. Sur indication de l'arbitre, le marqueur notera sur un papier : <i>L'équipe réclamante, le QT, le temps, le score, les n° des capitaines en jeu.</i></p> <p>A la fin de la rencontre, le capitaine en jeu réclamant ou l'entraîneur dictera la réclamation, après avoir donné un chèque, et signera le recto de la feuille de marque. Les 2 capitaines en jeu contresigneront le verso de la feuille de marque. Si le capitaine en jeu a été disqualifié, le capitaine en titre ou l'entraîneur procèdera aux formalités.</p> <p>Les OTM et l'(les)aide(s) arbitre(s) remettront leur rapport à l'arbitre (ou au commissaire), après l'avoir rédigé de manière concise et indépendante après la rencontre.</p>				SIGNATURES									
				Reçu Chèque Numéro : _____									
				1 ^{er} Arbitre									
				2 ^e Arbitre									
				3 ^e Arbitre									
				Cap. A (en jeu) ou entraîneur*									
				Cap. B (en jeu) ou entraîneur*									
				de _____ e									
<p>PROTOCOLE COMMOTION CÉRÉBRALE : _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p style="text-align: center;">Retour du joueur sur le terrain : OUI - NON</p>													
<p>INCIDENTS</p> <p>ayant eu lieu avant pendant après } la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport</p>			<p>Motif Un incident fait l'objet d'un rapport personnalisé et détaillé, rédigé par chaque officiel. En cas de problème de matériel, les faits sont inscrits dans cette case incident.</p>										
Signature 1 ^{er} Arbitre		Signature 2 ^e Arbitre		Signature 3 ^e Arbitre									
				Signature Capitaine A									
				Signature Capitaine B									

F. LES AUTRES DEVOIRS DU MARQUEUR

1

LA RESPONSABILITE DE LA FEUILLE

Le marqueur est le responsable de la feuille de marque. Sa fonction débute quand il reçoit un exemplaire vierge à son arrivée et cesse, quand, à la fin de la rencontre, l'arbitre a apposé sa signature au recto.

Pendant tout ce temps, il ne devra s'en dessaisir sous aucun prétexte, sauf pour la confier à l'arbitre aux fins de vérifications.



2

5 DE DEPART

Si juste avant le début de la rencontre, le marqueur découvre qu'un joueur non inscrit dans le cinq de départ, pénètre sur le terrain, il doit immédiatement prévenir les arbitres.



3

COMMUNIQUER

Seul le marqueur indique à l'arbitre que les officiels de la table sont prêts. Il doit donc faire le signe "OK" (n° 13) en direction des arbitres à chaque début de quart-temps et sur toute remise en jeu, sauf après une faute de Joueur (plaquette).

Le marqueur est l'OTM qui est en relation permanente avec les arbitres. Un contact visuel doit toujours être établi.



4

TOURNER LA FLECHE DE POSSESSION

Dès la **prise de contrôle du ballon** par une équipe sur le terrain suite à l'entre-deux initial, le marqueur positionne la flèche en direction de l'attaque de l'équipe qui ne bénéficie pas de ce premier contrôle.

Par la suite, il **inversera le sens de la flèche à chaque situation d'entre-deux** dès que le ballon touchera ou sera légalement touché par un joueur sur le terrain suite à la remise en jeu. Le marqueur doit **retourner la flèche dès la fin du deuxième quart-temps** sous le contrôle de l'arbitre.



5

CONCENTRATION

Le poste de marqueur demande énormément de concentration car beaucoup d'informations passent par lui. En cas de stress, **soufflez et prenez votre temps !**





La feuille de marque à la fin du match :



LIGUE NATIONALE DE BASKET

46-52, rue Albert - 75640 PARIS Cedex 13
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr



ÉQUIPE A : PARIS BASKET CLUB CONTRE ÉQUIPE B : NANTES BASKET 44

Rencontre N° 175 Date 11/05/20 Heure 2000 Lieu PARIS
1^{er} Arbitre DIRANT L. 2^e Arbitre QUETON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

Equipe A PARIS BASKET CLUB
Couleur : BLANC

Temps morts : 7
Fautes d'équipe : 5/9/10

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
VT950144	BRIAND P.	2	X	P	P			
JE913800	O'BRIEN S.	3	X	P	P			
VT901664	NOUMIN K.	7	X					
VT910019	DRAME P.	10	X					
VT005401	RIOU L. (CAP)	12	X	P	P	P	P	P
JE902046	ORAN F.	13	X	P				
VT942213	NAIMON F.	14	X	P	P	P		
VT932228	LUPINS.	22	X					
VT021638	OUSKA P.	23	X	P	P	P	P	P
VT930709	ULURIN S.	30	X	P	P			
VT750413	Entraîneur LHOMM L.							
VT731971	Entraîneur adjoint BOULHER R.							
	Entraîneur adjoint n°2							

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B		A		B	
1	1	3	4	4	11	81	81	121	121						
2	2	2	38	42	42	82	82	122	122						
12	2	38	43	43	23	83	83	123	123						
4	38	44	44	84	84	124	124								
12	38	45	45	85	85	125	125								
6	6	46	46	86	86	126	126								
7	7	9	47	47	23	87	87	127	127						
12	8	8	48	48		88	88	128	128						
22	9	23	48	49		89	89	129	129						
10	10	50	50	90	90	130	130								
11	11	51	51	91	91	131	131								
22	12	52	52	38	92	92	132	132							
13	13	53	53	93	93	133	133								
14	14	2	54	54	23	94	94	134	134						
2	15	18	4	55	55	95	95	135	135						
2	16	16	4	7	56	56	0	96	96	136	136				
17	17	0	14	57		97	97	137	137						
7	18	0	14	58	35	98	98	138	138						
19	19	59	59	0		99	99	139	139						
14	20	38	60	60		100	100	140	140						
14	21	9	61	61	35	101	101	141	141						
22	22	62	62	102	102	142	142								
23	23	38	7	63		103	103	143	143						
3	24	64	64	23		104	104	144	144						
14	25	11	7	65		105	105	145	145						
26	26	38	7	66		106	106	146	146						
12	27	38	7	67	11	107	107	147	147						
22	28	68	68	23		108	108	148	148						
27	29	69	69	23		109	109	149	149						
30	30	12	3	70		110	110	150	150						
30	31	71	71	11		111	111	151	151						
32	32	23	72	72		112	112	152	152						
14	33	38	9	73	78	0	113	113	153	153					
34	34	23	74	74		114	114	154	154						
30	35	75	75	115	115	155	155								
36	36	23	76	76	11	116	116	156	156						
3	37	77	77	9		117	117	157	157						
38	38	0	79	9		118	118	158	158						
13	39	80	80			119	119	159	159						
40	40	0	80			120	120	160	160						

Equipe B NANTES BASKET 44
Couleur : BLEU

Temps morts : 3
Fautes d'équipe : 7/10

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
VT98328	PATRICK L.	0	X	P	P			
VT922013	AUPEAU D.	4	X	P	P			
JE913208	ULMER D.	5	X					
VT004413	LOUVER F.	8	X	P	P	P	P	P
JE941112	APPLE M. (CAP)	11	X					
VT010074	MONIER C.	12	X	P	P	P		
VT954121	BROWN C.	21	X					
VT901311	ROGER C.	23	X					
VT918116	OULOIN K.	35	X					
VT891894	IMON S.	38	X	P	P			
VT900181	SUMMER J.	35	X					
VT711318	Entraîneur COUTAUD M.							
VT742100	Entraîneur adjoint ROBIN C.							
	Entraîneur adjoint n°2							

Marqueur DUPERY C.
Aide-marqueur COLLON A.
Chronométrateur ZANETTE A.
Chronométrateur des tirs DUPARC N. D.

1^{er} Arbitre Dirant L.
2^e Arbitre Queton F.

Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations

SCORES

Période	A	B
1	21	16
2	16	14
3	21	22
4	18	26
Prolongations	-	-

SCORE FINAL Equipe A 76 Equipe B 78

Heure de fin de rencontre : 21H47

Equipe gagnante : NANTES BASKET 44

Exemplaire LNB - A envoyer par le club recevant.



Le verso de la feuille de marque :

RÉSERVES : _____				SIGNATURES	
				1 ^{er} Arbitre	
				2 ^e Arbitre	
				3 ^e Arbitre	
				Cap. A	
				Cap. B	
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES					
NOM	N° licence	Equipe	Nature*		
ROGER C.	VT901311	A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif	Insulte à un adversaire				
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport		
RÉCLAMATIONS : _____				SIGNATURES	
				1 ^{er} Arbitre	
				2 ^e Arbitre	
				3 ^e Arbitre	
				Cap. A (en jeu) ou entraîneur*	
				Cap. B (en jeu) ou entraîneur*	
Reçu Chèque Numéro : _____				sur Banque : _____	
				de _____ €	
PROTOCOLE COMMOTION CÉRÉBRALE : _____					
Retour du joueur sur le terrain : OUI - NON					
INCIDENTS			Motif		
ayant eu lieu ^{avant} pendant ^{après} la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport					
Signature 1 ^{er} Arbitre	Signature 2 ^e Arbitre	Signature 3 ^e Arbitre	Signature Capitaine A	Signature Capitaine B	
OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS ET MÉDECIN					
	NOM	ADRESSE	N° licence	Groupement sportif	
1 ^{er} Arbitre	DIRANT L.		VT871322	PB14	
2 ^e Arbitre	QUETON F.		VT940742	BCCFV	
3 ^e Arbitre	LOUPES R.		VT230799	BB	
Marqueur	DUPERY C.		VT901311	LRSY	
Aide-marqueur	COLLON A.		VT931320	PDL	
Chronométrateur	ZANETTE A.		VT951120	NAQ	
Chronométrateur des tirs	DUPARC N.		VT001186	NOR	
Resp. de l'organisation	BONNEAU M.		VT571701	PCB	
Délégué aux officiels	CHAMIOT A.		VT950610	PCB	
Médecin	DANNEL X.		VT482113	PCB	
Médecin en charge du protocole commotion					
Commissaire	BOUE J.		VT001114	BM10	

* Rayer la mention inutile.



G. L'E-MARQUE V2



En amont de la rencontre

- Récupérer le code de rencontre (par le club) sur FBI (il contiendra les données de rencontre préfiltrées) : onglet « compétitions » saisir la date du match, faire rechercher et noter le code sur la droite de la ligne du match.

A l'ouverture du logiciel

- Ouvrir e-Marque V2 : cliquer sur « importer une rencontre ». Saisir le code. La sauvegarde des données s'enregistrera automatiquement. Cliquer sur « Lancer la rencontre »

Onglet « Avant Match »



- Vérifier ou saisir les références de la rencontre (repère 1)
- Vérifier ou saisir les noms et couleurs des équipes (repère 2)
- Sélectionner les joueurs, capitaines et entraîneurs ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +) (repère 3)
- Sélectionner les officiels de la rencontre ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +) (repère 4)
- Vérifier ou saisir les paramètres de la rencontre (durée des ¼ temps, nombre de faute d'équipe, ...) (repère 5)

Onglet « Match »

- Sélectionner les 5 entrants en jeu au début du match (repère 6) et faire signer les entraîneurs avec un code ou manuellement (validation de la liste). Puis cliquer sur « DEBUTER le match ».



LOCALUX VISITEURS 23/09/2016 20:30

Avant-match **Match** Après match

9 10 11

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 10:00 + 0

7 1 / 4 0

3 FAUTE 4 TEMPS MORT 5 LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

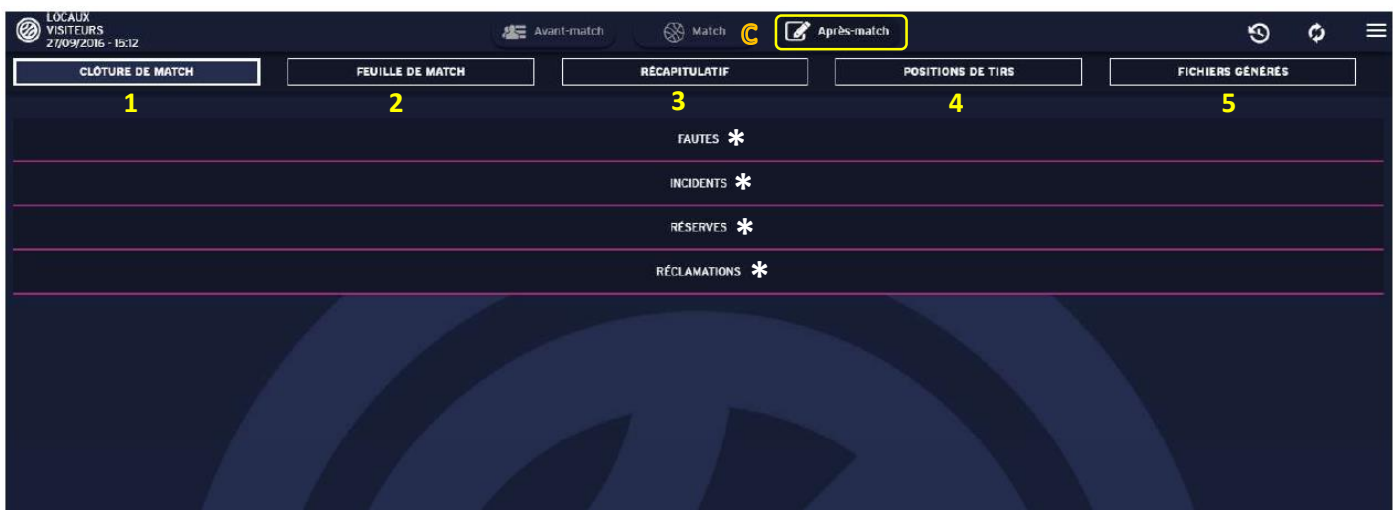
Veillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre (au moins deux joueurs par équipe)

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_B5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_B7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_B8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_B9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_B10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_B11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_B12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_B13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_B	0		E	
NomEntraîneurAdj_B	0		EA	

- Panier à 2 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 1) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Panier à 3 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 2) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Fautes : Cliquer sur faute (repère 3), saisir le type de faute, l'équipe du joueur, le joueur fautif et la réparation (LF ?)
- Temps mort : cliquer sur « Temps-mort » (repère 4) + sélectionner l'équipe
- Lancers-francs : cliquer sur Lancer franc (repère 5) + saisir l'équipe, le joueur tireur et le nombre de LF
- Remplacement : cliquer sur le bouton « en jeu » (repère 6) pour mettre en jeu / hors-jeu les joueurs
- Départ/arrêt du chronomètre: se déclenche en appuyant sur la touche « espace » de l'ordinateur (se règle avec +ou -) (repère 7)
- Flèche d'alternance : cliquer sur la direction de la prochaine possession (repère 8)
- Changer de quart-temps : cliquer sur période suivante dans le menu Hamburger (voir tableau ci-dessous)
- Accéder à l'historique : en cliquant sur l'icône représentant une horloge (repère 9) (sert à modifier les actions saisies)
- Synchroniser les informations avec le serveur FFBB (repère 10) à faire si connecté à internet (sauvegarde)
- Accéder au menu « hamburger » : Le menu permet d'accéder aux actions suivantes (repère 11)...

MENU HAMBURGER	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Position des tirs réussis	Permet d'afficher la position des tirs réussis par période et par joueur
Récapitulatif	Récapitulatif des points, paniers à 2 et 3 points marqués, des lancers-francs marqués, des fautes commises par équipe et par joueur Tableau d'évolution chronologique du score
Réserves	Permet d'accéder à l'enregistrement des « Réserves » posées par les capitaines et à celles des « Observations » enregistrées par les arbitres
Incidents	Permet aux arbitres d'accéder à l'enregistrement des « Incidents »
Réclamation	Permet à l'OTM eMarqueur d'enregistrer l'équipe, le nom du réclamant, la période et la minute du jeu, et le moment du dépôt de réclamation
Forfait	Permet aux arbitres d'enregistrer un forfait avant le match
Défaut	Permet aux arbitres d'enregistrer la perte du match par défaut de joueur
Période suivante	Permet de clôturer une période et de passer à la période suivante
Inverser Bancs/Paniers	Permet d'inverser l'affichage du côté des bancs, des paniers et/ou du score
Désignation des capitaines	Permet d'enregistrer /modifier le capitaine de chaque équipe
Fautes d'équipes	Permet d'enregistrer / ajouter des fautes d'équipe
Contrôles d'avant match	Permet de visualiser les anomalies repérées par le logiciel avant le match.
Fin de match	Permet de déclarer la fin de match et de passer à la phase des formalités et signatures de fin de rencontre
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Onglet « Après-match »



- Signer la feuille de marque et tous les événements de la rencontre (repère 1): (*) réserves, fautes techniques, fautes disqualifiantes, incidents, réclamations, ... (utiliser le code de chaque officiel ou signer avec la souris)
- Afficher la feuille de marque en PDF (repère 2) (disponible à tout moment)
- Afficher le récapitulatif des points et fautes par joueur et par équipe (repère 3)
- Afficher le récapitulatif des positions de tir réussis (repères 4)
- Générer, imprimer et télécharger la feuille de marque et les fichiers (repère 5) + cliquer sur les petits nuages

Pour clôturer définitivement la rencontre, il suffit de saisir à nouveau le code de rencontre saisi lors de la phase d'importation de la rencontre. **La connexion internet est requise pour le transfert de données vers la FFBB (FBI).** En cas de problème technique, contacter assistanceemarquev2@ffbb.com

II. L'AIDE MARQUEUR

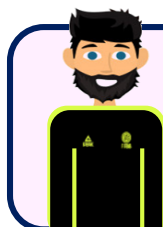


Ses principales fonctions sont d'assurer les inscriptions au tableau d'affichage et d'assister le marqueur avant, pendant, et après la rencontre, et notamment dès le début des inscriptions sur la feuille.

Il est désigné par le club recevant ou par la FFBB

S'il y a désaccord entre le tableau de marque et la feuille de marque, le marqueur doit faire en sorte que l'erreur soit rectifiée au plus vite, soit sur la feuille, soit sur le tableau, selon la nature de l'erreur.

Dans le doute ou si l'une des deux équipes élève des objections quant à la correction, il doit en informer l'arbitre dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, pour décider du score à retenir. Si l'erreur n'est pas identifiée, la feuille fera foi.



En cas d'absence d'aide-marqueur, c'est le chronométreur de jeu qui effectuera les annonces au marqueur et qui sera en charge de l'inscription des points et fautes d'équipe, et pas de joueur, sur le tableau d'affichage.

Il travaille sur un pupitre différent de celui du chronométreur de jeu pour afficher toutes les informations sur le match : points et fautes



Sur faute, il annonce :

- Numéro du joueur + type de faute et réparation (ex : A6 – P₂)
- Nombre faute joueur + nombre faute équipe + « Ok » pour vérifier avec le marqueur.

Et sur panier marqué, il annonce :

- Numéro du joueur + nombre de points (ex : A8 – 2 pts)
- Score + « Ok » pour confirmer que le nouveau score affiché est conforme à la feuille.

Lors des dix dernières secondes de jeu de chaque quart-temps ou prolongation(s), si le chronométreur des tirs reste en fonction, c'est l'aide-marqueur qui égrènera les dix dernières secondes à haute voix.

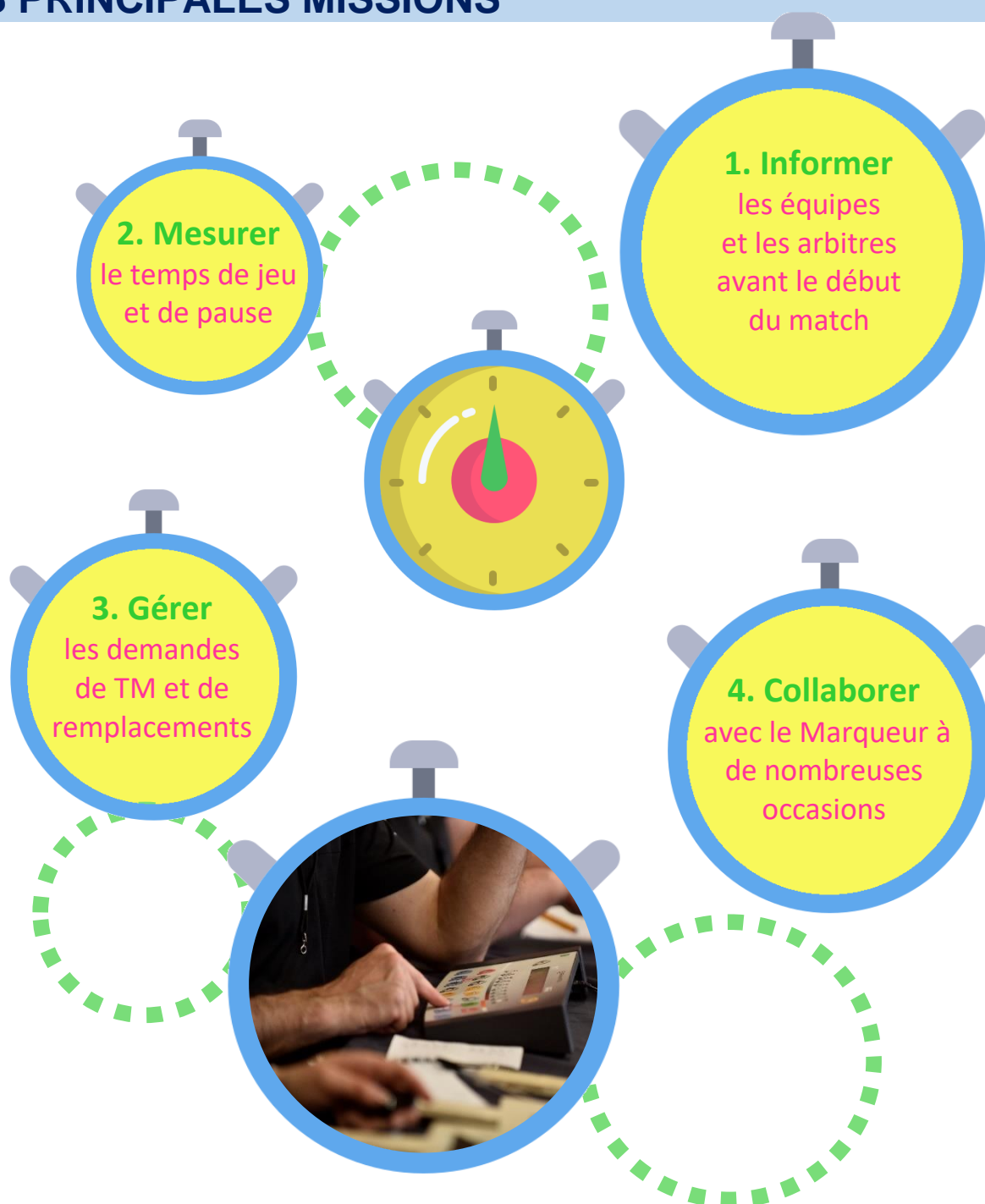







III. LE CHRONOMETREUR DE JEU

Le chronométrateur de jeu assure le décompte des périodes de jeu, des intervalles de jeu et des temps-morts, ainsi que la gestion des demandes de temps-morts et remplacements.

SES PRINCIPALES MISSIONS



A. INFORMER ARBITRES ET EQUIPES AVANT LE MATCH

-  Le chronométrateur doit avertir l'arbitre **6 minutes** avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes. Pour les rencontres de Jeep Elite, Pro B et Espoirs, il conviendra de se référer au protocole LNB.
-  Le chronométrateur doit avertir les équipes et l'arbitre, au moyen de son signal sonore :
 - **3 minutes** avant le début des QT1 et QT3
 - **1 minute 30 sec.** avant le début des QT1 et QT3
 - **30 secondes** avant le début des QT2 et QT4 et de toute prolongation
-  Le chronométrateur doit faire prévenir les arbitres **5 minutes** avant le début de la seconde mi-temps.

B. MESURER LES TEMPS DE JEU ET DE PAUSE

Le chronométrateur doit disposer d'un chronomètre de jeu et d'un chronomètre manuel.



Le chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu, l'intervalle avant le début de la rencontre et les intervalles entre chaque quart-temps et entre les prolongations.



Le chronomètre manuel doit être utilisé pour mesurer les temps morts et les arrêts de jeu pour incident.



LE SIGNAL SONORE DU CHRONOMETREUR MET FIN AU TEMPS DE JEU

Si le signal n'a pas été entendu, il doit user de tout moyen pour avertir l'arbitre. Si le panneau est équipé d'une guirlande lumineuse rouge autour de son périmètre, la lumière devient prioritaire sur le signal sonore en fin de temps de jeu.



DEMARRAGE CHRONOMETRE DE JEU



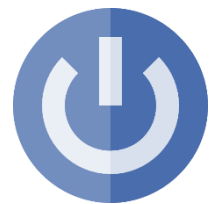
- 🕒 Lors d'un entre-deux
dès que le ballon, après avoir atteint son point culminant, est frappé légalement par un des sauteurs.
- 🕒 Lors de l'unique ou dernier lancer-franc non réussi
dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.
- 🕒 Lors d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain
dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.

ARRET DU CHRONOMETRE DE JEU



- 🕒 A l'expiration du temps de jeu de chaque quart-temps ou prolongation.
- 🕒 Lorsqu'un des arbitres siffle alors que le ballon est vivant.
- 🕒 Lorsqu'un panier du terrain est marqué par l'équipe adverse de celle qui avait demandé un temps mort.
- 🕒 Après chaque panier réussi dans les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps et de chaque prolongation.

TEMPS GERES PAR LE CHRONOMETREUR DE JEU



- 🕒 **15 secondes** Délai accordé à un joueur blessé pour récupérer avant de rejouer.
- 🕒 **30 secondes** Le chronométrateur prévient les arbitres 30 secondes avant le début des QT2 et QT4 et de toute prolongation.
- 🕒 **50 secondes** Le chronométrateur actionne son signal sonore lorsque 50 secondes d'un temps mort se sont écoulées, cela signifie que les joueurs reviennent sur le terrain.
- 🕒 **1 minute** Durée d'un temps mort d'équipe, faire retentir le signal sonore de fin de TM.

- ⏻ **1 min. 30 sec.** Le chronométrateur actionne son signal sonore pour prévenir les équipes et les officiels qu'il reste 1 minute 30 avant le début du QT1 et QT3. En même temps, l'arbitre siffle et invite les équipes à regagner leur banc.
- ⏻ **2 minutes** Durée de l'intervalle entre le QT1 et QT2, entre le QT3 et QT4 et avant chaque prolongation.
- ⏻ **3 minutes** Le chronométrateur prévient les arbitres 3 minutes avant le début des QT1 et QT3
- ⏻ **5 minutes** Durée d'une prolongation (temps de jeu effectif).
Et le chronométrateur fait prévenir les arbitres, qui sont au vestiaire, 5 minutes avant le début de la seconde mi-temps.
- ⏻ **6 minutes** Le chronométrateur prévient l'arbitre 6 minutes avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes s'il y a lieu (hors championnats LNB)
- ⏻ **10 minutes** Durée d'un quart-temps (temps de jeu effectif).
- ⏻ **15 minutes** Durée de l'intervalle (mi-temps) entre les QT2 et QT3. L'intervalle peut être de 10 min en département/ région.
- ⏻ **60 minutes** Décompte du temps précédant le début de la rencontre à H-60 min. A défaut, afficher le temps réel restant avant le match.

Concernant les rencontres de Haut-Niveau et la gestion des 11 minutes, 3 minutes, 1 minute 30" et 30", le Chronométrateur modulera son intervention en fonction de l'environnement.

C. GERER LES DEMANDES DE REMPLACEMENT ET TM

1 La demande de remplacement

Qui ?

Le remplaçant doit :

- se présenter personnellement à la table de marque,
- être prêt à entrer en jeu immédiatement,
- demander clairement un remplacement en faisant le signe approprié avec ses mains et/ou s'asseoir sur le siège des remplaçants.

Quand ?

Le chronométrateur doit indiquer qu'une demande de remplacement a été faite en faisant retentir son signal dès que :

- L'arbitre a sifflé... le ballon devient mort.
- Le chronomètre de jeu est arrêté.
- L'arbitre, qui est en train de signaler une faute, a terminé sa communication avec la table de marque.
- Un panier est réussi par l'équipe adverse dans les deux dernières minutes du QT4 ou de chaque prolongation
- L'équipe adverse a demandé un remplacement.



Comment ?

Le chronométrateur de jeu effectue ensuite le signe du remplacement de manière bien visible pour les arbitres.

Attention !

La demande du chronométrateur à l'arbitre doit être faite avant :

- Que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain : remise en jeu suite à une violation ou une faute, remise en jeu suite à un dernier LF réussi, remise en jeu à hauteur de la ligne médiane consécutive à des LF que le dernier soit réussi ou non.
- Que le ballon soit à la disposition d'un joueur pour le premier ou unique LF.



Lors d'un temps mort :

Si un remplacement est demandé pendant un temps mort d'équipe, le remplaçant doit se présenter à la table de marque. Il devient joueur à partir de ce moment-là.

Après un temps mort, les officiels de table devront toujours vérifier qu'il n'y a pas eu de remplacement(s) de joueur(s) non autorisé(s). Si le joueur ne se présente pas : Noter quand même l'entrée en jeu et essayer de prévenir les arbitres verbalement sans ralentir la reprise du jeu. Ils pourront éventuellement rappeler la règle à l'entraîneur.

Pour les experts !

→ Si un joueur doit être remplacé car il vient de commettre sa 5^{ème} faute et qu'un temps-mort est demandé, le remplacement de ce joueur doit être fait avant d'accorder le temps-mort.

- Lorsque le jeu est arrêté par un coup de sifflet, sur une décision de l'arbitre (exemples : le ballon roule au loin après un panier réussi, le sol est mouillé, un objet étranger est sur le terrain, etc...) les deux équipes peuvent demander un remplacement.
- La demande de remplacement peut être annulée à tout moment avant que le signal du chronométrateur ait retenti.
- Un joueur qui a été remplacé ne peut revenir sur le terrain et le remplaçant devenu joueur ne peut quitter le jeu avant qu'une phase de marche du chronomètre ait eu lieu.
- Lors de tirs de lancers-francs, les deux équipes peuvent bénéficier d'un remplacement(s) à condition :
 - que le dernier LF soit réussi.
 - que le dernier LF, réussi ou non, soit suivi d'une remise en jeu.

Aucun remplacement n'est autorisé entre des lancers-francs.

Si une faute est commise pendant les lancers-francs, les remplacements peuvent être effectués seulement après que les lancers-francs pour la faute préalable aient été tirés et avant la réparation de la faute suivante.

2 La demande de temps-mort

Qui demande le temps mort au marqueur ?

Pour demander un temps mort, l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint peut :

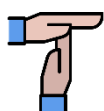
- Se rendre personnellement auprès de la table de marque et demander clairement un "temps mort " en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié.
- Etablir, depuis sa zone de banc, un contact visuel avec la table de marque et demander un temps-mort en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié. Dans cette situation, il devra s'assurer d'avoir été vu. Le marqueur confirmera alors par le geste "OK". Si l'entraîneur est le capitaine, il doit, aussi, même s'il est en jeu, demander le temps mort au marqueur.



Quand et comment le chronométrateur intervient-il ?



Le chronométrateur indique aux arbitres qu'une demande de temps mort a été faite en faisant retentir son signal sonore aussitôt que le ballon est mort (généralement sur tout coup de sifflet de l'arbitre) et que le chronomètre de jeu est arrêté.



Ensuite, il fera le geste « arrêt du chronomètre » puis le geste « temps mort » en désignant le banc de l'entraîneur qui a demandé le temps mort. Dans le cas d'une 5^{ème} faute suivie d'un temps-mort, le chronométrateur devra procéder à la demande de remplacement avant celle du temps-mort.



Dès que l'arbitre effectue le signe « temps-mort », le chronométrateur déclenche le chronomètre manuel puis, lorsque 50 secondes se sont écoulées, fait retentir son signal. Il fait à nouveau retentir son signal à la fin du temps-mort, après 60 secondes pour annoncer le moment de la reprise du jeu.



Le décompte du temps mort peut être affiché sur le tableau de marque, si et seulement si, le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs. En aucun cas, l'affichage du décompte du temps-mort ne doit se faire à la place de celui du temps de jeu restant, qui doit toujours rester affiché.

Les directives suivantes doivent être respectées pour annoncer une demande de TM :

Dès que le ballon est mort (tout coup de sifflet de l'arbitre) et le chronomètre arrêté	Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'extérieur du terrain	Il faut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
	Des lancers-francs sont accordés	Il faut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du tireur pour le 1 ^{er} lancer franc
		Si le dernier lancer est réussi, il faut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
		Si les lancers-francs sont suivis d'une remise en jeu, il peut intervenir après le dernier lancer, réussi ou non, AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu.

Temps mort sur panier réussi

Un temps mort peut être aussi accordé à une équipe, si un panier du terrain a été réussi par l'adversaire, à condition que la demande ait été faite avant que le ballon soit redevenu vivant.

Dans cette situation, **le chronométrateur de jeu arrête immédiatement le chronomètre de jeu** quand le ballon pénètre dans le panier, **fait retentir son signal en levant la main** (« arrêt du chronomètre ») et lorsque le contact visuel est établi avec l'arbitre, il effectue la gestuelle « Temps-mort » en indiquant le banc de l'équipe qui a demandé le TM.



Durant les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps ou de toute prolongation, le chronomètre de jeu est arrêté sur panier marqué. Dans cette situation, l'équipe qui a marqué le panier peut bénéficier d'un temps-mort, si l'équipe adverse bénéficie d'un remplacement ou d'un temps-mort.

Exemple : Dans les deux dernières minutes, panier réussi de l'équipe A. Remplacement accordé à l'équipe B. L'équipe A peut bénéficier d'un temps-mort dans cette situation.

Les deux entraîneurs ont demandé un temps mort :








Si les deux entraîneurs ont demandé un temps mort, il sera imputé à celui qui en a fait le premier la demande (l'autre demande sera alors ignorée). Toutefois, dans le cas d'un temps mort accordé sur panier réussi, il sera imputé à l'entraîneur de l'équipe contre laquelle le panier a été marqué.

La reprise du jeu suivant un temps mort

Le marqueur et l'aide-marqueur veilleront à vérifier les numéros des joueurs entrant en jeu. Le chronométrateur de jeu et le chronométrateur des tirs feront de même de leur côté.

Dispositions diverses

-  Les temps-morts d'une même équipe peuvent être pris consécutivement.
-  Les temps morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.
-  La demande de temps mort peut être retirée tant que le chronométrateur n'a pas fait retentir son signal sonore.
-  Le marqueur doit aviser les arbitres lorsqu'un entraîneur ne dispose plus de temps mort dans la mi-temps ou prolongation en cours. Cette communication s'effectue dès que l'arbitre a accordé le temps mort.
-  Dans les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps ou de toute prolongation, si un temps mort est accordé à l'équipe qui doit bénéficier de la remise en jeu dans sa zone arrière, cette remise en jeu pourra être effectuée au point de remise en jeu en zone avant face à la table de marque. A la fin du temps-mort, c'est le 1^{er} arbitre qui demandera à l'entraîneur son choix pour le lieu de la remise en jeu, ensuite il informera l'ensemble des acteurs de la rencontre avec la gestuelle appropriée.

D. COLLABORER AVEC LE MARQUEUR

LEVER LA PLAQUETTE DE FAUTE

Lorsqu'une faute est commise par un joueur, le chronométrateur doit, après communication avec le marqueur, lever la plaquette portant le chiffre correspondant au nombre de fautes de ce joueur. Cette plaquette doit être bien visible de toute personne impliquée dans la rencontre. Pour que l'arbitre reprenne le jeu, la plaquette doit être levée de même que le pouce du marqueur.



LA 5^{ème} FAUTE D'UN JOUEUR

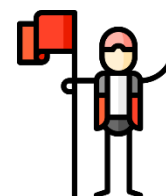
Dans le cas d'une 5^{ème} faute, le marqueur devra immédiatement transmettre l'information au chronométrateur afin que celui-ci puisse faire sonner son signal sonore et lever la plaquette. Le chronométrateur doit ensuite faire le geste de remplacement.

Cette procédure devra être faite avant d'inscrire la faute sur la feuille de marque et avant toute demande éventuelle de remplacement ou temps-mort.



METTRE EN PLACE LES SIGNAUX DES 4 FAUTES D'EQUIPE

Le chronométrateur placera (ou fera placer) le signal rouge quand le ballon sera vivant à la suite de cette 4^{ème} faute du côté du banc de l'équipe qui vient de la commettre, de façon à ce qu'il soit visible des entraîneurs, des joueurs et des arbitres. Il s'assurera que les arbitres l'ont bien vu.



Pour les experts !

→ Si deux fautes sont sifflées consécutivement au même joueur, par exemple une faute personnelle et une faute technique, le chronométrateur lèvera les deux plaquettes concernées en même temps d'une seule main.

Si la faute personnelle est la 5^{ème} faute et la faute technique la 6^{ème} faute, le joueur devient automatiquement accompagnateur. De fait, une faute "B₁" sera portée au compte de l'entraîneur et pourra être identifiée au dos de la feuille de marque. Dans cette situation, seule la plaquette portant le chiffre 5 sera levée. Si cette 6^{ème} faute est disqualifiante, il conviendra de pratiquer de la même manière.

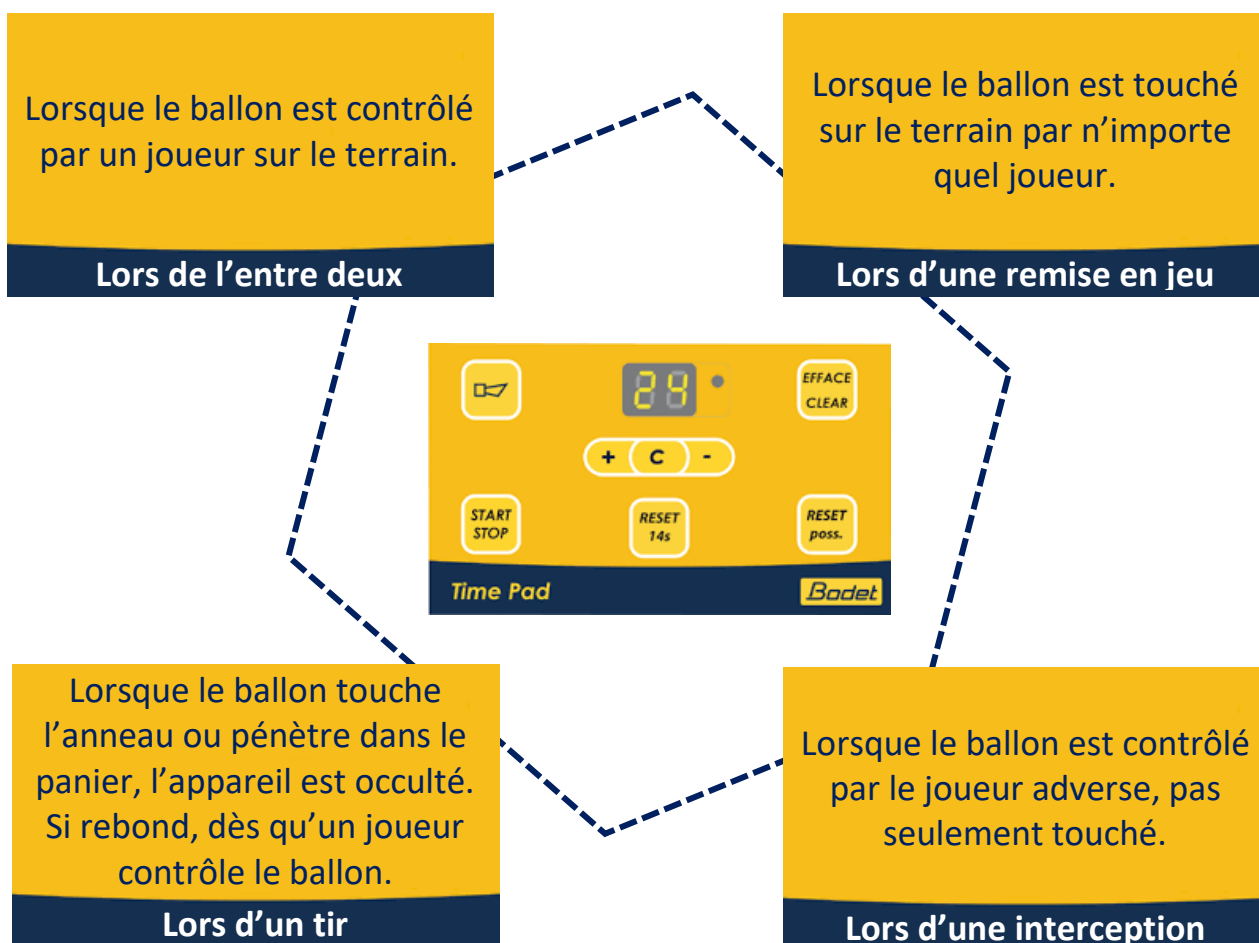
→ Si une faute est sifflée à un joueur de chaque équipe, le chronométrateur lèvera, avec les deux mains, les plaquettes portant le nombre de fautes de chaque joueur et dirigera chacune des plaquettes vers le banc d'équipe correspondant. Si les deux joueurs ont le même nombre de fautes, le chronométrateur lèvera et dirigera successivement la plaquette concernée du côté de l'un puis de l'autre banc d'équipe.

→ Si une seconde faute technique ou antisportive est sifflée à un même joueur :
Le chronométrateur devra immédiatement faire retentir son signal sonore et lever la plaquette, puis faire le geste de remplacement.

IV. LE CHRONOMETREUR DES TIRS

Sa principale fonction est le décompte des périodes de 24 secondes. Il travaille en relation étroite avec le chronomètre à qui il doit faire passer certaines informations cruciales.

A. LE DEBUT D'UNE PERIODE DE 24/14 SECONDES



Le chronomètre des tirs doit être conçu et manipulé de telle façon que :

- Lorsqu'aucune équipe ne contrôle le ballon, **l'affichage doit être occulté**.
- Lorsque l'appareil est arrêté pour une décision de remise en jeu et qu'il n'y a pas lieu de le ramener à 14 ou 24 secondes, il faut **laisser le temps qui est affiché**.





Le chronomètre des tirs doit être relié au chronomètre de jeu, dans un sens seulement : le chronomètre de jeu arrête le chronomètre des tirs.












Dans les situations où le chronomètre des tirs est occulté pour une remise en jeu, notamment dans le cas de panier réussi, l'affichage des 24" s'effectuera dès que le ballon est mis à la disposition du joueur devant effectuer la remise en jeu.

B. GESTION DU TEMPS DU CHRONOMETRE DES TIRS

1 L'appareil doit être arrêté et remis à 24 sans affichage apparent dès que :


-  Un tir au panier du terrain est réussi.
-  Le ballon touche l'anneau du panier adverse et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'en avait pas le contrôle auparavant.
-  L'équipe bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière :
 - à la suite d'une faute ou d'une violation (sauf ballon sorti des limites du terrain)
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés. Dans cette situation, l'opérateur doit attendre le signal de l'arbitre.
-  Une situation d'entre-deux avec remise en jeu en zone arrière est favorable à l'équipe qui n'avait pas le contrôle du ballon auparavant


2 L'appareil doit être arrêté sans être remis à 24 mais avec affichage apparent lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant :


-  D'une faute ou d'une violation sifflée en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur l'appareil des 24 secondes.
-  D'un arrêt de jeu à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur l'appareil des 24 secondes.
-  D'un arrêt de jeu à la suite d'une action sans rapport avec les équipes en zone avant alors qu'il reste 14s ou plus sur l'appareil des 24 secondes.
-  D'une sortie du ballon hors des limites du terrain.
-  D'une blessure d'un joueur de la même équipe.
-  D'une situation d'entre-deux (sauf ballon coincé)
-  D'une double faute.
-  De l'annulation de sanctions égales contre les deux équipes.
-  De faute technique d'un joueur attaquant


3

L'appareil doit être arrêté et remis à 14 sec. avec affichage apparent :


-  Lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et qu'il reste 13s ou moins sur le chronomètre des tirs :
 - à la suite d'une faute ou d'une violation (sauf ballon sorti des limites du terrain)
 - à la suite d'un ballon coincé entre l'anneau et panneau (si situation d'alternance favorable à l'équipe qui a tiré)
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon
 - à la suite d'un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés. Dans cette situation, l'opérateur doit attendre le signal de l'arbitre.

-  Lorsque l'équipe qui n'avait pas auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant :
 - à la suite d'une faute ou d'une violation (y compris ballon sorti des limites du terrain)
 - à la suite d'une situation d'entre deux

-  Lorsqu'une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante


-  Lorsque l'équipe qui reprend le contrôle du ballon après qu'il ait touché l'anneau à la suite d'un tir manqué, d'un dernier tir de lancer-franc ou d'une passe est la même que celle qui avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau.

Cette règle s'applique en Jeep Elite/ProB/Espoirs/NM1/LFB/LF2. Dans les autres divisions, cette situation entraîne une remise à 24s du chronomètre des tirs.

-  Lorsque dans les deux dernières minutes du QT4 ou prolongation, l'équipe qui bénéficie d'un temps-mort et d'un droit à la remise en jeu en zone arrière avec 14 secondes ou plus décide que le jeu doit reprendre depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

4

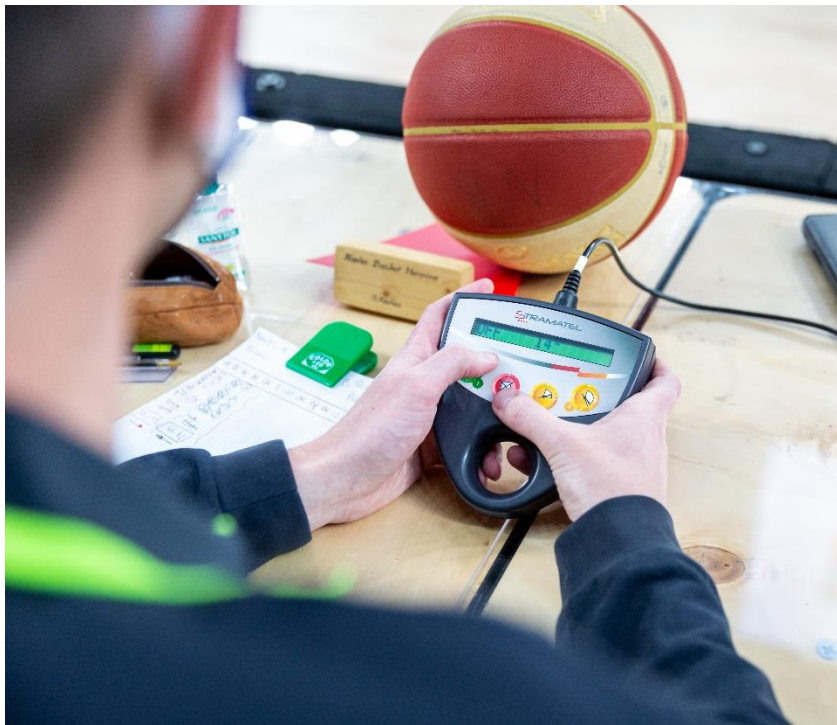
L'appareil doit être arrêté sans affichage apparent :

-  Lorsqu'il reste moins de 14 ou 24 secondes à jouer sur le chronomètre de jeu avant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation et qu'une nouvelle période de, respectivement, 14 ou 24 secondes doit débiter, l'appareil sera éteint. L'opérateur égrènera alors, à haute voix, les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre de jeu.



LE SIGNAL SONORE DU CHRONOMETRE DES TIRS N'ARRETE NI LE CHRONOMETRE DE JEU, NI LE JEU. SEULS LES ARBITRES PEUVENT SIFFLER UNE VIOLATION.

En cas d'absence d'appareillage, l'estimation de la période des 24 secondes est de la responsabilité de l'arbitre. Son jugement est sans appel.



V. CONSIGNES

En complément des informations précédentes, voici quelques points pour améliorer votre pratique et devenir un expert !

A. QUELQUES POINTS PRECIS

1. L'AIDE-MARQUEUR



Un panier est marqué

- Il annonce le numéro du joueur qui a marqué et le nombre de points. *Exemple : A8 - 3 pts*
- Il valide le nouveau score indiqué par le marqueur. *En disant par exemple "55-53 OK"*



Une faute est sifflée

- Il annonce, suite aux gestes de l'arbitre, l'équipe et le n° du fautif, ainsi que le type de la faute et éventuellement la réparation. *Exemple : A8 – P₂*
- Il valide, si elles ont en conformité avec le tableau d'affichage, le nombre de fautes individuelles et le nombre de fautes d'équipe annoncé par le Marqueur (« 3^{ème} faute personnelle, 4^{ème} faute d'équipe, OK »)
- Au début de chaque quart-temps, il vérifie que les fautes d'équipe ont bien été réinitialisées sur le tableau d'affichage.

2. LE MARQUEUR



Communiquer durant la rencontre

- Répéter toutes les informations qu'il reçoit : panier accordé, faute sifflée, temps-mort ou remplacement de joueur demandé, ...
- Relater toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.
- A l'issue des opérations de fin de rencontre, le marqueur remet à l'entraîneur de chaque équipe l'(les) exemplaire(s) de la feuille de marque qui lui est (sont) destiné(s).



Un panier est marqué

- Lors l'inscription des points, il répète le numéro de joueur et le nombre de points puis il annonce le nouveau score pour qu'il soit vérifié sur le tableau d'affichage.
- La lecture du score est faite de la gauche vers la droite en indiquant le score de l'équipe "A" puis celui de l'équipe "B".
Exemple : A8 – 3 points – 55/53



Une faute est sifflée

- Dès le coup de sifflet et le poing levé de l'arbitre, le marqueur repère sur la feuille de marque l'équipe du fautif "A" ou "B".
- Lors de l'inscription de la faute au compte du joueur, il annonce l'équipe, le numéro du joueur, le nombre de fautes de ce dernier, ainsi que le nombre de fautes d'équipe en mettant une croix dans la case correspondante.
Exemple : B4 - 3^{ème} faute de joueur, 4^{ème} faute d'équipe
- L'annonce des fautes d'équipe ne sera plus faite après la 4^{ème} faute d'équipe. Il est primordial que cette annonce soit effectuée de manière claire et audible à la fois pour l'aide-marqueur (pour valider la concordance avec le tableau d'affichage) et pour le chronométrateur (qui doit lever les plaquettes de fautes et faire lever les signaux de fautes d'équipe la cas échéant).

3. LE CHRONOMETREUR DE JEU



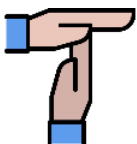
Ses annonces

- Il annonce, à chaque arrêt de jeu, le temps affiché sur le chronomètre de jeu au chronométrateur des tirs et valide le temps annoncé en retour par celui-ci.
- Il annonce à haute voix "24 secondes" au chronométrateur des tirs quand il ne reste que ce temps de jeu avant le signal de fin du quart-temps considéré.
- Il annonce à haute voix "1 minute" lors du passage dans la dernière minute de chaque quart-temps et de chaque prolongation.
- Il annonce à haute voix "2 minutes" pour les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps et de chaque prolongation.
- Au début des QT2 et QT4, il vérifie que les temps-morts déjà utilisés lors du quart-temps précédent sont bien affichés.



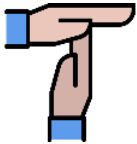
Lever de plaquettes de fautes

- En fonction de l'annonce du marqueur, il lève la plaquette indiquant le nombre de fautes du joueur concerné.
- Pour les fautes personnelles 1 à 4, il présente d'abord la plaquette aux bancs d'équipe puis face au terrain avant de la reposer.
- Pour la 5^{ème} faute personnelle, il présente directement la plaquette face au terrain en sifflant puis effectue le geste de remplacement après avoir reposé la plaquette.
- Après la 4^{ème} faute d'équipe dans un quart-temps, il fait lever les signaux de fautes d'équipe une fois le ballon devenu vivant.
- Par contre, s'il s'agit de la seconde faute antisportive et/ou technique du joueur, c'est le marqueur qui lève la plaquette correspondant au nombre de fautes du joueur puis fait le geste de remplacement.



Un temps-mort est demandé

- Le chronométrateur signale la demande, dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté :
 - Avant que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain (remise en jeu suite à une violation ou une faute, remise en jeu suite à un dernier LF réussi, remise en jeu à hauteur de la ligne médiane consécutive à des LF que le dernier soit réussi ou non).
 - Avant que le ballon soit à la disposition d'un joueur pour le premier ou unique lancer-franc.
- Si l'arrêt de jeu est consécutif à une faute, le chronométrateur attend la fin de la gestuelle de l'arbitre pour signaler la demande. Ensuite, le marqueur procède aux inscriptions durant le temps-mort.



Demande de temps-mort sur panier marqué

- La gestion des demandes de temps-mort par l'entraîneur de l'équipe qui encaisse un panier demande une grande vigilance et beaucoup d'attention.
- Le travail de communication avec le chronométreur des tirs et les annonces « Panier » « En jeu » doivent permettre au chronométreur de savoir quand l'occasion de temps-mort débute et se termine. "En jeu" signifie que les demandes de temps mort et de remplacement ne sont plus possibles
- Ainsi il doit pouvoir être en contact visuel avec le banc de l'équipe susceptible de demander un temps-mort.



Demande de remplacement

- Le chronométreur signale la demande, dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté :
 - Avant que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain (remise en jeu suite à une violation ou une faute, remise en jeu suite à un dernier LF réussi, remise en jeu à hauteur de la ligne médiane consécutive à des LF que le dernier soit réussi ou non).
 - Avant que le ballon soit à la disposition d'un joueur pour le premier ou unique lancer-franc.
- Si l'arrêt de jeu est consécutif à une faute, le chronométreur attend la fin de la gestuelle de l'arbitre pour signaler la demande.
- S'il s'agit de la 5^{ème} faute d'un joueur, la demande de remplacement doit être effectuée avant la demande du temps-mort.
- Pour les remplacements lors de LF ou de temps-mort : un joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu joueur ne peut revenir en jeu ou quitter respectivement le terrain jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche de chronomètre de jeu.

4. LE CHRONOMETREUR DES TIRS



Annonce des 5 secondes

Le chronométreur des tirs doit annoncer « 5 » lorsque le décompte de son appareil atteint les 5 dernières secondes de possession.



Ses annonces

- Sur chaque arrêt de jeu, le chronométreur des tirs annonce le temps restant sur son appareil à son collègue chronométreur de jeu et valide le temps annoncé par celui-ci.
- Sur chaque panier marqué, le chronométreur des tirs annonce « panier » puis « en jeu » lorsque le ballon est à disposition du joueur chargé d'effectuer la remise en jeu. Cette communication est importante pour faciliter le travail du chronométreur de jeu qui surveille les demandes de temps-mort.
- A la fin de chaque quart-temps, le chronométreur des tirs égrène à haute voix les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre officiel. Cette tâche sera assurée par l'Aide Marqueur si jamais il reste encore du temps sur le chronomètre des tirs.
- Il veille à annoncer 10 quand le chronomètre de jeu passe de 10 à 9.9 secondes, 9 quand il passe de 9 à 8.9 secondes, ...



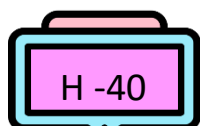
Les 8 secondes

Il attirera l'attention des arbitres, lors du briefing d'avant rencontre, sur les caractéristiques d'égrenage des secondes du chronomètre des tirs, en dixième ou secondes pleines, ce dernier servant d'aide aux arbitres pour le décompte des 8 secondes. L'arbitre doit en effet siffler violation respectivement lors de l'affichage de 15 secondes, ou de 16 secondes.

B. LE TIMING DES OTM



- **Arrivée des OTM** (H -75 min pour les rencontres de haut-niveau)
- Essai complet des appareils par les deux chronométrateurs (Départ, arrêt, programmation des temps, ajouter du temps, enlever...)
- Déclenchement du chronomètre pour l'échauffement
- Préparation de la feuille de marque par le marqueur et l'aide-marqueur et vérification du matériel.
- Essai complet des appareils par l'aide-marqueur (Ajouter des points, des fautes, enlever, éventuellement inscription des noms ou n° joueurs, ...)



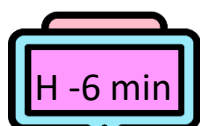
- **La liste des membres d'équipe** doit être donnée par chaque entraîneur au moins 40 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.



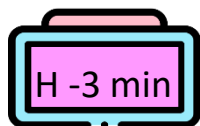
- **Briefing d'avant rencontre** dans le vestiaire avec les arbitres, avec la feuille de marque et les trombinoscopes FBI.
- Pour les rencontres de Haut Niveau : briefing avec le commissaire.



- **Entrées en jeu** finalisées au moins 10 minutes par les entraîneurs.
- Signature des entraîneurs pour valider le 5 de départ, en insistant sur leur contrôle des noms et numéros des joueurs enregistrés.
- Championnats LNB : entrées en jeu finalisées au moins 12 minutes par les entraîneurs + Signature des entraîneurs.
Et protocole d'avant match



- **Présentation des équipes**
- Championnats LNB : se référer au protocole



- **3 minutes avant le début de la rencontre**
- Avertir les équipes et les arbitres des 3 minutes.
- Si présentation non terminée, stopper momentanément le chronomètre de jeu à 3 minutes, et le redémarrer à l'annonce des 3 minutes par l'arbitre.



- **Les équipes regagnent les bancs**
- Prévenir l'arbitre afin qu'il siffle pour prévenir les équipes
- Mettre le chronomètre de jeu à 10 minutes pour démarrer la rencontre.



Bon match à tous !

C. DES PETITS PLUS +

Tout O.T.M. qui a connaissance d'une information ou d'une demande (TM, remplacement, ..) doit la **répercuter** à ou aux OTM concernés. En réponse à cette demande, l'OTM concerné devra confirmer au demandeur (entraîneur, joueur) que sa demande a bien été prise en compte : "OK", pouce levé, ...

Afin de ne manquer aucune information ou demande venant du terrain (arbitres) ou des bancs (entraîneurs, joueurs), les OTM ont à leur disposition la fiche de **suivi des entrées en jeu**.

La pratique du **regard croisé** est un mode de fonctionnement qui permet de couvrir, à tout instant de la rencontre, l'ensemble du terrain et des bancs, permettant ainsi de ne rater aucune annonce ou demande de remplacement ou TM. Elle se décline à 3 ou à 4 OTM, avec quelques différences dans la façon de pratiquer. Elle est expliquée en annexe.

Lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, le marqueur doit indiquer par le signe de communication "OK" pouce levé, en direction des arbitres que les OTM sont prêts.

Pendant la mi-temps, les O.T.M. pourront se relaxer dans le local mis à leur disposition.

A l'issue de la partie, tous les O.T.M. accompagnent les arbitres aux vestiaires pour accomplir les formalités administratives de fin de rencontre. Les O.T.M. doivent participer activement au **briefing et au débriefing**.

Un **polo officiel OTM** est en vente sur FFBB Store, modèle femme et modèle homme.

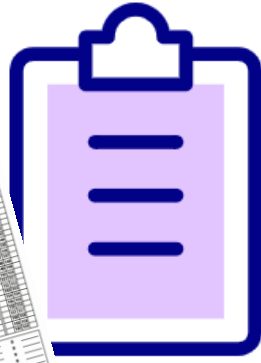
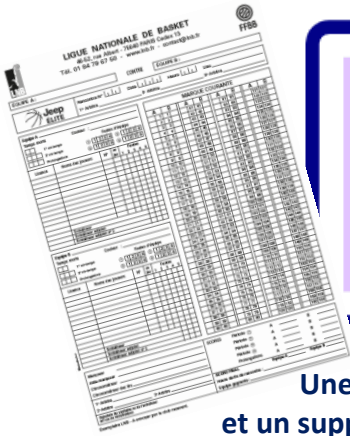
L'activité d'OTM, au service du Basket, est une riche expérience sportive, mais aussi humaine et de plaisir. **Profitez-en !**



VI. ANNEXES

A. LA BOITE A OUTILS DE L'OTM



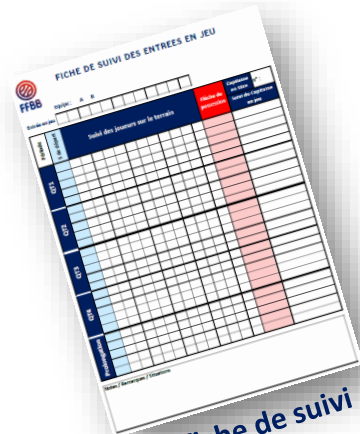


Une feuille marque et un support pour écrire

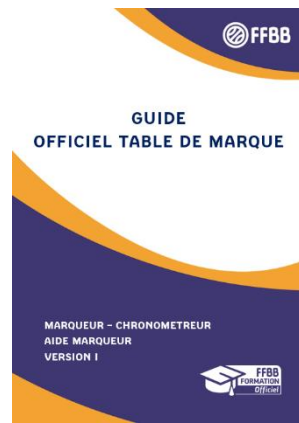
Un petit bloc note !



Des feuilles de rapport
Réclamation
Incident
Réserve



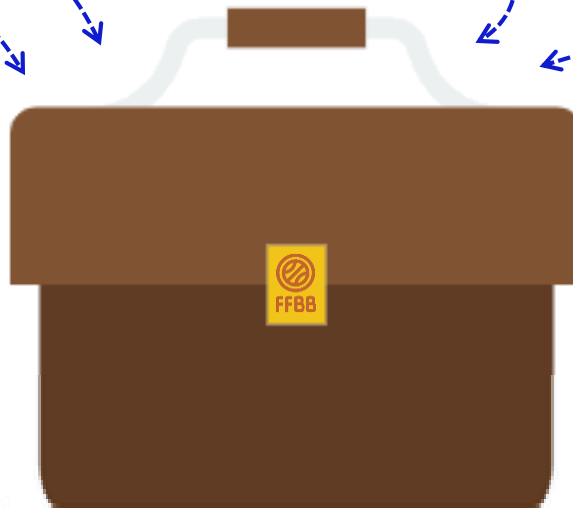
La fiche de suivi des entrées



Le guide OTM



Le règlement FIBA



B. MEMO GESTION DES CHRONOMETRES

LA GESTION DES APPAREILS DE CHRONOMETRAGE		
SITUATION	CHRONOMETRE DE JEU	CHRONOMETRE DES TIRS
DÉCLENCHEMENT DES APPAREILS		
Entre deux initial	Dès que le ballon, après avoir atteint son point culminant, est légalement frappé par l'un des sauteurs	Dès que le ballon après avoir été légalement touché est CONTRÔLÉ par un joueur sur le terrain
Remise en jeu de l'extérieur du terrain	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain
Après un lancer-franc non réussi et alors que le ballon reste vivant	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain	Dès que le ballon après avoir été touché est CONTROLÉ par un joueur sur le terrain
ARRÊT DES APPAREILS		
ARRÊT	<p>Sur tout coup de sifflet de l'arbitre</p> <p>Sur fin de temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation</p> <p>Sur panier réussi contre l'équipe dont l'entraîneur a demandé un temps-mort</p> <p>Sur panier réussi dans les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps ou de chaque prolongation</p>	
ARRÊT ET OCCULTE		<p>Un tir au panier du terrain est réussi.</p> <p>Le ballon touche l'anneau du panier adverse.</p> <p>Une faute avec un ou des lancers-francs en réparation est sifflée.</p> <p>Lorsqu'une nouvelle période de 14 ou 24 secondes doit débiter alors qu'il reste au chronomètre de jeu moins de 14 ou 24 secondes à jouer dans un quart-temps ou une prolongation.</p>

SITUATION	CHRONOMÈTRE DE JEU	CHRONOMETRE DES TIRS
<p>ARRÊT ET NON OCCULTÉ RESTE AU DECOMPTE AFFICHE</p>		<p>Lorsqu'une remise en jeu est effectuée par l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon suite à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une sortie du ballon hors des limites du terrain • une faute ou violation de l'équipe adverse entraînant une remise en jeu en zone avant alors qu'il restait 14 secondes ou plus sur le chronomètre des tirs • une blessure d'un joueur de la même équipe • une situation d'entre-deux (sauf ballon coincé) • une double faute • une faute technique d'un attaquant • l'annulation de sanctions égales contre les deux équipes • un arrêt de jeu en zone avant avec 14 secondes ou plus au chronomètre des tirs pour une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon ou sans rapport avec les équipes
<p>ARRÊT ET NON OCCULTÉ REMISE A 24 SECONDES</p>		<p>Lorsqu'une équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière à la suite de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une faute ou violation (sauf ballon sorti hors des limites du terrain) • un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon • un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés • une situation d'entre-deux avec remise en jeu en zone arrière pour équipe qui ne contrôlait pas le ballon auparavant

ARRÊT ET NON OCCULTÉ REMISE A 14 SECONDES		<p>Lors d'une remise en jeu en zone avant pour l'équipe qui contrôlait le ballon alors qu'il reste 13 ou moins au chronomètre des tirs à la suite de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une faute ou violation (sauf ballon sorti hors des limites du terrain) • un ballon coincé entre l'anneau et le panneau • un arrêt de jeu lié à l'équipe qui ne contrôle pas le ballon • un arrêt de jeu lié à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient désavantagés <p>Lors d'une remise en jeu en zone avant pour l'équipe qui ne contrôlait pas le ballon auparavant à la suite de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une faute ou violation (y compris ballon sorti des limites du terrain) • une situation d'entre-deux <p>Lors d'une remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante</p> <p>Lorsque c'est la même équipe qui reprend le contrôle du ballon après qu'il ait touché l'anneau à la suite d'un tir manqué, d'un dernier lancer-franc ou d'une passe (applicable en Jeep Elite/ProB/Espoirs/NM1/LFB/LF2 ; remise à 24 sec. pour les autres divisions)</p> <p>Lorsqu'une équipe décide de reprendre le jeu au point de remise en jeu en zone avant à la suite d'un temps-mort dans les deux dernières minutes du QT4 ou de la prolongation alors qu'elle bénéficiait d'un droit à la remise en jeu en zone arrière avec 14 secondes ou plus</p>
--	--	--

AFFICHAGE 24" ou 14"

Entre-deux		Dès que le ballon est légalement touché par l'un des sauteurs
Remise en jeu de l'extérieur du terrain		Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond ou en ligne de touche
Sur tir de lancer-franc manqué		Dès que le ballon est contrôlé sur le terrain après un dernier ou unique tir de lancer-franc
Sur tir de lancer-franc réussi		Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond

C. LE DELEGUE DE CLUB



Le groupement sportif recevant doit mettre à la disposition des arbitres et des OTM un dirigeant assurant la fonction de responsable de l'organisation, désigné conformément au point prévu dans les Règlements Généraux de la FFBB, lequel restera en contact permanent avec eux jusqu'à la fin de la rencontre.

Ce responsable sera obligatoirement majeur, licencié au groupement sportif recevant et devra veiller à la bonne organisation de la rencontre. Il devra aider l'arbitre à faire respecter l'heure officielle et la période d'échauffement (fixée à 20 minutes).

Il ne pourra exercer aucune autre fonction et devra rester à proximité de la table de marque pendant la rencontre.

Outre ses fonctions liées à la sécurité, ses attributions sont :



Etre présent 1 heure avant l'heure de début de la rencontre pour accueillir arbitres et OTM



Contrôler les normes de sécurité et s'assurer de la mise en place, avant la rencontre, d'un service d'ordre suffisant et intervenir pour assurer la sécurité des arbitres et des OTM avant, pendant et après la rencontre.



Prendre, à la demande des arbitres, toute décision durant la rencontre pour que celle-ci se déroule dans les meilleures conditions de régularité possible jusqu'à sa fin normale.



Prendre toute disposition nécessaire pour les formalités de fin de rencontre dans le local approprié ou le vestiaire des arbitres.




D. LA FICHE DE SUIVI DES ENTREES EN JEU

La fiche de suivi a pour but, comme son nom l'indique, de suivre et de contrôler, pour chacune des deux équipes, les remplacements effectués.

Elle permet par exemple de contrôler qu'un joueur remplacé ne revienne pas en jeu sans en avoir le droit, ou de valider avec le marqueur qu'un joueur n'est pas entré en jeu.

Le binôme des chronométreurs tiendra la fiche de suivi pour l'équipe A qui est normalement assise à gauche de la table de marque. Le binôme des marqueurs tiendra la fiche de suivi pour l'équipe B, qui est donc sur sa droite.



FICHE DE SUIVI DES ENTREES EN JEU

Equipe : A B




Entrée en jeu

Période	5 de départ	Suivi des joueurs sur le terrain										Flèche de possession	Capitaine en titre	n° :
													Suivi du Capitaine en jeu	
QT1														
QT2														
QT3														
QT4														
Prolongation														



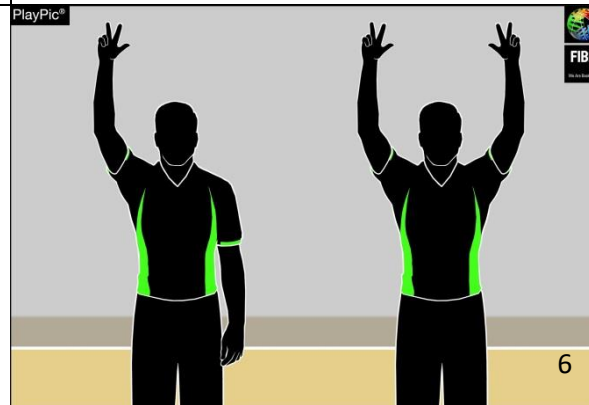
Notes / Remarques / Situations

E. LES SIGNAUX DES ARBITRES


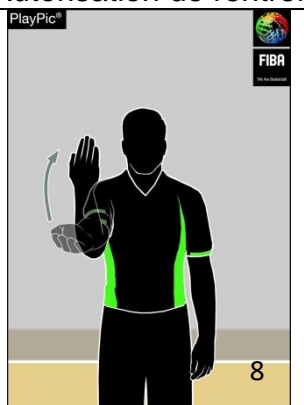
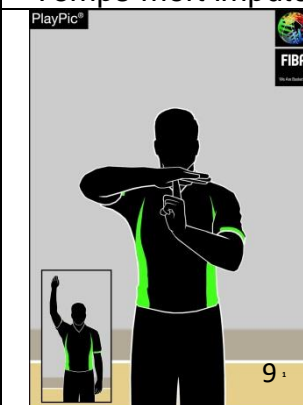
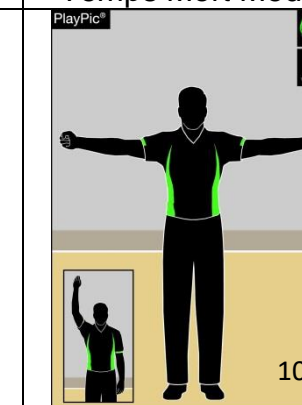
Signaux de chronométrage

Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
		
1	2	3
Paume ouverte	Un poing fermé	Couperet avec la main

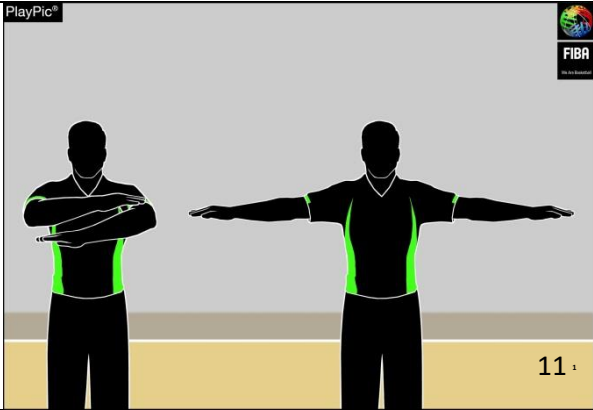
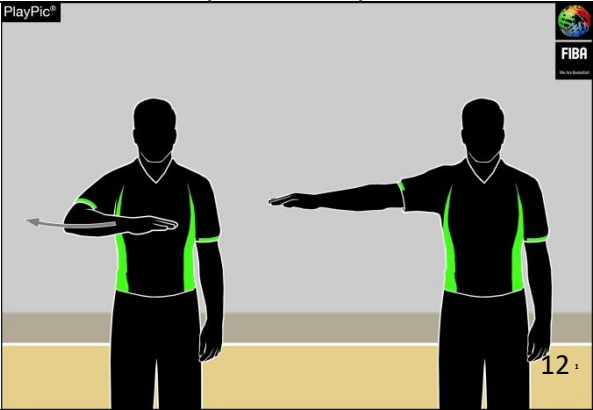
Gestion du score



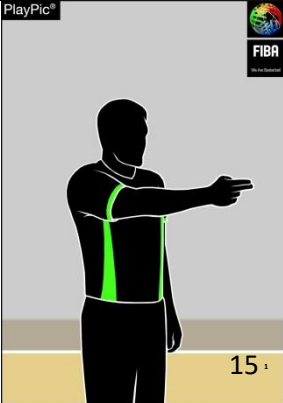
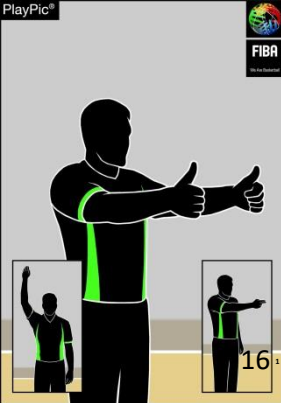
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
4	5	6
Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet	3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

Remplacement et Temps-mort

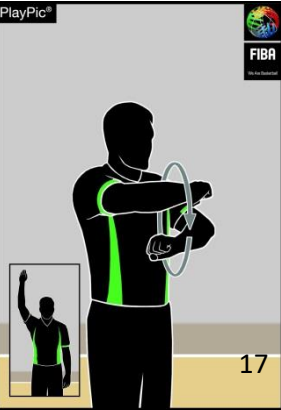

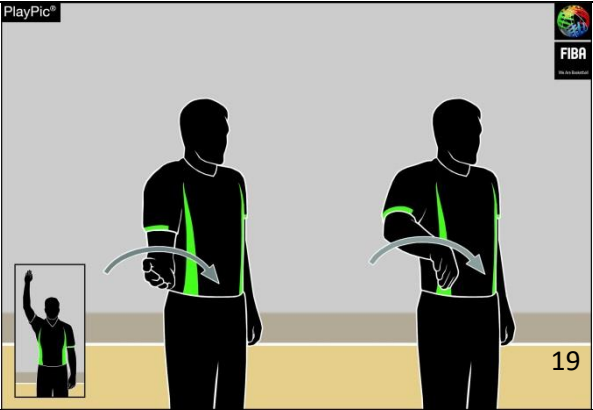
Remplacement	Autorisation de rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
			
7	8	9	10
Avant- bras croisés	Paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés

Gestuelle informative

<p>Panier annulé / Action annulée</p>  <p>11</p>	<p>Décompte de temps visible</p>  <p>12</p>
<p>Une action de ciseau avec les bras devant le buste</p>	<p>Décompte avec la paume ouverte</p>

<p>Signe OK de Communication</p>  <p>13</p>	<p>Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs</p>  <p>14</p>	<p>Direction du jeu / Sortie des limites du terrain</p>  <p>15</p>	<p>Ballon tenu / Situation d'entre deux</p>  <p>16</p>
<p>Pouce levé</p>	<p>Rotation de la main avec le doigt tendu</p>	<p>Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche</p>	<p>Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée</p>

Violations

<p>Marcher</p>  <p>17</p>	<p>Dribble irrégulier / Reprise de dribble</p>  <p>18</p>	<p>Dribble irrégulier : Porter de balle</p>  <p>19</p>
<p>Rotation des poings</p>	<p>Battement alternatif</p>	<p>Demi-rotation de la paume</p>

<p style="text-align: center;">3 secondes</p> <p style="text-align: right;">20</p>	<p style="text-align: center;">5 secondes</p> <p style="text-align: right;">21</p>	<p style="text-align: center;">8 secondes</p> <p style="text-align: right;">22</p>
<p style="text-align: center;">Bras tendu montrant trois doigts</p>	<p style="text-align: center;">Montrer 5 doigts</p>	<p style="text-align: center;">Montrer 8 doigts</p>
<p style="text-align: center;">24 secondes</p>	<p style="text-align: center;">Retour en zone arrière</p>	
<p style="text-align: right;">23</p>	<p style="text-align: right;">24</p>	<p style="text-align: right;">25</p>
<p style="text-align: center;">Toucher l'épaule des doigts</p>	<p style="text-align: center;">Mouvement de vague en face du corps</p>	<p style="text-align: center;">Pointer le pied</p>

Numéros des joueurs

<p style="text-align: center;">N° 00</p>	<p style="text-align: center;">N° 0</p>
<p style="text-align: right;">26</p>	
<p style="text-align: center;">Chaque main montrent "0"</p>	<p style="text-align: center;">La main droite montre "0"</p>

N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
<p>La main droite montre le numéro 1 à 5</p>	<p>La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5</p>	<p>La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5</p>



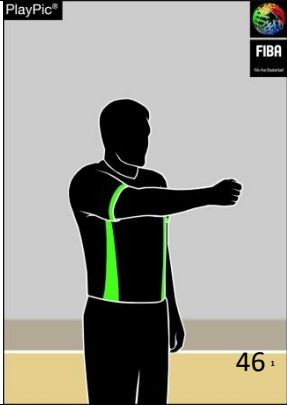
N° 16	N° 24
<p>D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités</p>	<p>D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités</p>

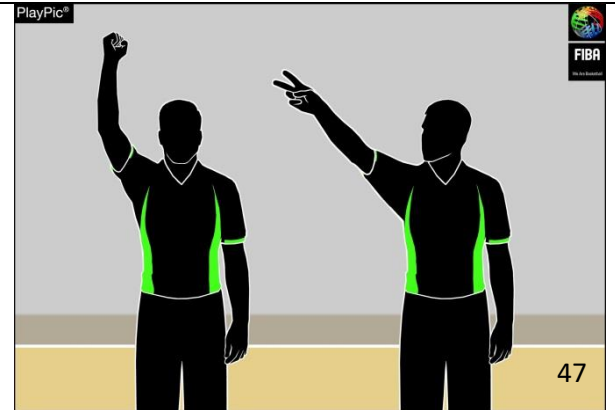
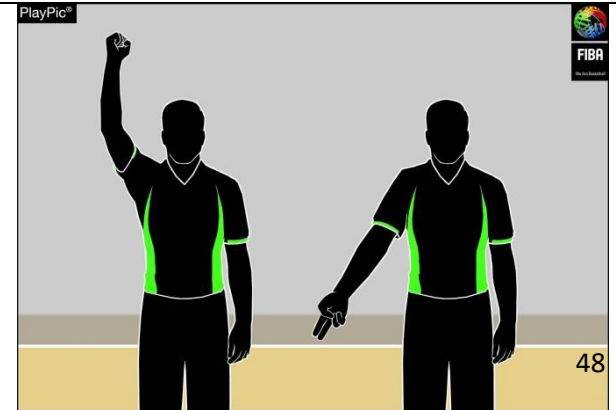
N° 40	N° 62
<p>D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités</p>	<p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités</p>

N° 78	N° 99
<p>34</p>	<p>35</p>
<p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités</p>	<p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités</p>


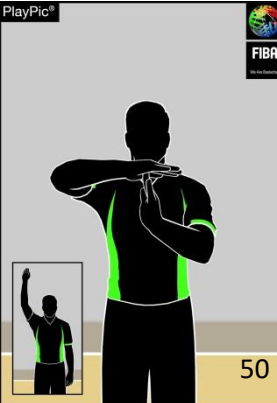
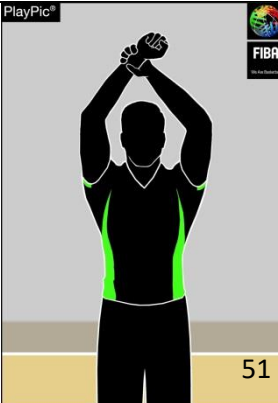

Types de fautes




Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
<p>36</p>	<p>37</p>	<p>38</p>	<p>39</p>
<p>Accrocher le poignet vers le bas</p>	<p>Les deux mains sur les hanches</p>	<p>Imiter une poussée</p>	<p>Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant</p>
<p>Usage illégal des mains</p>	<p>Charger avec le ballon</p>	<p>Contact illégal sur la main</p>	<p>Crocheter un adversaire</p>
<p>40</p>	<p>41</p>	<p>42</p>	<p>43</p>
<p>Frapper le poignet</p>	<p>Frapper la paume ouverte du poing fermé</p>	<p>Frapper la paume vers l'autre avant-bras</p>	<p>Déplacer l'avant-bras vers l'arrière</p>

<p>Usage excessif des coudes</p>	<p>Frapper la tête</p>	<p>Faute de l'équipe en contrôle du ballon</p>
 <p>44</p>	 <p>45</p>	 <p>46</p>
<p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>Imiter le contact sur la tête</p>	<p>Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive</p>

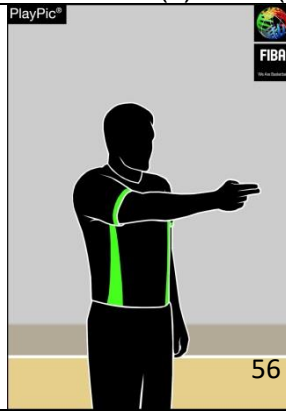
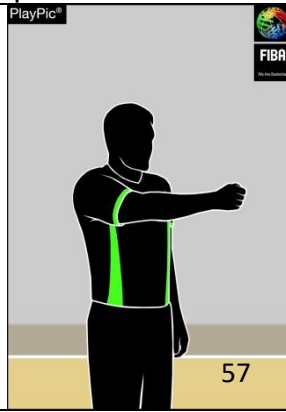
<p>Faute sur l'action de tir</p>	<p>Faute en dehors de l'action de tir</p>
 <p>47</p>	 <p>48</p>
<p>Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers-francs</p>	<p>Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol</p>

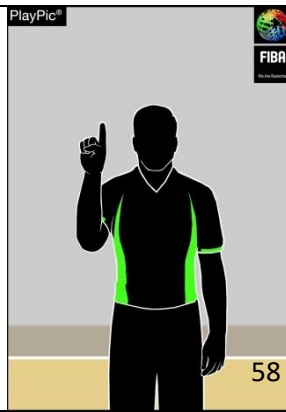
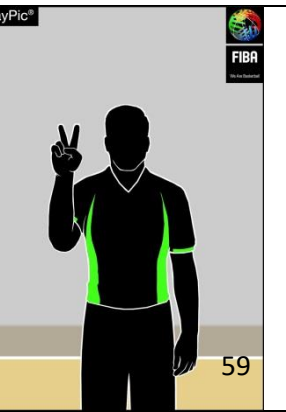
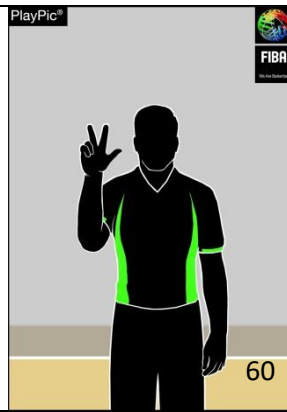
Situations spéciales

<p>Double faute</p>	<p>Faute technique</p>	<p>Faute antisportive</p>	<p>Faute disqualifiante</p>
 <p>49</p>	 <p>50</p>	 <p>51</p>	 <p>52</p>
<p>Croisement successif des deux poings fermés</p>	<p>Former un "T" avec la paume</p>	<p>Attraper le poignet vers le haut</p>	<p>Lever les deux poings fermés</p>


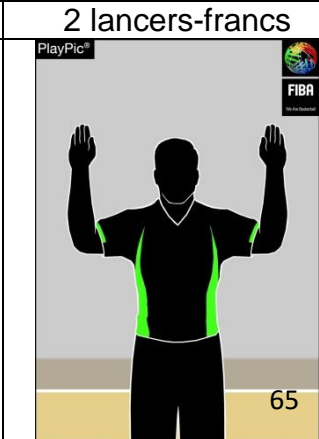

Simulation de faute	Franchissement illégal de la ligne de touche sur remise en jeu	Usage de la Vidéo
		
Relever deux fois l'avant-bras	Geste du bras parallèle à la ligne de touche (lors des 2 dernières minutes du 4 ^{ème} quart-temps ou de prolongation)	Rotation de la main horizontale avec l'index étendu

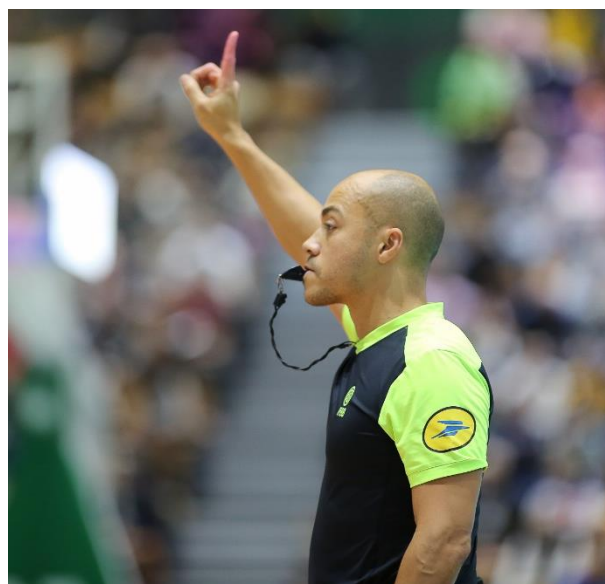
Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

Après une faute Sans lancer(s) franc(s)	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
	
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

Administer les lancers-francs – Arbitre libre (arbitre de queue à 2, de centre à 3)

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus



F. LES FICHES POUR LES RAPPORTS



COMMISSION FÉDÉRALE DES COMPÉTITIONS

RÉCLAMATION

RAPPORT

Nom de l'auteur du rapport:

Fonction :

1° Arbitre 2° Arbitre 3° Arbitre

Marqueur Chronométrateur Chronométrateur des tirs

Aide-marqueur Responsable de l'organisation

Délégué Fédéral Commissaire Observateur

Capitaine A Capitaine B

Entraîneur A Entraîneur B

RENCONTRE

JEEP ELITE PRO B Coupes et Trophées

NM1 NM2 NM3

LFB LF2 NF1 NF2 NF3

Autre compétition (préciser) :

Date : Lieu : N° rencontre :

Equipe A : Equipe B :

Score au moment de l'erreur supposée : A : B :

Score final : A : B :

MOMENT DE LA RECLAMATION

- L'erreur supposée commise a eu lieu :
 Avant la rencontre Pendant la rencontre Après la fin de temps de jeu Après la signature FDM

- Si l'erreur supposée commise a eu lieu pendant le temps de jeu, préciser au cours de quelle période et à quel moment :
 1^{er} QT 2^{ème} QT 3^{ème} QT 4^{ème} QT Prolongation(s) : 1 2 3 4 ...

- Temps affiché au chronomètre de jeu au moment du dépôt de la réclamation :

- Au moment de l'erreur supposée commise, le ballon était mort et le chronomètre de jeu arrêté : Oui Non

- Au moment de l'erreur supposée, le ballon était vivant : Oui Non

LA FEUILLE DE MARQUE

- La réclamation a-t-elle été déposée immédiatement si le ballon était mort, ou au 1^{er} ballon mort suivant l'erreur supposée commise si le ballon était vivant ? Oui Non
 Si non, pourquoi ?

- La feuille de marque a été renseignée au verso par l'arbitre sous la dictée de l'entraîneur ou du capitaine plaignant : Oui Non
 Si non, pourquoi ?

- Le capitaine réclamant a signé la case réclamation au recto de la feuille de marque : Oui Non

- Est-ce AVANT ou APRÈS la signature de la feuille de marque par l'arbitre ? Avant Après

- L'aide arbitre, les officiels de table de marque et le responsable de l'organisation ont remis leurs rapports à l'arbitre : Oui Non
 Si non, pourquoi ?

- Les capitaines ou entraîneurs de chaque équipe, ont contresigné le verso de la feuille de marque et ont été invités à fournir un rapport dans les 24 heures : Oui Non
 Si non, pourquoi ?

- Est-ce que le (ou les) chèque(s) du montant correspondant à l'enregistrement ont bien été transmis au 1^{er} arbitre par l'équipe réclamante et par réclamation : Oui Non
 Si non, cela a-t-il bien été notifié aux équipes et sur la feuille de marque ? Oui Non

NATURE DES FAITS

Utiliser le verso de cet imprimé pour rédiger votre rapport avec précision

Fait à le

Signature



COMMISSION FÉDÉRALE DE DISCIPLINE

INCIDENT(S) DISCIPLINAIRE(S)

RAPPORT

Nom de l'auteur du rapport:

Fonction :

1° Arbitre 2° Arbitre 3° Arbitre

Marqueur Chronométrateur Chronométrateur des tirs

Aide-marqueur Responsable de l'organisation

Délégué Fédéral Commissaire Observateur

Capitaine A Capitaine B

Entraîneur A Entraîneur B

RENCONTRE

JEEP ELITE PRO B Coupes et Trophées

NM1 NM2 NM3

LFB LF2 NF1 NF2 NF3

Autre compétition (préciser) :

Date : Lieu :

N° rencontre :

Equipe A :

Equipe B :

MOMENT DE L'INCIDENT

- L'incident a eu lieu :
 Avant la rencontre Pendant la rencontre Après la fin de temps de jeu

Décrire succinctement l'(les) incident(s). La description précise et détaillée des faits doit figurer au verso de cet imprimé :

LA FEUILLE DE MARQUE

- La feuille de marque a été renseignée par l'arbitre au verso au paragraphe incident : Oui Non

Si non, pourquoi ?

- Est-ce, AVANT ou APRÈS la signature de la feuille de marque par l'arbitre ? Avant Après

- L'aide arbitre, les officiels de table de marque, le responsable de l'organisation, ont remis leurs rapports à l'arbitre : Oui Non

Si non, pourquoi ?

- Les capitaines et entraîneurs de chaque équipe, ont contresigné la feuille de marque et ont été invités à fournir un rapport dans les 24 heures : Oui Non

Si non, pourquoi ?

Fait à :

Le :

Signature :



COMMISSION FÉDÉRALE DE DISCIPLINE

FAUTE(S) DISQUALIFIANTE(S) AVEC RAPPORT(S)

RAPPORT

Nom de l'auteur du rapport:

Fonction :

1° Arbitre 2° Arbitre 3° Arbitre

Marqueur Chronométrateur Chronométrateur des tirs

Aide-marqueur Responsable de l'organisation

Délégué Fédéral Commissaire Observateur

Capitaine A Capitaine B

Entraîneur A Entraîneur B

RENCONTRE

JEEP ELITE PRO B Coupes et Trophées

NM1 NM2 NM3

LFB LF2 NF1 NF2 NF3

Autre compétition (préciser) :

Date : Lieu :

N° rencontre :

Equipe A :

Equipe B :

IDENTIFICATION DE(S) PERSONNE(S) DISQUALIFIÉE(S)

NOM : Prénom : Club : N° de licence :

NOM : Prénom : Club : N° de licence :

NOM : Prénom : Club : N° de licence :

NOM : Prénom : Club : N° de licence :

Décrire succinctement le ou les motifs de la (des) faute(s) disqualifiante(s) avec rapport(s). La description précise et détaillée des faits ayant motivé la disqualification avec rapport du (des) joueur(s)/entraîneur(s) doit figurer au verso de cet imprimé :

LA FEUILLE DE MARQUE

- La feuille de marque a été renseignée par l'arbitre au verso au paragraphe faute disqualifiante avec rapport : Oui Non

Si non, pourquoi ?

- Est-ce, AVANT ou APRÈS la signature de la feuille de marque par l'arbitre ? Avant Après

- L'aide arbitre, les officiels de table de marque, le responsable de l'organisation, ont remis leurs rapports à l'arbitre : Oui Non

Si non, pourquoi ?

- Les capitaines et entraîneurs de chaque équipe, ont contresigné la feuille de marque et ont été invités à fournir un rapport dans les 24 heures : Oui Non

Si non, pourquoi ?

Fait à :

Le :

Signature :



COMMISSION FÉDÉRALE ÉQUIPEMENTS

INCIDENT(S) MATÉRIEL(S)

Note : en principe, et sauf demande particulière, seul le rapport du 1^{er} arbitre est exigé

RAPPORT

Nom de l'auteur du rapport:

Fonction :

1^{er} Arbitre 2^{er} Arbitre 3^{er} Arbitre

Marqueur Chronométrateur Chronométrateur des tirs

Aide-marqueur Responsable de l'organisation

Délégué Fédéral Commissaire Observateur

Capitaine A Capitaine B

Entraîneur A Entraîneur B

RENCONTRE

JEEP ELITE PRO B Coupes et Trophées

NM1 NM2 NM3

LFB LF2 NF1 NF2 NF3

Autre compétition (préciser) :

Date : Lieu :

N° rencontre :

Equipe A :

Equipe B :

MOMENT DE L'INCIDENT

- L'incident a eu lieu :

Avant la rencontre Pendant la rencontre Après la fin de temps de jeu

Descrirc succinctement l'(les) incident(s). La description précise et détaillée des faits doit figurer au verso de cet imprimé :

LA FEUILLE DE MARQUE

- La feuille de marque a été renseignée par l'arbitre au verso au paragraphe incident : Oui Non

Si non, pourquoi ?

- Est-ce, AVANT ou APRÈS la signature de la feuille de marque par l'arbitre ? Avant Après

- L'aide arbitre, les officiels de table de marque, le responsable de l'organisation, ont remis leurs rapports à l'arbitre : Oui Non

Si non, pourquoi ?

- Les capitaines et entraîneurs de chaque équipe, ont contresigné la feuille de marque et ont été invités à fournir un rapport dans les 24 heures : Oui Non

Si non, pourquoi ?

Fait à :

Le :

Signature :

G. PROCEDURES et REGARD CROISE

Le regard croisé est une technique utilisée par les OTM pour n'oublier aucune demande de temps-mort ni remplacement. Le principe est de se répartir la vision des bancs dès lors que le jeu est arrêté.

Procédures à 2 OTM

Lorsque seulement 2 OTM tiennent la table de marque, chacun doit être vigilant sur les demandes de temps-morts et remplacements de l'équipe qui est sur le banc le plus proche de lui.

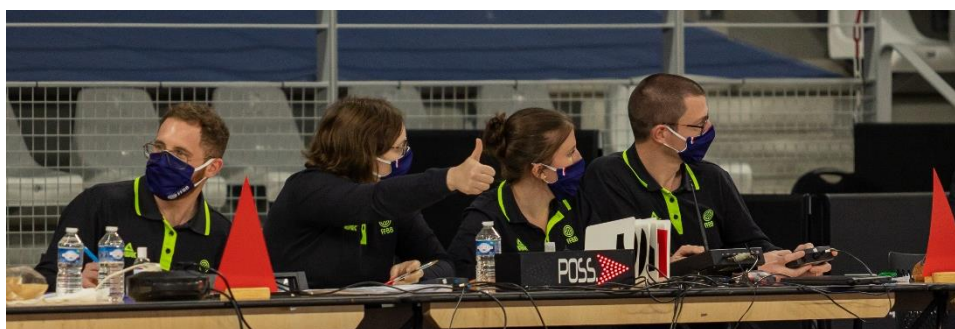
Procédures à 3 OTM

	Marqueur	Chronométrateur de jeu	Chronométrateur des tirs
Violation	Regarde la remise en jeu (pouce) et annonce "en jeu"	Regarde le banc à l'opposé de la remise en jeu	Regarde la remise en jeu et sécurise le démarrage du CJ en annonçant "touché"
Faute (annonce de l'arbitre)	Regarde la gestuelle de l'arbitre et valide l'annonce du CJ	Regarde la gestuelle de l'arbitre et fait l'annonce au marqueur puis lève la plaquette de faute	Balaye les bancs
Faute (remise en jeu)	Regarde la remise en jeu (pouce) et annonce "en jeu"	Regarde le banc à l'opposé de la remise en jeu	Regarde la remise en jeu et sécurise le démarrage du CJ en annonçant "touché"
Faute (dernier lancer franc)	Regarde le banc à l'opposé du LF	Regarde le LF : - si LF marqué, annonce "A1 - 1pt", puis "en jeu" - si LF manqué, annonce "rebond" et démarre son CJ	Regarde le LF (démarrage du CT si LF manqué)
Temps Mort	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec le CJ puis reprend le contrôle du banc de droite	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec le CJ puis reprend le contrôle du banc de droite	Balaye les bancs puis regarde le banc de gauche à la fin du contrôle de concordance
Intervalle	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec le CJ puis reprend le contrôle du banc de droite	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec le CJ puis reprend le contrôle du banc de droite	Balaye les bancs puis regarde le banc de gauche à la fin du contrôle de concordance



Procédures à 4 OTM

	Aide Marqueur	Marqueur	Chronométrateur de jeu	Chronométrateur des tirs
Violation	Regarde à l'opposé du point de remise en jeu suite à la violation	Regarde la remise en jeu (pouce) et annonce "en jeu"	Regarde la remise en jeu : démarrage du Chronomètre de Jeu (CJ)	Regarde la remise en jeu : démarrage du Chronomètre des Tirs (CT)
Faute (annonce de l'arbitre)	Regarde et annonce au marqueur la gestuelle de l'arbitre	Regarde la gestuelle de l'arbitre et valide l'annonce de son aide marqueur	Contrôle le banc à sa droite et lève la plaquette de faute	Contrôle le banc à sa gauche
Faute (remise en jeu)	Regarde à l'opposé du point de remise en jeu suite à la faute	Regarde la remise en jeu (pouce) et annonce "en jeu"	Regarde la remise en jeu (démarrage du CJ)	Regarde la remise en jeu (démarrage du CT)
Faute (dernier lancer franc)	Regarde à l'opposé du LF et annonce le score si LF marqué	Regarde le LF : - annonce "A1 - 1pt" si marqué, puis "en jeu" - annonce "rebond" si LF manqué	Regarde le LF (démarrage du CJ si LF manqué)	Regarde le LF (démarrage du CT si LF manqué)
Temps Mort	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec le marqueur puis reprend le contrôle du banc de droite	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec son AM puis reprend le contrôle du banc de droite	Contrôle le banc à sa droite jusqu'à la fin du contrôle par le BiM (Binôme des Marqueurs)	Contrôle le banc à sa gauche
Intervalle	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec le marqueur puis reprend le contrôle du banc de droite	Contrôle la concordance feuille de marque - tableau d'affichage avec son AM puis reprend le contrôle du banc de droite	Contrôle le banc à sa droite jusqu'à la fin du contrôle par le BiM	Contrôle le banc à sa gauche



Remerciements à tous ceux qui ont apporté leur expertise et leurs bonnes idées pour la création de ce Guide de l'OTM

- Carole DELAUNÉ DAVID, formatrice FFBB, en charge de la formation des OTM
- Virginie USCLADE, OTM FIBA et formatrice
- Armel COLLON, OTM FIBA et formateur
- Charles DUPERY, OTM FIBA et formateur, responsable CFO des OTM
- Thierry GACHE, OTM FIBA et formateur
- Johann JEANNEAU, formateur FFBB
- Hugo MARTIN, OTM FIBA et formateur
- Bruno VAUTHIER, responsable du Service de Formation des Officiels à la FFBB

Remerciements également aux photographes Hervé BELLENGER, Grégory LEROY, Etienne LIZAMBARD, et Tuan NGUYEN qui ont permis l'illustration de ce livret.

Le Pôle Formation et Emploi reste à la disposition de tous les OTM grâce à l'adresse sfotm@ffbb.com.

Le Pôle Formation et Emploi



Une équipe OTM et Statisticiens – Finales Championnat de France U17 2015



Pour compléter votre formation, rejoignez les outils que la FFBB met à votre disposition en traitant de nombreux thèmes liés à l'arbitrage, la technique de jeu et bien d'autres sujets intéressants !



YOUTUBE

Découvrez la nouvelle chaîne FFBB Formation



PODCAST

Rendez-vous sur podcast.ausha.com/ffbbformation



INSTAGRAM

Abonnez-vous au compte Instagram FFBB



FACEBOOK

Suivez-nous sur la page Facebook FFBB