

GUIDE

OFFICIEL TABLE DE MARQUE

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

SOMMAIRE

LE MARQUEUR.....	4
A. AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE	4
B. AU DEBUT DE LA RENCONTRE	8
L'E-MARQUE V2	8
C. PENDANT LA RENCONTRE	11
D. AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE	18
E. LES AUTRES DEVOIRS DU MARQUEUR	19
L'AIDE MARQUEUR.....	20
LE CHRONOMETREUR DE JEU.....	22
F. SES PRINCIPALES MISSIONS.....	22
G. INFORMER ARBITRES ET EQUIPES AVANT LE MATCH	23
H. MESURER LES TEMPS DE JEU ET DE PAUSE	23
I. GERER LES DEMANDES DE REMPLACEMENT ET TM	25
J. COLLABORER AVEC LE MARQUEUR.....	29
LE CHRONOMETREUR DES TIRS	30
K. LE DEBUT D'UNE PERIODE DE 24/14 SECONDES	30
L. GESTION DU TEMPS DU CHRONOMETRE DES TIRS	31
CONSIGNES	34
A. QUELQUES POINTS PRECIS	34
B. LE TIMING DES OTM	37
C. DES PETITS PLUS +	38
ANNEXES	39
A. LA BOITE A OUTILS DE L'OTM	39
B. LA FEUILLE DE MARQUE PAPIER EN SECOURS	41
C. LA FIN DE LA RENCONTRE.....	52
D. MEMO GESTION DES CHRONOMETRES	57
E. LE DELEGUE DE CLUB.....	60
F. LA FICHE DE SUIVI DES ENTREES EN JEU	61
G. LES SIGNAUX DES ARBITRES	62
H. LES FICHES POUR LES RAPPORTS.....	73
I. PROCEDURES et REGARD CROISE	77

Préambule

Les ajours/modifications par rapport à la version précédente sont indiquées **sur fond vert**.

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 chronométreur de jeu et le chronométreur 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 chronométreur. 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.

LE MARQUEUR

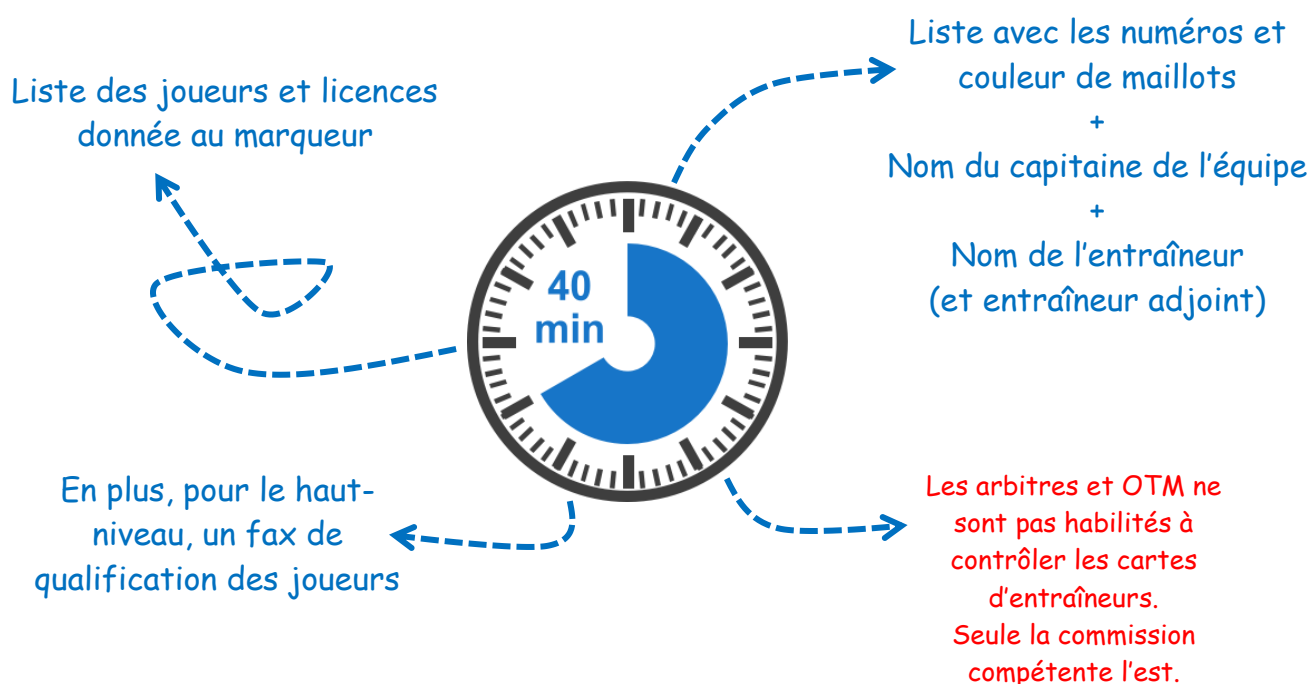
Ses principales fonctions sont la tenue de la feuille de marque et la manipulation de l'indicateur de possession alternée (flèche).

La feuille électronique, e-Marque V2 ou DSS, est utilisée.

La feuille papier peut être utilisée uniquement en cas de défaillance de la feuille électronique.

A. AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

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



L'aide marqueur doit aller chercher les différents documents/informations auprès des acteurs s'ils ne sont pas apportés à temps

Le Binôme des Marqueurs doit vérifier les licences et les fax de qualification (dans les divisions où il doit être présenté)

Quelques consignes de départ !

LIGUE NATIONALE DE BASKET
46-52, rue Albert - 75013 PARIS
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr

FFBB

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

Rencontre N° 35 Date 04/01/22 Heure 20h00 Lieu PARIS

1^{er} Arbitre DURANT L. 2^e Arbitre GUYTON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

ÉQUIPE A : PARIS BASKET CLUB
Couleur : BLANC
Fautes d'équipe : 0
Fautes de joueur : 0
Fautes de jeu : 0
Fautes de technique : 0
Fautes de position : 0
Fautes de jeu : 0
Fautes de technique : 0
Fautes de position : 0

ÉQUIPE B : NANTES BASKET 44
Couleur : BLEU
Fautes d'équipe : 0
Fautes de joueur : 0
Fautes de jeu : 0
Fautes de technique : 0
Fautes de position : 0
Fautes de jeu : 0
Fautes de technique : 0
Fautes de position : 0

MARQUE COURANTE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30	30	30
31	31	31	31	31	31	31	31
32	32	32	32	32	32	32	32
33	33	33	33	33	33	33	33
34	34	34	34	34	34	34	34
35	35	35	35	35	35	35	35
36	36	36	36	36	36	36	36
37	37	37	37	37	37	37	37
38	38	38	38	38	38	38	38
39	39	39	39	39	39	39	39
40	40	40	40	40	40	40	40

SCORES

Équipe	1 ^{er} temps	2 ^e temps	3 ^e temps	4 ^e temps	Total
A	16	21	18	16	71
B	14	22	26	14	76

SCORE FINAL
Équipe gagnante : NANTES BASKET 44



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.

1. INSCRIPTIONS A PORTER AU RECTO DE LA FEUILLE DE MARQUE



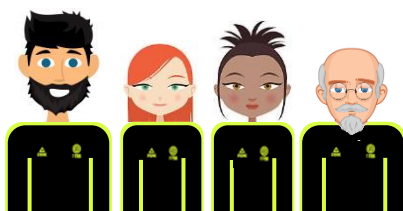
En cas d'absence de la liste des licences, les joueurs et entraîneurs doivent présenter une pièce d'identité (copies papier ou numérique autorisées). Le marqueur coche la case "Licence non présentée" sur E-Marque V2 (écrit "LNP" dans la case numéro de licence sur feuille papier) et renseigne le verso 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.



Les arbitres



Les OTM



Les statisticiens

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS, MÉDECINS, STATISTICIENS							
	Nom	N° licence	Groupement sportif		Nom	N° licence	Groupement sportif
1 ^{er} Arbitre				Statisticien Cliqueur			
2 ^e Arbitre				Statisticien Aboyeur			
3 ^e Arbitre				3 ^e Statisticien			
Marqueur				Resp. organisation			
Aide-marqueur				Délégué - officiels			
Chronométreur					Nom		Signature
Chronométreur des tirs				Médecin protocole commotion			
Commissaire				Médecin			



Le commissaire



Le délégué du club

(Agé de plus de 18 ans et licencié de l'association recevante)



Le délégué aux officiels



Le médecin

Sur E-Marque V2, les noms des délégués aux officiels, médecin et éventuel 3eme statisticien devront être indiqués dans la case "Réserve".

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 cliquant sur la case "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 avalise toutes les inscriptions relatives à son équipe.



En cas de blessure d'un des joueurs inscrit pour débiter la rencontre, le marqueur pourra procéder aux rectifications éventuelles.

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

B. AU DEBUT DE LA RENCONTRE

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 »

The screenshot shows the 'Avant-match' interface of the 'e-Marque V2' software. At the top, there are tabs for 'Avant-match' (highlighted), 'Match', and 'Après-match'. Below these are five numbered tabs: 1 RENCONTRE, 2 ÉQUIPES, 3 JOUEURS, 4 OFFICIELS, and 5 PARAMÈTRES. The '1 RENCONTRE' tab is active. It is divided into two main sections: 'A LOCAUX' (Local) and 'B VISITEURS' (Visitors). Each section has a table with columns for 'N° licence', 'Nom', and 'N°'. There are red and blue plus buttons respectively to add players. Below the tables, it says 'Aucun joueur enregistré' (No player registered).

- 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 ».

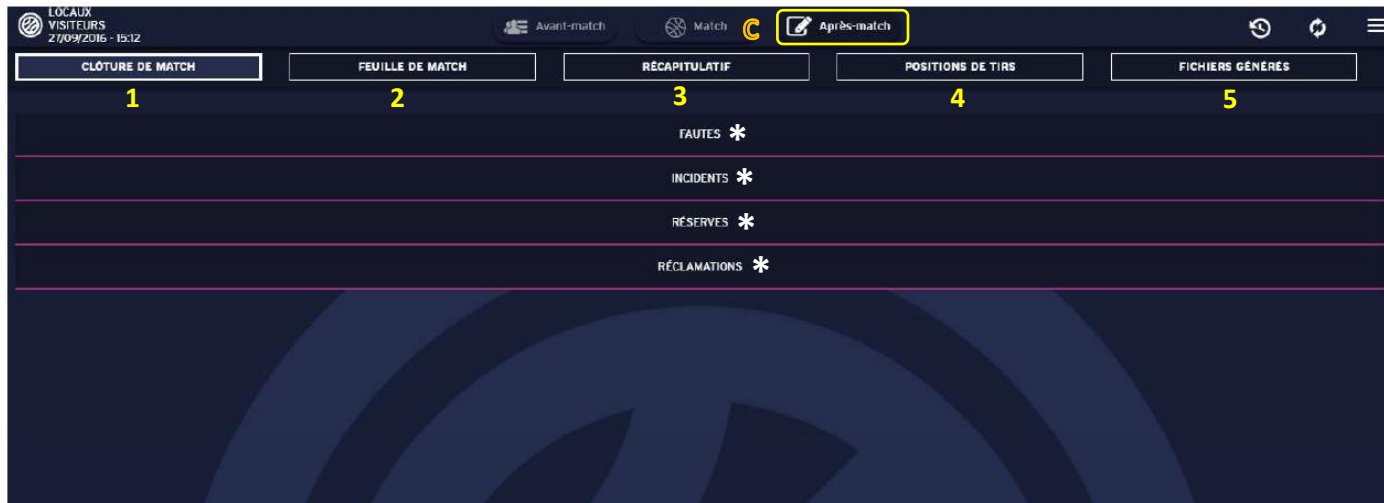
The screenshot displays the 'Match' interface with the following components:

- Top Bar:** Includes tabs for 'Avant-match', 'Match' (active), and 'Après-match'. A timer shows 10:00 and the score is 0-0.
- Scoreboards:** Two side-by-side scoreboards for 'LOCAUX' (home) and 'VISITEURS' (away), each with columns for Q1, Q2, Q3, and Q4.
- Central Area:** A basketball court diagram with numbered callouts:
 - 1: 2-point shot area (red team)
 - 2: 3-point shot area (red team)
 - 3: Foul button
 - 4: Timeout button
 - 5: Free throw button
 - 6: Player selection buttons for the home team
 - 8: Possession direction arrow
- Player Lists:** Two lists of players for 'LOCAUX' (A) and 'VISITEURS' (B), each with columns for Name, Fte(s), Pt(s), N°, and En jeu (toggle).
- Coaches:** Fields for 'NomEntraîneur_A', 'NomEntraîneur_B', 'E', and '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 assistanceemarqueur2@ffbb.com

Toute action de jeu qu'il n'est pas possible de saisir sur l'e-Marqueur est à noter en tant qu'observation : par exemple, en LNB, le challenge vidéo (un entraîneur a le droit de demander un challenge vidéo par rencontre à l'arbitre).

C. PENDANT LA RENCONTRE



1. 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.
-  **Doute valeur du panier !** Avec 3 arbitres, les arbitres de centre et de queue doivent lever les 2 bras (validation tir à 3 pts) pour valider un panier à 3 points. Si un seul des deux arbitres annonce 3 pts ou un arbitre annonce 2 pts, l'autre 3pts, alors le BiM en informe le commissaire si présent, enregistre le panier à 2 pts et appelle les arbitres à la 1^{ere} occasion pour clarifier la situation s'ils ne le font pas immédiatement.

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.

2. LES FAUTES INDIVIDUELLES

	Faute simple	Faute technique	Faute disqualifiante	Faute antisportive	Disqualification pour bagarre	Disqualification du match
Joueur	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Entraîneur*		✓	✓		✓	✓
P	Joueur	Technical	D	U	F	GD
Personal foul	Banc	Bench	Disqualifying foul	Unsportsmanlike foul	Fighting foul	Game Disqualification

Notée sur la
feuille



*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 B₂
- 🏀 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
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	---	---	----------------

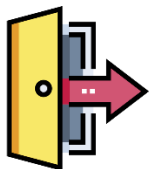
- Lorsqu'un joueur exclu pour 5 fautes revient volontairement sur le terrain et participe à une période de chronomètre de jeu, son entraîneur est sanctionné d'une faute technique « B₁ ».
- En cas de deuxième faute technique ou antisportive au même joueur :
Un même joueur, qui est sanctionné pour une 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 « D » puis « 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	D	F	F
----------	-----------	----	---	---	----------------	---	---	---


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

L'enregistrement d'une faute disqualifiante contre un accompagnateur n'ayant pas pris par activement à la bagarre est noté **(B)**

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


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	^{D₂} _F + 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	(B₂)	
----------	---------------------	---	----------------	------------------------	--

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.**

Toutes les inscriptions non gérées par E-Marque V2 (faute B entourée, faute F après une faute Disqualifiante...) et doivent être précisées dans la case "Réserve".



En résumé

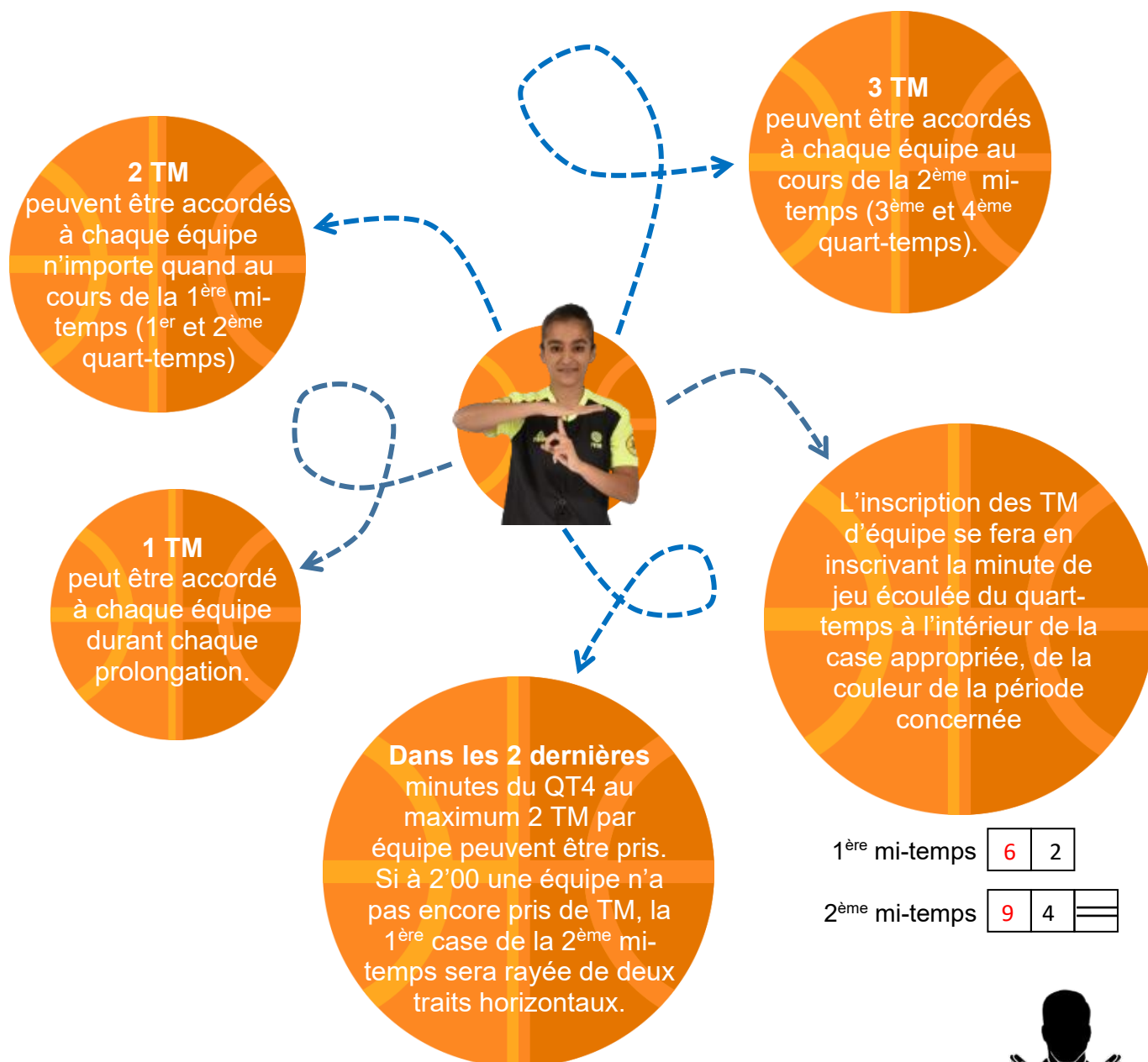
Tableau des sanctions et des inscriptions des fautes pour cas de bagarre

		Motifs					
Cas spécifique	Pour avoir quitté le banc d'équipe et ne pas avoir tenté d'aider les arbitres						
Seul l'entraîneur est disqualifié	Coach	D2	F	F			
	1er assistant coach						
Sanction : 2 LF + possession							
Seul le 1er assistant coach est disqualifié	Coach	B2					
	1er assistant coach	D	F	F			
Sanction : 2 LF + possession							
Le coach et le 1er assistant coach sont disqualifiés	Coach	D2	F	F			
	1er assistant coach	D	F	F			
Sanction : 2 LF + possession							

		Motifs					
Cas spécifique	Pour avoir quitté le banc d'équipe mais sans être impliqué activement dans la bagarre						
Le remplaçant B7 est disqualifié	Joueur B7	P2	P2	D	F	F	
	Coach	B2					
	1er assistant coach						
Sanction : 2 LF + possession							
Le joueur éliminé B11 et les 2 remplaçants B7 et B10 sont tous 3 disqualifiés	Joueur B7	P2	P2	D	F	F	
	Joueur B10	P2	T1	P	P	D	
	Joueur B11	P3	P2	P	P	P	
	Coach	B2					
	1er assistant coach						
	Sanction : 2 LF + possession						
Un membre accompagnant de la délégation est	Coach	B2	B				
	1er assistant coach						
Sanction : 2 LF + possession							
Deux membres accompagnant de la délégation est	Coach	B2	B	B			
	1er assistant coach						
Sanction : 2 LF + possession							

		Motifs					
Cas spécifique	Pour implication active dans la bagarre						
Le remplaçant B7 est disqualifié	Joueur B7	P2	P2	D2	F	F	
	Coach	B2					
	1er assistant coach						
Sanction : 4 LF + possession							
Le joueur éliminé B11 et les 2 remplaçants B7 et B10 sont tous 3 disqualifiés	Joueur B7	P2	P2	D2	F	F	
	Joueur B10	P2	T1	P	P	D2	
	Joueur B11	P3	P2	P	P	P	
	Coach	B2					
	1er assistant coach						
	Sanction : 8 LF + possession						
Un membre accompagnant de la délégation est	Coach	B2	B2				
	1er assistant coach						
Sanction : 4 LF + possession							
Deux membres accompagnant de la délégation est	Coach	B2	B2	B2			
	1er assistant coach						
Sanction : 6 LF + possession							

3. LES TEMPS-MORTS D'EQUIPE ACCORDES



4. LES REMPLACEMENTS

Le marqueur doit bien veiller à cocher les nouveaux entrants en jeu sur e-Marque. Par ailleurs, faire le suivi des entrées en jeu sur le logiciel (en cochant le joueur entrant et décochant le sortant sur chaque remplacement) est conseillé, mais pas obligatoire.



5. HEAD COACH CHALLENGE (HCC)

Dans les compétitions où il est autorisé, le marqueur doit noter sur la feuille de marque les HCC accordés par les arbitres.

Sur E-Marque V2, les HCC doivent être notés en réserve (Noter : l'équipe, le QT et le temps de jeu restant). Cela doit être fait **immédiatement** après la validation par l'arbitre.

D. 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.

RÉSERVES : Elles concernent le terrain, le matériel, la qualification d'un joueur. 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). Concernant la qualification d'un joueur, elles devront être portées par le capitaine en titre : - 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 Les problèmes de licence ou de matériel sont aussi à noter dans cette case.				SIGNATURES	
				1 ^{er} Arbitre	
				2 ^e Arbitre	
				3 ^e Arbitre	
				Cap. A	
				Cap. B	
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES					
NOM		N° licence	Equipe	Nature*	
			A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	
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 : Motif Les FT joueurs T, Les FT entraîneurs C, Les FD joueurs, entraîneurs en entraîneurs adjoint D 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 (B ₁), sans mention dans cette case (sauf en LNB) Motif Si l'arbitre valide sur la feuille de marque la mention "Je confirme la(les) faute(s) disqualifiante(s) et rapport suit ", en indiquant succinctement le motif (ex : insultes, coups, bagarre, etc...), les officiels de la table de marque doivent eux aussi rédiger un rapport individuel.				SIGNATURES	
				1 ^{er} Arbitre	
				2 ^e Arbitre	
				3 ^e Arbitre	
				Cap. A	
				Cap. B	
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> 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. 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.				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 Un incident fait l'objet d'un rapport personnalisé et détaillé, rédigé par chaque officiel.		
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	

E. 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 ouvre la rencontre sur le logiciel de feuille électronique et cesse, quant, 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.

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 ou en dehors du 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. Après avoir tourné la flèche, le marqueur annonce « Flèche tournée balle A ou B »

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. Après avoir tourné la flèche, le marqueur annonce « Flèche tournée balle A ou B »



5 LEVER LES PLAQUETTES DE FAUTE

En cas d'absence d'aide-marqueur, c'est au marqueur de lever la plaquette de faute du joueur.



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 lève la plaquette du nombre de faute du joueur

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.

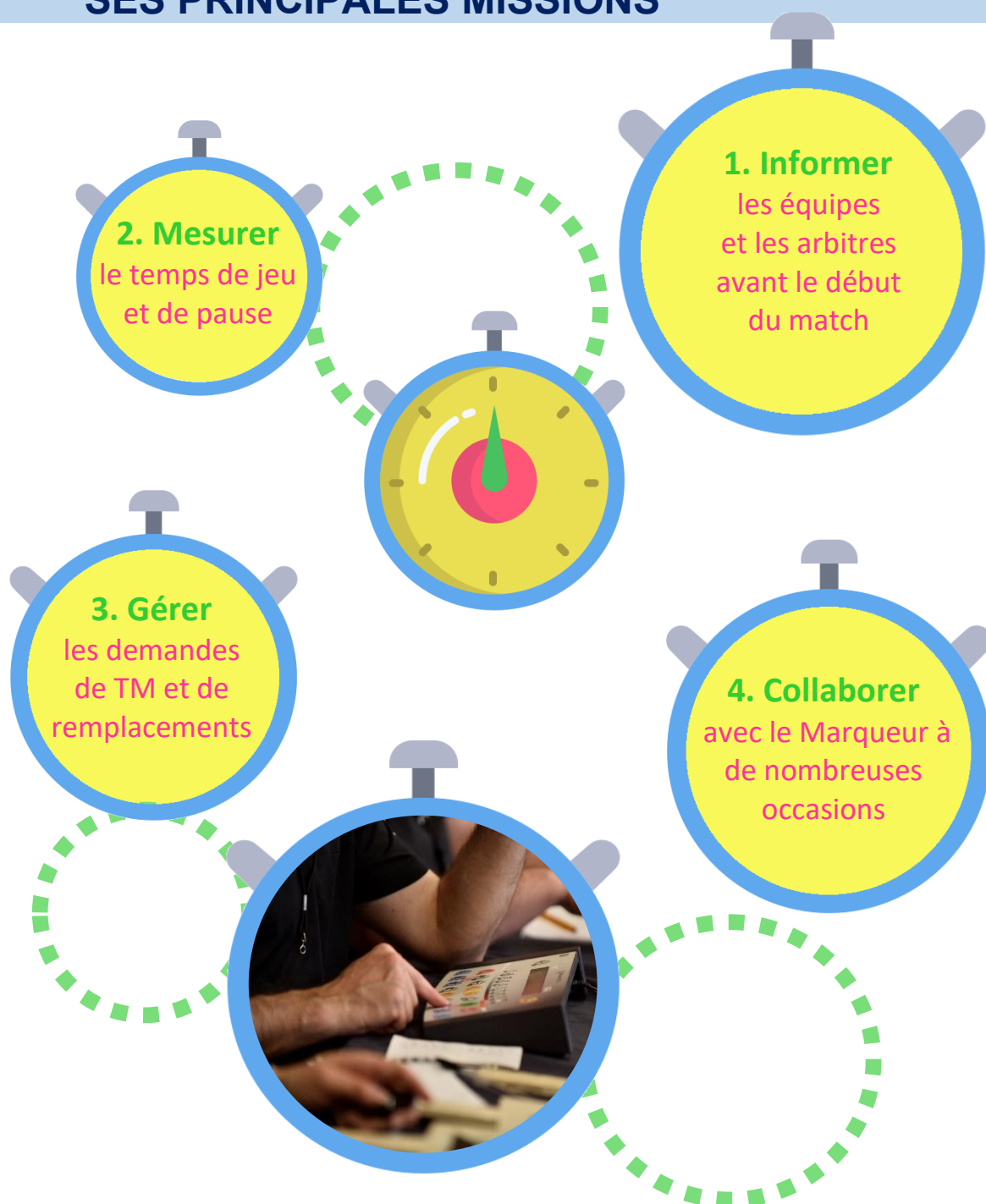




LE CHRONOMETREUR DE JEU

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.

F. SES PRINCIPALES MISSIONS



G. 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.



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.

Les divisions LNB, LFB et Coupe d'Europe font l'objet de protocoles d'avant match particuliers auxquels il faut se référer.

H. MESURER LES TEMPS DE JEU ET DE PAUSE

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



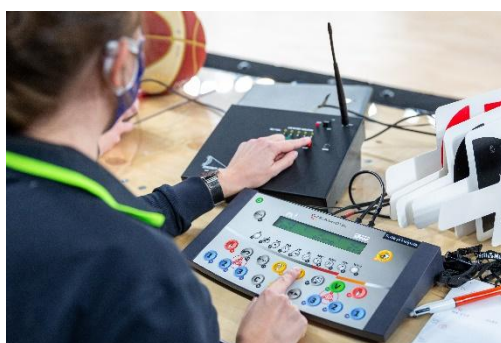
Le chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu, l'intervalle avant le début de la rencontre et les intervalles entre chaque quart-temps et entre les prolongations.

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 chronomètre prévient les arbitres 30 secondes avant le début des QT2 et QT4 et de toute prolongation.
 - Délai accordé à un joueur éliminé pour 5 fautes ou disqualifié (GD) pour quitter le terrain.
- ⏻ **50 secondes** Le chronomètre 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 chronomètreur 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 chronomètreur prévient les arbitres 3 minutes avant le début des QT1 et QT3 (sauf protocoles d'avant match spécifiques)
- 🕒 **5 minutes** Durée d'une prolongation (temps de jeu effectif).
Et le chronomètreur fait prévenir les arbitres, qui sont au vestiaire, 5 minutes avant le début de la seconde mi-temps.
- 🕒 **6 minutes** Le chronomètreur prévient l'arbitre 6 minutes avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes s'il y a lieu (sauf protocoles d'avant match spécifiques)
- 🕒 **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.
- 🕒 **45 minutes** Décompte du temps précédant le début de la rencontre à H-45 min à minima. A défaut, afficher le temps réel restant avant le match.

Concernant les rencontres de Haut-Niveau et la gestion des sonneries d'avant match, le Chronomètreur modulera son intervention en fonction de l'environnement.

I. 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 chronomètreur 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 chronométreur de jeu effectue ensuite le signe du remplacement de manière bien visible pour les arbitres.

Attention !

La demande du chronométreur 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 chronométreur 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 posés en faute préalable aient été tirés et avant la réparation de la faute suivante.

2 La demande de temps-mort

Qui demande le temps mort à la table de marque ?

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

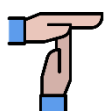
- Se rendre personnellement auprès de la table de marque et demander clairement un "temps mort " en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié.
- Etablir, depuis sa zone de banc, un contact visuel avec la table de marque et demander un temps-mort en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié. Dans cette situation, il devra s'assurer d'avoir été vu. L'OTM 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 en faisant le geste « arrêt du chronomètre ».



Ensuite, il fera le geste « temps mort » et désignera le banc de l'entraîneur qui a demandé le temps mort.

Dans le cas d'une 5^{ème} faute ou d'une disqualification (GD) 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 a entièrement traversé le filet, **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 QT4, en cas de « TM perdu » par une équipe, le chronométrateur doit l'afficher au panneau d'affichage au 1^{er} arrêt de jeu.



Dans les deux dernières minutes du 4^{ème} QT ou de toute prolongation, si un TM est accordé à l'équipe qui doit bénéficier de la remise en jeu en zone arrière, cette remise en jeu pourra être effectuée en zone avant. **Le long de la même ligne de touche que celle prévue initialement en zone arrière, choix du côté (table ou opposé) si la RJ initiale fait suite à un panier marqué ou dernier LF réussi.**

C'est le 1^{er} arbitre qui demandera à l'entraîneur son choix pour le lieu de la RJ, ensuite il informera l'ensemble des acteurs de la rencontre avec la gestuelle appropriée.

J. COLLABORER AVEC LE MARQUEUR

LA 5^{ème} FAUTE D'UN JOUEUR

Dans le cas d'une 5^{ème} faute, Le marqueur devra immédiatement transmettre l'information au chronométreur et à l'aide marqueur.

Le chronométreur devra faire retentir son signal sonore et faire le geste de remplacement pendant que l'aide-marqueur lèvera la plaquette 5.

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.

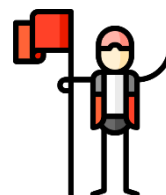
Même procédure avec la plaquette "GD" (si présente) en cas de joueur/entraîneur disqualifié pour cumul de fautes techniques/antisportives.



METTRE EN PLACE LES SIGNAUX DES 4 FAUTES D'EQUIPE

Le marqueur 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.

Dès qu'il a placé le signal rouge, l'OTM en responsabilité doit annoncer « fanion levé ».



Pour les experts !

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

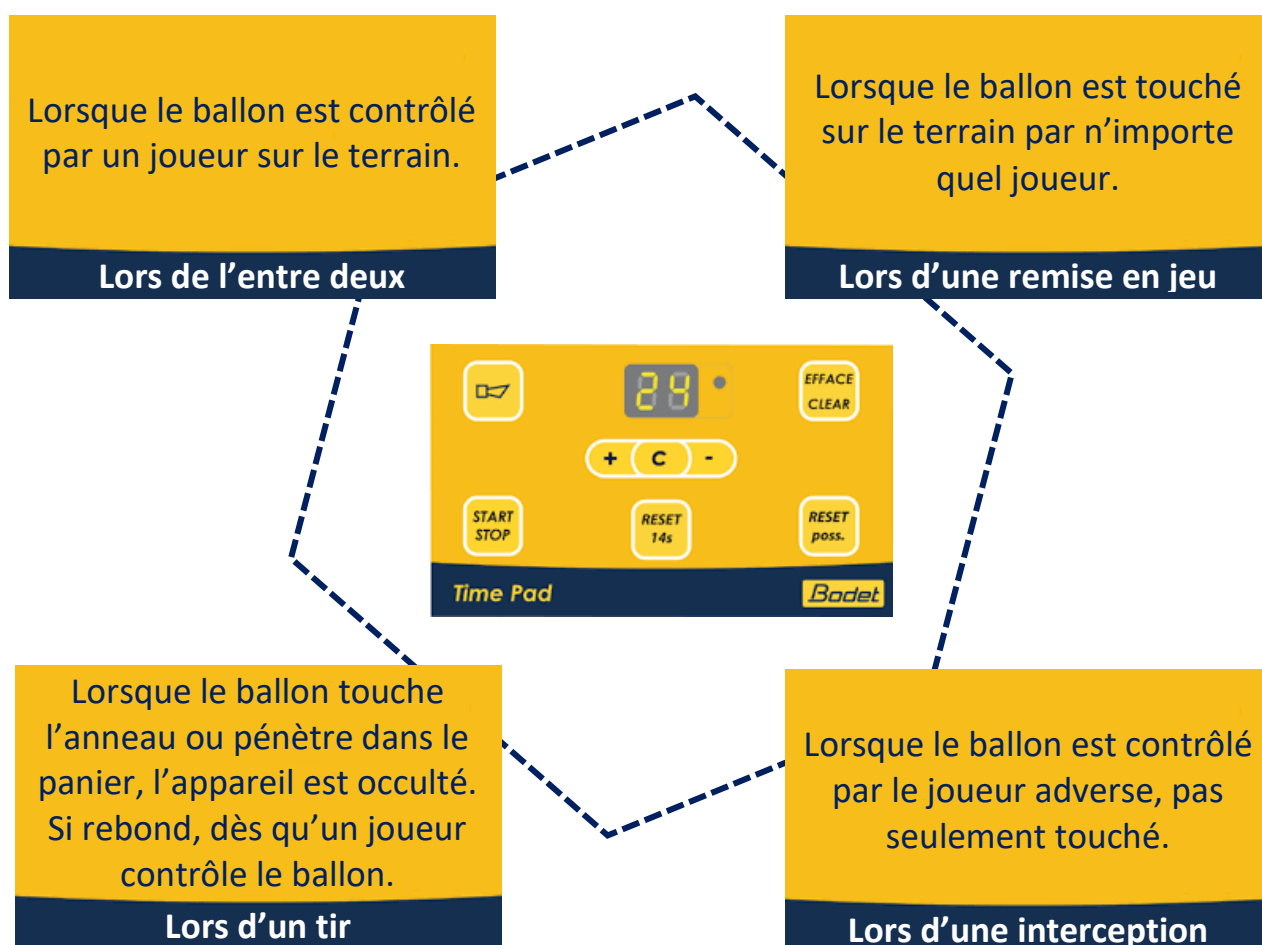
Si la faute personnelle est la 5^{ème} faute et la faute technique la 6^{ème} faute, le joueur devient automatiquement accompagnateur. De fait, une faute "B₁" sera portée au compte de l'entraîneur et pourra être identifiée au dos de la feuille de marque. Dans cette situation, seule la plaquette portant 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, l'aide-marqueur 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, l'aide-marqueur lèvera et dirigera successivement la plaquette concernée du côté de l'un puis de l'autre banc d'équipe.

LE CHRONOMETREUR DES TIRS

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

K. 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.





Après un panier marqué ou un dernier LF réussi, le chronomètre des tirs est réaffiché à 24" lorsque le joueur est à la disposition du joueur pour la remise en jeu (sauf si coup de sifflet de l'arbitre auquel cas le CT est immédiatement affiché à 24/14").












En cas d'erreur du chronométreur des tirs (reset erroné, démarrage en retard), le chronomètre des tirs doit être occulté afin d'attirer l'attention des arbitres et de pouvoir procéder à une correction.

L. GESTION DU TEMPS DU CHRONOMETRE DES TIRS

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






-  Un tir au panier du terrain est réussi (sans affichage apparent)
-  Le ballon touche l'anneau du panier adverse et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'en avait pas le contrôle auparavant (sans affichage apparent)
-  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 à tous les niveaux.
-  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.



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.



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"*
- Lorsqu'un panier à 3 points est marqué, le marqueur doit lever la main en faisant le signe « 3 » face au terrain (pour valider la bonne prise en compte du 3 points)



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.



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 et la plaquette GD, il présente directement la plaquette face au terrain puis vers les bancs.

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, ...
- Il annonce « Tir » lorsque le ballon quitte les mains du joueur lors du dernier tir de chaque quart temps.
- Il annonce « Remplacement » ou « TM » au chronométreur de jeu lorsque celui-ci est en regard croisé à l'opposé du jeu et qu'il doit sonner une demande de remplacement/TM
- Relater toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.
- A chaque fin de QT après les vérifications feuille/panneau affichage, il s'assure de passer dans la période suivante, que les fanions soient baissés et que le reset faute d'équipe soit fait (si matériel où cela se fait manuellement).



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

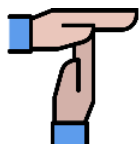
- Dès le coup de sifflet et le poing levé de l'arbitre, le marqueur repère sur la feuille de marque l'équipe du fautif "A" ou "B".
- Lors de l'inscription de la faute au compte du joueur, il annonce l'équipe, le numéro du joueur, le nombre de fautes de ce dernier, ainsi que le nombre de fautes d'équipe 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 (qui doit lever les plaquettes de faute et valider la concordance avec le tableau d'affichage) et pour le chronométreur (qui doit faire lever les signaux de fautes d'équipe le cas échéant).
- 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.

3. LE CHRONOMETREUR DE JEU



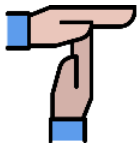
Ses annonces

- Il annonce et retient le temps, à chaque arrêt de jeu y compris sur les paniers marqués dans les 2 dernières minutes du QT4, le temps affiché sur le chronomètre de jeu au chronomètre des tirs. (il peut aussi les noter)
- Il annonce à haute voix "24 secondes" et "14 secondes" au chronométreur des tirs quand il ne reste que ces 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.



Un temps-mort est demandé

- 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. 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 chronométrateur des tirs et les annonces « Panier » « jeu » doivent permettre au chronométrateur de savoir quand l'occasion de temps-mort débute et se termine. "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 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.
- 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 chronométrateur des tirs doit annoncer « 5 » lorsque le décompte de son appareil atteint les 5 dernières secondes de possession.



Ses annonces

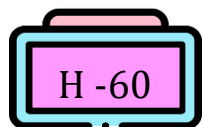
- Sur chaque arrêt de jeu, le chronométrateur des tirs mémorise le temps restant sur son appareil et répète le temps annoncé par le chronométrateur de jeu (exemple 5'12 OK). En cas de doute il annonce le temps sur son appareil pour la reprise du jeu.
- Sur chaque panier marqué, le chronométrateur des tirs annonce « panier » puis « 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 chronométrateur de jeu qui surveille les demandes de temps-mort.
- Il annonce « Chrono » et mémorise le temps au CJ à chaque fois qu'il y a un coup de sifflet après un panier marqué (pour aider le CJ qui est en regard croisé et risque de ne pas entendre le coup de sifflet).
- A la fin de chaque quart-temps, le chronométrateur des tirs est attentif au signal de fin de période (buzzer ou guirlande si présente) pour savoir si le dernier tir est valide ou pas (en collaboration avec le Marqueur qui annonce « Tir »)



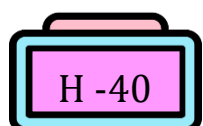
Les 8 secondes

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.

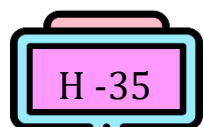
B. LE TIMING DES OTM



- **Arrivée des OTM** (H -75 min pour les rencontres de haut-niveau)
- Essai complet des appareils par les deux chronométreurs (Départ, arrêt, programmation des temps, ajouter du temps, en enlever...)
- Déclenchement du chronomètre pour l'échauffement à H-45 mn à minima
- 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, en enlever, éventuellement inscription des noms ou n° joueurs, ...)



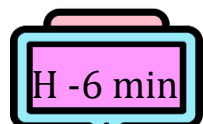
- **La liste des membres d'équipe** doit être donnée par chaque entraîneur au moins 40 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.



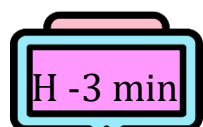
- **Briefing d'avant rencontre** dans le vestiaire avec les arbitres, avec la feuille de marque et les trombinoscopes FBI.
- Pour les rencontres de Haut Niveau : briefing avec le commissaire.



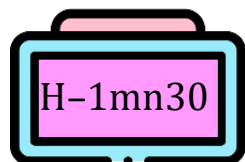
- **Entrées en jeu** finalisées au moins 10 minutes par les entraîneurs (sauf protocole d'avant match spécifique)
- Signature des entraîneurs pour valider le 5 de départ, en insistant sur leur contrôle des noms et numéros des joueurs enregistrés.
Et protocole d'avant match



- **Présentation des équipes**
- Championnats LNB, LFB, coupe d'Europe : 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**.

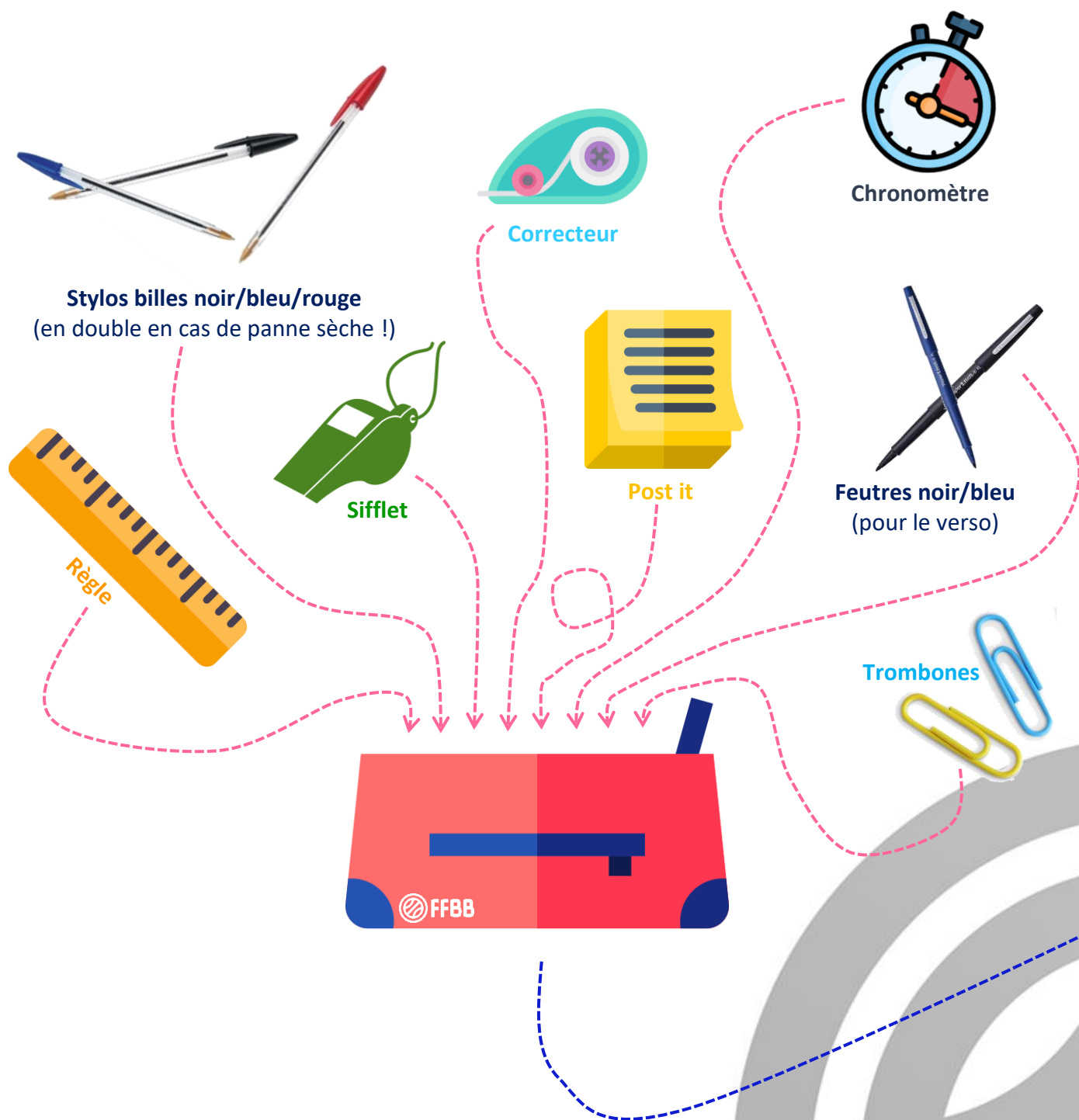
Un **polo officiel OTM** est en vente sur FFBB Store, modèle femme et modèle homme.

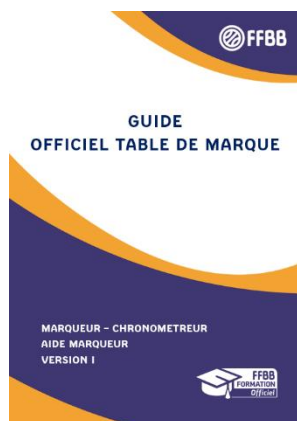
L'activité d'OTM, au service du Basket, est une riche expérience sportive, mais aussi humaine et de plaisir. **Profitez-en !**



ANNEXES

A. LA BOITE A OUTILS DE L'OTM



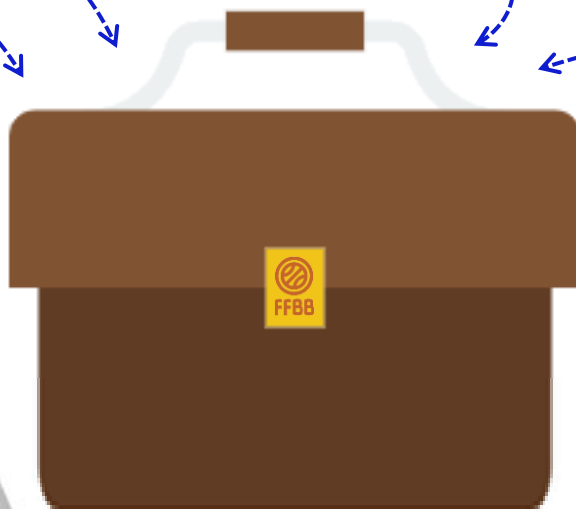
[illegible][illegible][illegible]

Le guide OTM

Des feuilles de rapport
Réclamation
Incident
Réserve



Le règlement FIBA



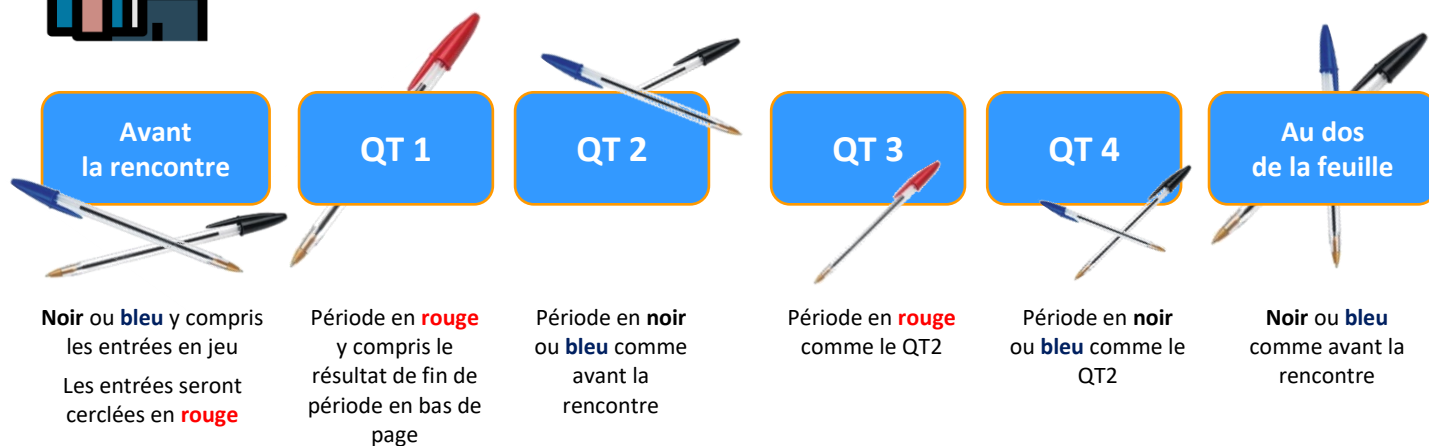
B. LA FEUILLE DE MARQUE PAPIER EN SECOURS

Quelques consignes de départ !



→ Tout écrire en MAJUSCULES d'imprimerie lisibles ☺

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



1. INSCRIPTIONS A PORTER AU RECTO DE LA FEUILLE DE MARQUE

Les noms des équipes

L'équipe locale sera l'équipe A ou, dans le cas d'une rencontre sur terrain neutre, l'équipe mentionnée la première sur le programme ou la convocation.

Le nom des équipes doit être écrit en entier
(pas d'abréviation de club).

Les références de la rencontre

Championnat, n° de rencontre, date,
heure officielle de début, lieu (ville).

Nom et initiale du prénom :

- des arbitres (en haut)
- des OTM (dans les cases de signature en bas)

[illegible]

Les équipes

Pour chaque équipe :
nom, n° d'association
et couleur du maillot.

Les renseignements des joueurs/entraîneurs

Le numéro de licence (2 lettres suivies de 6 chiffres) précédé du type, s'il est autre que le type 0C, et éventuellement du surclassement (D - R ou N). *En FIBA, seulement les 3 derniers chiffres*



Autres types de licences joueurs :

- 1C (mutation normale) notée 1C sur la feuille
- 2C (mutation exceptionnelle) notée 2C sur la feuille
- 0CT (prêt) notée T sur la feuille



Autres types de licences entraîneurs :

- Tc (technicien). Cette spécificité ne doit pas être reportée sur la feuille de marque, sauf si l'entraîneur est muté (ex T1C).

Le nom et l'initiale du prénom de chaque joueur (suivi de la mention (CAP) pour le capitaine de l'équipe).



Les numéros des maillots des joueurs seront inscrits en respectant un ordre croissant (00, 0, 1, 2, ..., 99).



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 - 75013 PARIS
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 04/01/22 Heure 20h00 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
VT950144 BRIAND P. 2 (X) 1 2 3 4 5
JE913800 O'BRIEN S. 3 (X) 1 2 3 4 5
VT901664 NOULTIN K. 7 (X) 1 2 3 4 5
VT970019 DRAHE P. 10 (X) 1 2 3 4 5
VT005401 RICHU L. (CAP) 12 (X) 1 2 3 4 5
2C JE902046 DRAN F. 13 (X) 1 2 3 4 5
VT942213 MAILLON F. 14 (X) 1 2 3 4 5
VT931228 LUPIN S. 22 (X) 1 2 3 4 5
VT021638 OUSKA P. 23 (X) 1 2 3 4 5
VT930709 ULURIN S. 30 (X) 1 2 3 4 5
VT750413 Entraîneur L. HOMMEDE L. A
VT731971 Entraîneur adjoint BOUCHER R.
VT650003 Entraîneur adjoint n° 2 DUPONT W.

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
VT921328 PATRICK L. 0 (X) 1 2 3 4 5
VT822013 AUBREAU D. 4 (X) 1 2 3 4 5
JE131200 ULTER D. 6 (X) 1 2 3 4 5
VT004413 LOUVER F. 9 (X) 1 2 3 4 5
JE841112 APPE M. (CAP) 11 (X) 1 2 3 4 5
VT010074 MONIER C. 12 (X) 1 2 3 4 5
1C VT961124 GROWN C. 21 (X) 1 2 3 4 5
VT901311 ROGER C. 23 (X) 1 2 3 4 5
VT911394 OULON K. 35 (X) 1 2 3 4 5
VT900781 IYON S. 38 (X) 1 2 3 4 5
VT911816 SUMNER J. 85 (X) 1 2 3 4 5
VT711318 Entraîneur COUTAUD M. A
VT742100 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

Marqueur _____
Aide-marqueur _____
Chronomètreur _____
Chronomètreur 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.

Au dos de la feuille, le marqueur complète les coordonnées des officiels et des différents responsables (selon les exigences du niveau du match). Penser à renseigner les statisticiens sur l'e-Marque V2.

RÉSERVES :				SIGNATURES			
				1 ^{er} Arbitre			
				2 ^e Arbitre			
				3 ^e Arbitre			
				Cap. A			
				Cap. B			
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES				Je confirme la (des) faute(s) disqualifiante(s) avec rapport et rapport suit.			
NOM	N° licence	Equipe	Nature*	SIGNATURES			
		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	1 ^{er} Arbitre			
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	2 ^e Arbitre			
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	3 ^e Arbitre			
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	Cap. A			
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	Cap. B			
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			
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, MÉDECINS, STATISTIENS							
	Nom	N° licence	Groupement sportif		Nom	N° licence	Groupement sportif
1 ^{er} Arbitre	DIRANT L.	VT371322	PBJ4	Statisticien Cliqueur	DOUCHY F.	VT901020	PBC
2 ^e Arbitre	QUETON F.	VT940742	BCCFV	Statisticien Aboyeur	LATOUR J.	VT812555	PBC
3 ^e Arbitre	LOUPES R.	VT230799	BB	3 ^e Statisticien			
Marqueur	DUPERY C.	VT901311	PDL	Resp. organisation	BONNEAUM.	VT571701	PBC
Aide-marqueur	COLON A.	VT981320	LSY	Délégué - officiels	CHAMMOTA	VT950016	PBC
Chronométrateur	ZANETTE A.	VT951120	NAQ		Nom	Signature	
Chronométrateur des tirs	DUPARC M.	VT001186	NOR	Médecin protocole commotion	DANIEL X.		
Commissaire	BOUE J.	VT090114	BT10	Médecin	DANIEL X.		



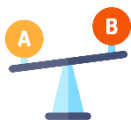
Le marqueur doit tenir le compte chronologique des points marqués par chaque équipe.

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	



Rectification d'une erreur :

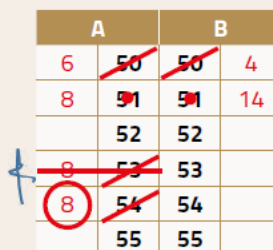
Les erreurs d'inscription peuvent être corrigées jusqu'à la signature du 1^{er} arbitre en fin de rencontre. Lors de la découverte d'une erreur, le marqueur doit signaler son erreur aux arbitres et corriger la feuille de marque. L'arbitre apposera une petite signature au niveau de la correction avec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



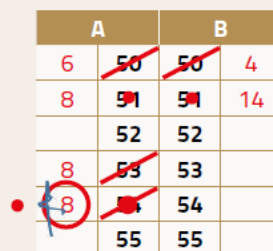
	A		B
	6	50	50 4
	8	51	51 14
		52	52
	8	53	53
	8	54	54
		55	55

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

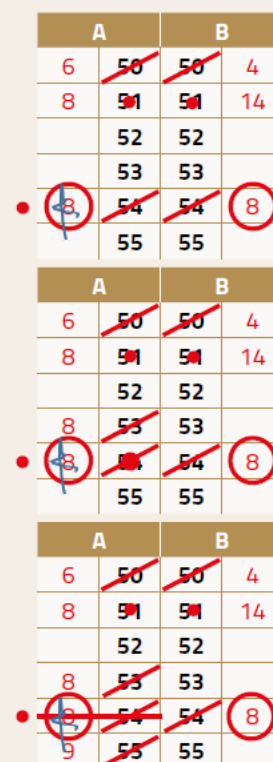
Pour le 3ème cas, nous devrions suivre la même procédure que pour les points incorrectement attribués / enregistrés.

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
	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
		55	55

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

2. LES FAUTES D'EQUIPE

- 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

①	1	2	3	4
②	1	2	3	4
③	1	2	3	4
④	1	2	3	4

- 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

①	1	2	3	4
②	1	2	3	4
③	1	2	3	4
④	1	2	3	4

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.



3. 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.

①

1	2	3	4
---	---	---	---

4. 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), y compris pour les joueurs n'ayant pas commis de faute.

BRIAND P.	2	X	P	
O'BRIEN S.	3	X	P	
NOUJIN K.	7	X	P	
DRAME P.	10			
RIOU L. (CAP)	12	X	P	
DRAN F.	13	X		
MAISON F.	14	X		
LUPIN S.	22	X		
OUSKA P.	23	X	B	B
ULURIN S.	30	X		
Entraîneur L'HOMMEDE L.				
Entraîneur adjoint BOUCHER R.				



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

LIGUE NATIONALE DE BASKET
46-52, rue Albert - 75013 PARIS
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr

ÉQUIPE A : PARIS BASKET CLUB

ÉQUIPE B : NANTES BASKET 44

Rencontre N° 175 Date 04/01/22 Heure 20h00 Lieu PARIS

1^{er} Arbitre DURANT L. 2^e Arbitre QUETON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

Betclic ÉLITE

Équipe A : PARIS BASKET CLUB

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

Couleur : BLANC

Fautes d'équipe : 1 2 3 4 5

Licence : VT95044, VT913200, VT901664, VT070019, VT005409, VT902046, VT942213, VT932228, VT026328, VT930909

Noms des joueurs : BRIAND P., O'BRIEN S., NOULTIN K., DRAHE P., RIGU L. (CAP), DRAN F., MAJTON F., LUPIN S., OUSKA P., ULURIN S.

N° en jeu : 1 2 3 4 5

Fautes : 1 2 3 4 5

Entraîneur : L'HOMMEDE L.

Entraîneur adjoint : BOUCHER R.

Entraîneur adjoint n° 2 : DUPONT W.

Équipe B : NANTES BASKET 44

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

Couleur : BLEU

Fautes d'équipe : 1 2 3 4 5

Licence : VT921328, VT822013, VT131200, VT004413, VT841112, VT010074, VT901112, VT901311, VT911394, VT900781, VT911216, VT711318, VT742100

Noms des joueurs : PATRICK L., AUBREAU D., ULIER D., LOUVER F., APPE M. (CAP), MONIER C., BROWN C., ROGER C., OULOM K., HON S., SUMNER J.

N° en jeu : 1 2 3 4 5

Fautes : 1 2 3 4 5

Entraîneur : COUTAUD M.

Entraîneur adjoint : ROGIN C.

Entraîneur adjoint n° 2 :

Marqueur :

Aide-marqueur :

Chronomètreur :

Chronomètreur 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 B

Période 3 : A B

Période 4 : A B

Prolongations : A B

SCORE FINAL

Heure de fin de rencontre :

Équipe gagnante :

Équipe A :

Équipe B :



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 - 75013 PARIS
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr

FFBB

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

Rencontre N° **175** Date **04/01/22** Heure **20h00** Lieu **PARIS**
1^{er} Arbitre **DIRANT L.** 2^e Arbitre **QUETON F.** 3^e Arbitre **LOUPES R.**

Betclic ÉLITE

Équipe A **PARIS BASKET CLUB** Couleur : **BLANC**
Temps morts : **7** Fautes d'équipe : **1 2 3 4 5**
Prolongations : **1 2 3 4**

Équipe B **NANTES BASKET 44** Couleur : **BLEU**
Temps morts : **8 3** Fautes d'équipe : **1 2 3 4 5**
Prolongations : **1 2 3 4**

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

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

SCORE FINAL : Équipe A **21** Équipe B **16**

Heure de fin de rencontre : **21h00**
Équipe gagnante : **PARIS BASKET CLUB**

Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations : **COUDAUD H.**
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 - 75013 PARIS
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr

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

Rencontre N° 175 Date 04/01/22 Heure 20h00 Lieu PARIS
1^{er} Arbitre DIRANT L. 2^e Arbitre QUETON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

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

Couleur : BLANC

Fautes d'équipe
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5

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.

Marque Courante

A	B	A	B	A	B
1	1	3	4	81	81
2	7	42	42	82	82
12	38	43	43	83	83
4	38	44	44	84	84
12	38	45	45	85	85
6	6	46	46	86	86
7	9	47	47	87	87
8	8	48	48	88	88
9	23	49	49	89	89
10	10	50	50	90	90
11	11	51	51	91	91
12	12	52	52	92	92
13	13	53	53	93	93
14	14	54	54	94	94
15	15	55	55	95	95
16	16	56	56	96	96
17	17	57	57	97	97
18	18	58	58	98	98
19	19	59	59	99	99
20	20	60	60	100	100
21	21	61	61	101	101
22	22	62	62	102	102
23	23	63	63	103	103
24	24	64	64	104	104
25	25	65	65	105	105
26	26	66	66	106	106
27	27	67	67	107	107
28	28	68	68	108	108
29	29	69	69	109	109
30	30	70	70	110	110
31	31	71	71	111	111
32	32	72	72	112	112
33	33	73	73	113	113
34	34	74	74	114	114
35	35	75	75	115	115
36	36	76	76	116	116
37	37	77	77	117	117
38	38	78	78	118	118
39	39	79	79	119	119
40	40	80	80	120	120

SCORES


Période	A	B
1	21	16
2	16	14
3	21	22
Prolongations		


SCORE FINAL

Heure de fin de rencontre :
Équipe gagnante : Équipe A

C. 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	<u>70</u>	<u>70</u>	8
	71	71	
	72	<u>72</u>	14
	73	<u>73</u>	
	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. S'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.

Si il y a plusieurs prolongations, 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 entre chaque prolongation.

Le score additionné de toutes les prolongations sera inscrit en bas de la feuille de marque.

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	_____
Chronomètreur	_____
Chronomètreur des tirs	_____
1 ^{er} Arbitre	_____
2 ^e Arbitre	_____ 3 ^e Arbitre _____
Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de réclamations	

La feuille de marque à la fin du match :



LIGUE NATIONALE DE BASKET

46-52, rue Albert - 75013 PARIS
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 04/01/22 Heure 20h00 Lieu PARIS
1^{er} Arbitre DIRANT L. 2^e Arbitre QUETON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

Equipe A PARIS BASKET CLUB

Temps morts

Couleur : BLANC

7 1^{er} mi-temps

3 2^e mi-temps

10 Prolongations

Fautes d'équipe

1 X X X X 2 X X X X
3 X X X X 4 X X X X

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
VT950144	BRIAND P.	2	X	P
JE913800	O'BRIEN S.	3	X	P
VT901664	NOUITIN K.	7	X	P
VT870019	DRATTE P.	10	X	P
VT005401	RIOU L. (CAP)	12	X	P
VT902046	DRAN F.	13	X	P
VT942213	MAITON F.	14	X	P
VT931228	LUPIN S.	22	X	P
VT021638	OUSKA P.	23	X	P
VT930709	ULURIN S.	30	X	P
VT750413	Entraîneur L'HOMMEDE L.			
VT731971	Entraîneur adjoint BOUCHER R.			
VT850003	Entraîneur adjoint n° 2 DUPONT W.			

Equipe B NANTES BASKET 44

Temps morts

Couleur : BLEU

8 1^{er} mi-temps

10 2^e mi-temps

10 Prolongations

Fautes d'équipe

1 X X X X 2 X X X X
3 X X X X 4 X X X X

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
VT921328	PATRICK L.	0	X	P
VT822013	AUNEAU O.	4	X	P
JE131200	WELER O.	6	X	P
VT004413	LOUVER F.	9	X	P
JE241112	APPLE M. (CAP)	11	X	P
VT010074	FLONIER C.	12	X	P
VT961121	BROWN C.	21	X	P
VT901311	ROGER C.	23	X	P
VT911394	OULOIN K.	35	X	P
VT000781	ITON S.	38	X	P
VT911816	SUMNER J.	85	X	P
VT711318	Entraîneur COSTAUD M.			
VT742100	Entraîneur adjoint ROBIN C.			
	Entraîneur adjoint n° 2			

MARQUE COURANTE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	3	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
12	8	43	43	83	83	123	123
4	8	44	44	84	84	124	124
12	8	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	9	47	47	87	87	127	127
12	8	48	48	88	88	128	128
22	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 DUPRY C.

Aide-marqueur COLON A.

Chronométrateur ZANETTE A.

Chronométrateur des tirs DUPARCM.

1^{er} Arbitre

2^e Arbitre

3^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

21

B

22

Période ④

A

18

B

26

Prolongations

A

B

SCORE FINAL

Equipe A 76

Equipe B 78

Heure de fin de rencontre : 21h47

Equipe gagnante : NANTES BASKET 44



Le verso de la feuille de marque :

RÉSERVES :				SIGNATURES			
				1 ^{er} Arbitre			
				2 ^{er} Arbitre			
				3 ^{er} Arbitre			
				Cap. A			
				Cap. B			
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES				Je confirme la (des) faute(s) disqualifiant(s) avec rapport et rapport suit.			
NOM	N° licence	Equipe	Nature*	SIGNATURES			
ROGER C.	VT30311	A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	1 ^{er} Arbitre			
Motif	CONTESTATIONS REPETÉES			2 ^{er} Arbitre			
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	3 ^{er} Arbitre			
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	Cap. A			
Motif		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	Cap. B			
RÉCLAMATIONS :				SIGNATURES			
				1 ^{er} Arbitre			
				2 ^{er} Arbitre			
				3 ^{er} 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			
avant pendant après } la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport							
Signature 1 ^{er} Arbitre		Signature 2 ^{er} Arbitre		Signature 3 ^{er} Arbitre		Signature Capitaine A	
Signature Capitaine B							
OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS, MÉDECINS, STATISTIENS							
	Nom	N° licence	Groupe sportif		Nom	N° licence	Groupe sportif
1 ^{er} Arbitre	DIRANT L.	VT871322	PB4	Statisticien Cliquez	DOUCHY F.	VT901020	PBC
2 ^{er} Arbitre	QUETON F.	VT940742	BCCFV	Statisticien Aboyeur	LATOUR J.	VT81255	PBC
3 ^{er} Arbitre	LOUPES R.	VT230798	BB	3 ^{er} Statisticien			
Marqueur	DUPERY C.	VT901311	PDL	Resp. organisation	BONNEAUM.	VT571701	PBC
Aide-marqueur	COLLON A.	VT981320	LRSY	Délégué - officiels	CHAMOTA	VT95066	PBC
Chronométrateur	ZANETTE A.	VT951120	NAQ		Nom	Signature	
Chronométrateur des tirs	DUPARC M.	VT001126	NOR	Médecin protocole commotion	DANNEL X.		
Commissaire	BOUE J.	VT030114	BT110	Médecin	DANNEL X.		



D. MEMO GESTION DES CHRONOMETRES

LA GESTION DES APPAREILS DE CHRONOMETRAGE		
SITUATION	CHRONOMÈTRE 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 CONTRÔLÉ 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 (sauf faute technique ou faute sur RJ, où l'affichage doit être apparent)</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
ARRÊT ET NON OCCULTÉ RESTE AU DECOMPTE AFFICHE		<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
ARRÊT ET NON OCCULTÉ REMISE A 24 SECONDES		<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

<p>ARRÊT ET NON OCCULTÉ REMISE A 14 SECONDES</p>		<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.</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>
<p>AFFICHAGE 24" ou 14"</p>		
<p>Entre-deux</p>		<p>Dès que le ballon est légalement touché par l'un des sauteurs</p>
<p>Remise en jeu de l'extérieur du terrain</p>		<p>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</p>
<p>Sur tir de lancer-franc manqué</p>		<p>Dès que le ballon est contrôlé sur le terrain après un dernier ou unique tir de lancer-franc</p>
<p>Sur tir de lancer-franc réussi</p>		<p>Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond</p>

E. 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 âgé d'au moins 18 ans, 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.




F. 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 chronomètres tiendra la fiche de suivi pour l'équipe A (fiche tenue par le chronomètreur des tirs) 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 tenue par l'aide-marqueur).

En procédure à 3 OTM, le chronomètreur des tirs gère l'équipe située à gauche de la table et le chronomètreur de jeu l'équipe située à 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

G. LES SIGNAUX DES ARBITRES



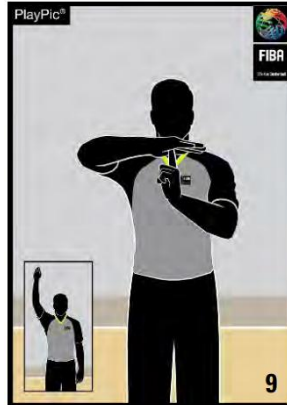

Signaux de chronométrage

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

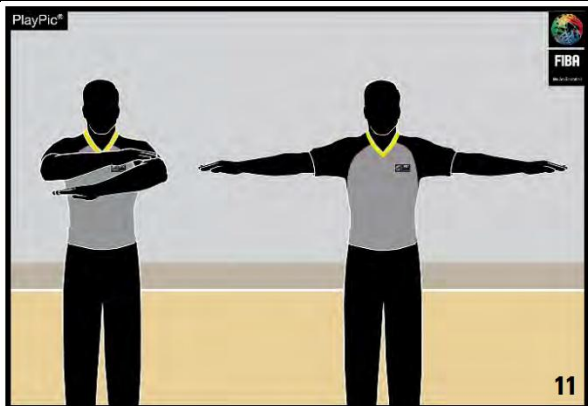
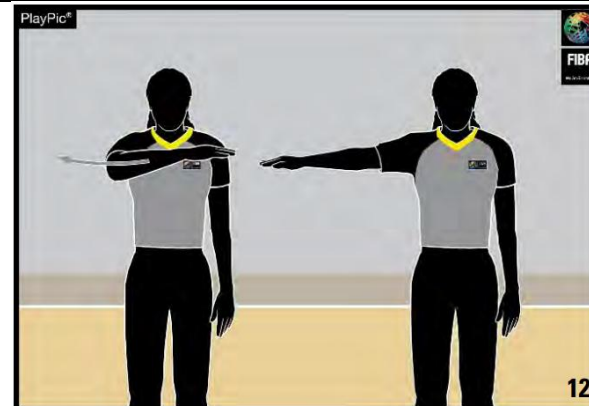
Signaux de score




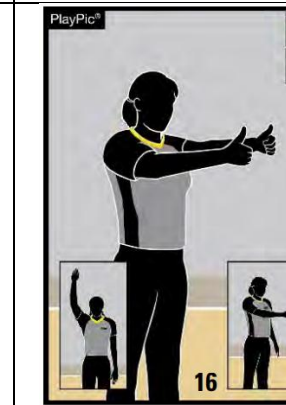
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
 <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>
Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet	<p>3 doigts tendus</p> <p>Avec 1 bras : tentative à 3 points</p> <p>Avec 2 bras : réussite à 3 points</p>

Remplacement et Temps-mort



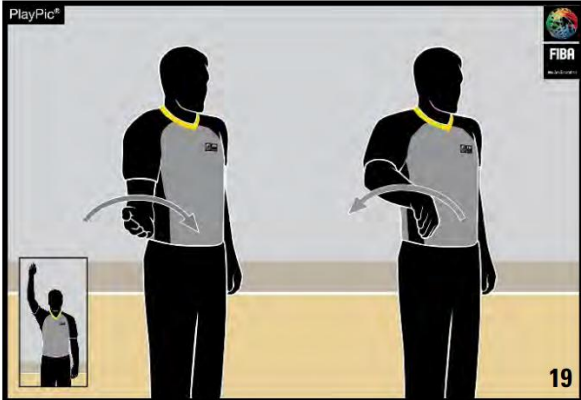
Remplacement	Autorisation de rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés





Gestuelle informative

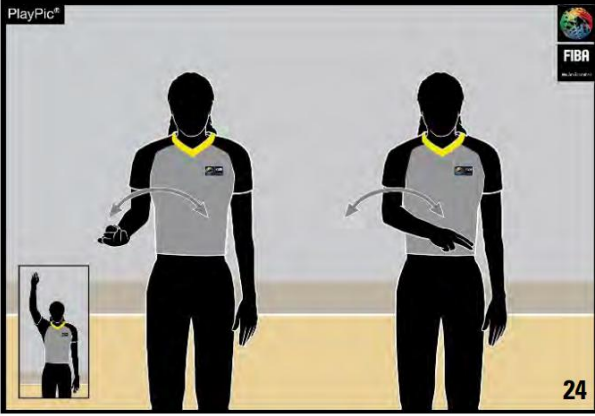

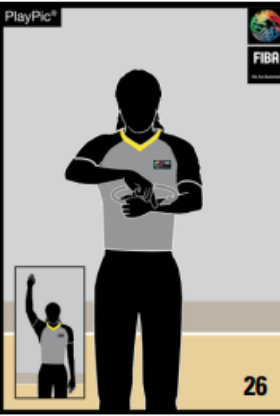
Panier annulé / Action annulée	Décompte de temps visible
 <p>11</p>	 <p>12</p>
Une action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

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

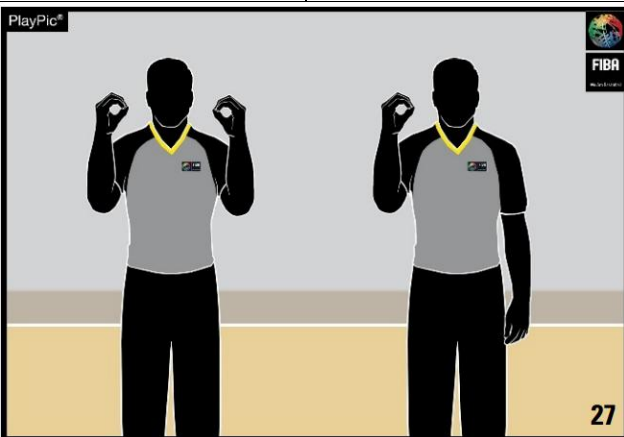
Violations




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

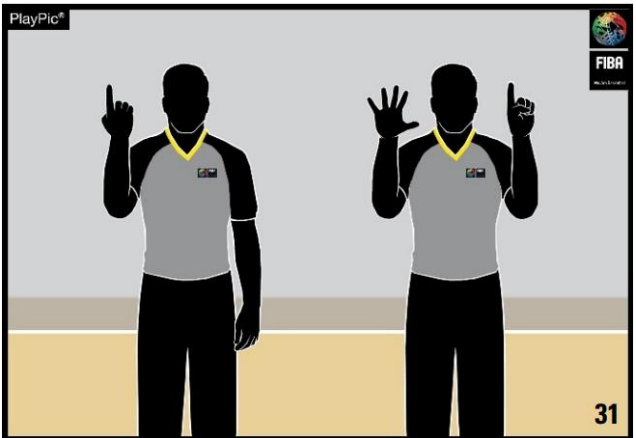
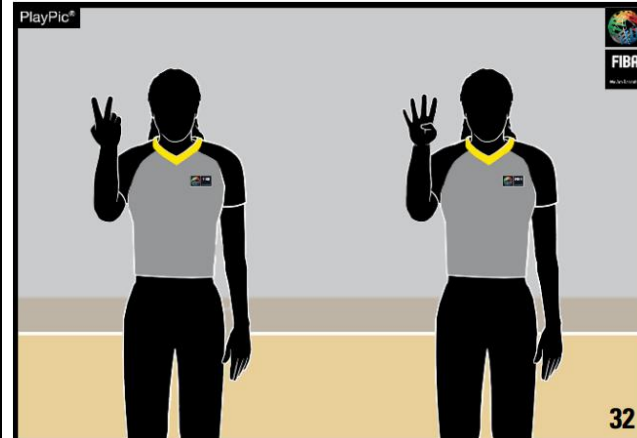
3 secondes	5 secondes	8 secondes	Chronomètre des tirs
 <p>20</p>	 <p>21</p>	 <p>22</p>	 <p>23</p>
ras tendu montrant trois doigts	Montrer 5 doigts	Montrer 8 doigts	Toucher l'épaule des doigts

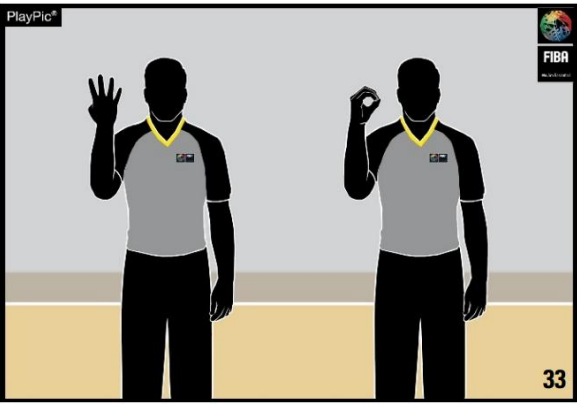
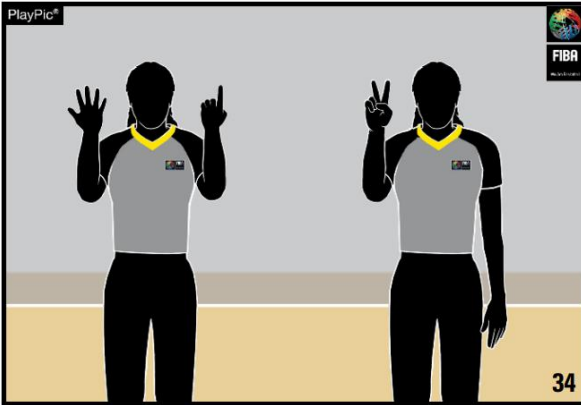
Retour en zone arrière	Jeu au pied volontaire	Intervention illégale
 <p>24</p>	 <p>25</p>	 <p>26</p>
Mouvement de vague en face du corps	Pointer le pied	Faire pivoter l'index tendu au-dessus de l'autre main qui forme un cercle

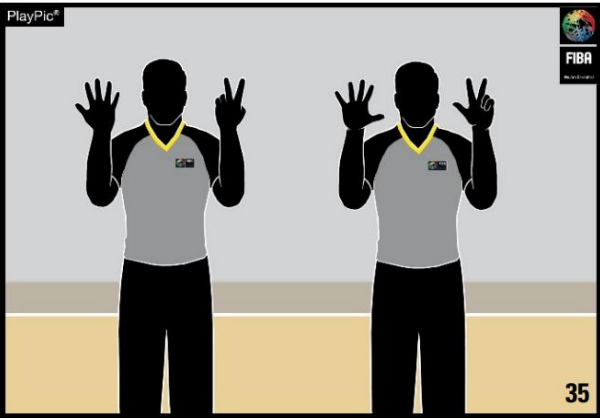
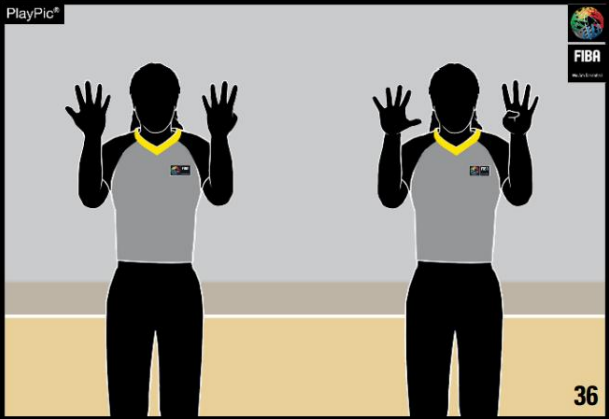
Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
	
Chaque main montre "0"	La main droite montre "0"

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

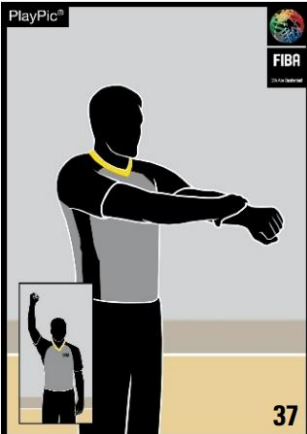



N° 16	N° 24
	
D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités	D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités





N° 40	N° 62
	
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	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





N° 78	N° 99
	
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	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


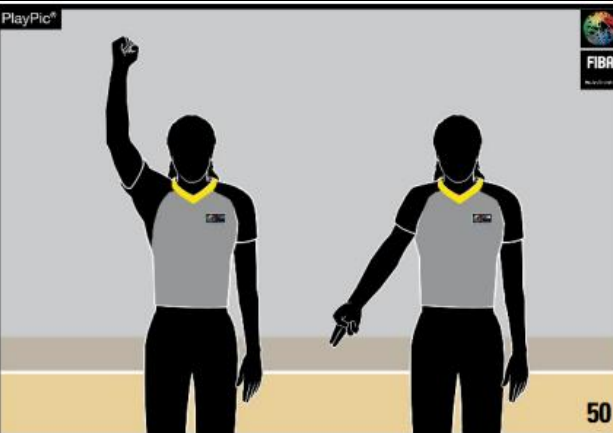
(i)

Types de fautes

Tenir	Obstruction (défense) Ecran illégal (attaque)	Pousser ou Charger sans ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
 <p>37</p>	 <p>38</p>	 <p>39</p>	 <p>40</p>
Accrocher le poignet vers le bas	Les deux mains sur les hanches	Imiter une poussée	Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Crocheter un adversaire
 <p>41</p>	 <p>42</p>	 <p>43</p>	 <p>44</p>
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Déplacer l'avant-bras vers l'arrière







Non-respect du cylindre	Usage excessif des coudes	Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon
			
Abaissier puis relever les deux bras avec les mains verticales	Balancer le coude vers l'arrière	Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

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





Lever un bras le poing fermé, puis passe réalisée donc pas de LF


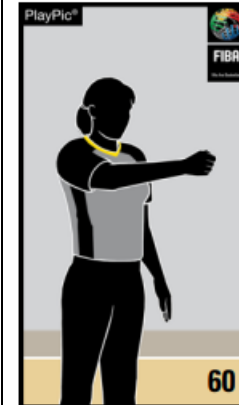
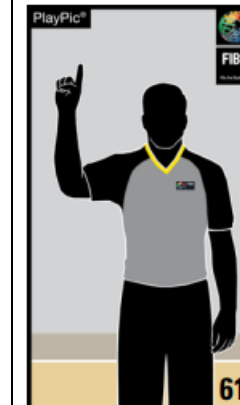
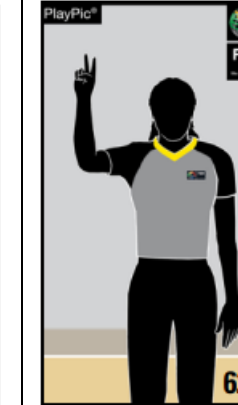

Fautes spéciales

Double faute	Faute technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
Croisement successif des deux poings fermés	Former un "T" avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés
Simulation de faute	Franchissement illégal de la ligne de touche sur remise en jeu		
			
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 d'une prolongation)		


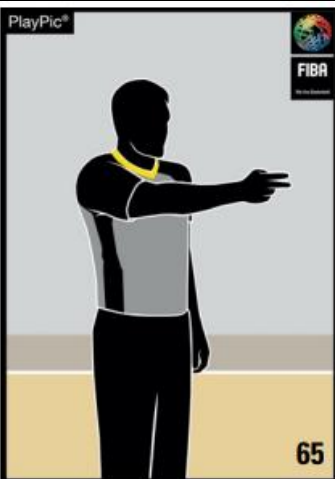

Système de revisionnage vidéo

Usage de la Vidéo	Challenge vidéo de l'entraîneur Principal
	
Rotation de la main horizontale avec l'index étendu	Dessiner un rectangle en l'air




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

Administer les lancers-francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

Administer les lancers-francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)

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

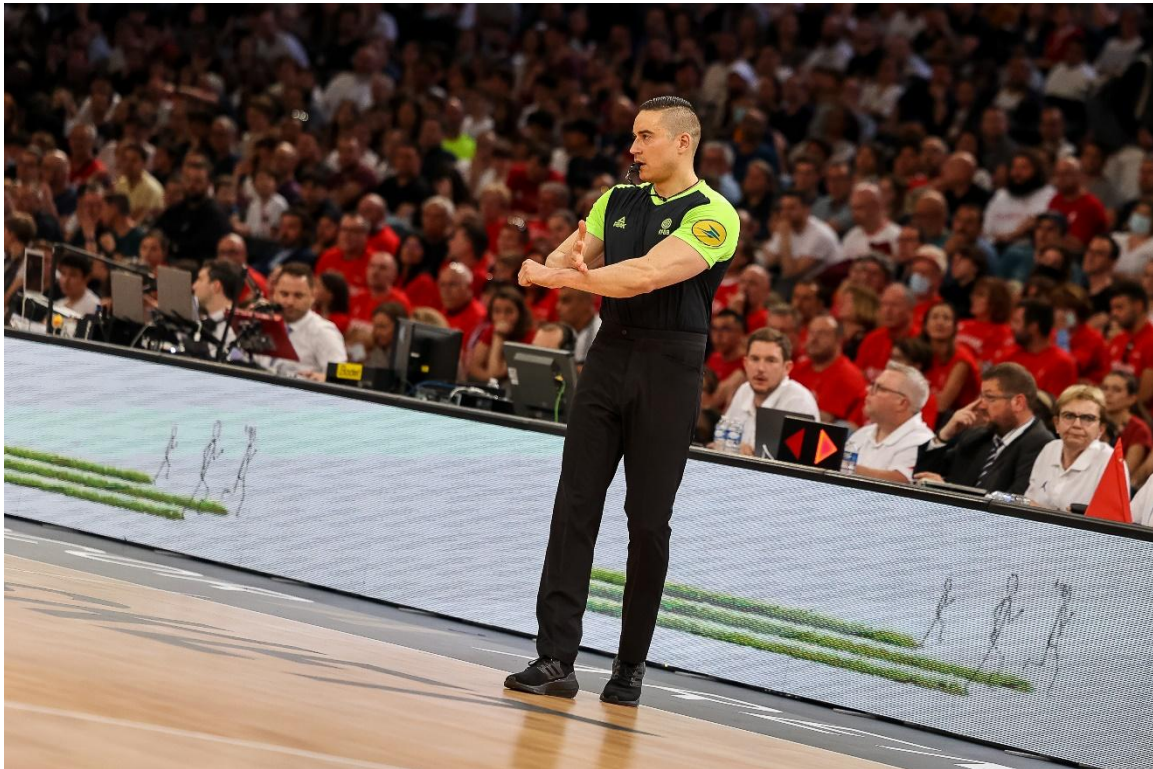


Photo NGUYEN-FFBB

H. 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

- ☐ BETCLIC ELITE ☐ PRO B ☐ Coupes et Trophées
☐ NM1 ☐ NM2 ☐ NM3
☐ LFB ☐ LF2 ☐ NF1 ☐ NF2 ☐ NF3
☐ Autre compétition (préciser) :
Date : Leu : 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 ☐ Chronomètreur ☐ Chronomètreur des tirs

☐ Aide-marqueur ☐ Responsable de l'organisation

☐ Délégué Fédéral ☐ Commissaire ☐ Observateur

☐ Capitaine A ☐ Capitaine B

☐ Entraîneur A ☐ Entraîneur B

RENCONTRE

☐ BETCLIC 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 :



[Documents officiels sur ce lien :](#)

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

☐ BETCLIC 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 :



[Documents officiels sur ce lien :](#)

COMMISSION FÉDÉRALE ÉQUIPEMENTS

INCIDENT(S) MATÉRIEL(S)

Note : en principe, et sauf demande particulière, seul le rapport du Crew Chief est exigé

RAPPORT

Nom de l'auteur du rapport :

Fonction :

☐ 1° Arbitre ☐ 2° Arbitre ☐ 3° Arbitre

☐ Marqueur ☐ Chronomètreur ☐ Chronomètreur des tirs

☐ Aide-marqueur ☐ Responsable de l'organisation

☐ Délégué Fédéral ☐ Commissaire ☐ Observateur

☐ Capitaine A ☐ Capitaine B

☐ Entraîneur A ☐ Entraîneur B

RENCONTRE

☐ BETCLIC 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 :



[Documents officiels sur ce lien :](#)

I. 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	Chronométreur de jeu	Chronométreur des tirs
Violation	Regarde la remise en jeu (pouce) et annonce " 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	Balaye les bancs
Faute (remise en jeu)	Regarde la remise en jeu (pouce) et annonce " jeu"	Annonce « repris » et 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 (lancer franc)	Annonce « Repris » et regarde le banc à l'opposé du LF Annonce le nouveau score après chaque LF marqué	Regarde le(s) LF : Annonce "jeu" 1er/2eme/dernier" quand le ballon est dans les mains. - si LF réussi > annonce complète "AX - 1 point" (+ " jeu" si dernier LF réussi) - si Dernier LF raté > annonce "rebond" et démarre son CJ	Regarde le LF (démarrage du CT si dernier 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 marqueur 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 marqueur puis reprend le contrôle du banc de droite	Balaye les bancs puis regarde le banc de gauche à la fin du contrôle de concordance

En cas de situation de bagarre : le M regarde le terrain, le CJ le banc de droite, le CT le banc de gauche



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 " 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 et lève la plaquette de faute	Regarde la gestuelle de l'arbitre et valide l'annonce de son aide marqueur	Contrôle le banc à sa droite	Contrôle le banc à sa gauche
Faute (remise en jeu)	Annonce « Repris » et regarde à l'opposé du point de remise en jeu suite à la faute	Regarde la remise en jeu (pouce) et annonce " jeu"	Regarde la remise en jeu (démarrage du CJ)	Regarde la remise en jeu (démarrage du CT)
Faute (lancer franc)	Annonce « Repris » et regarde à l'opposé du LF et annonce le nouveau score si LF marqué	Regarde le(s) LF : - Annonce "jeu 1er/2eme" quand le ballon est dans les mains. - Annonce "jeu dernier" pour dernier ou unique LF - LF réussi > annonce complète "AX - 1 point" (+ " jeu" si dernier LF réussi) - Dernier LF raté > annonce "rebond" puis annonce le score	Regarde le LF (démarrage du CJ si dernier LF manqué)	Regarde le LF (démarrage du CT si dernier 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

**** Idem en cas de situation de bagarre ou en cas de visionnage vidéo IRS/HCC (dans ce cas l'AM reprend s'il est évident que le visionnage ne concerne pas le BiM).**



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
- Coralie DUBOIS, OTM FIBA et formatrice
- 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



Photo Jeux Olympiques – Paris 2024



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