

Devenir OTM  
dans votre club !



C'est facile !

Ce 1<sup>er</sup> memento va vous apporter les bases pour pouvoir tenir une table de marque. Je vous aiderai pour la feuille et le chrono. Vous verrez, c'est facile !

Bonne formation !



# Devenir OTM

## C'est facile !

**Durée de formation :** Minimum 2 heures de théorie  
**Formateurs :** OTM qualifiés et expérimentés

### Contenus:

-  Comment remplir une feuille de marque ?
-  Gestion des remplacements et des temps morts
-  Gestion des fautes
-  Gestion de la flèche d'alternance
-  Manipulation du chronomètre de jeu du club

**Supports pratiques:** Rencontres jeunes du club.

**Validation:** Participation à la formation théorique et réussite dans la tenue d'une feuille et la manipulation du chronomètre de jeu.

Voici brièvement la  
forme et le contenu  
de la formation.

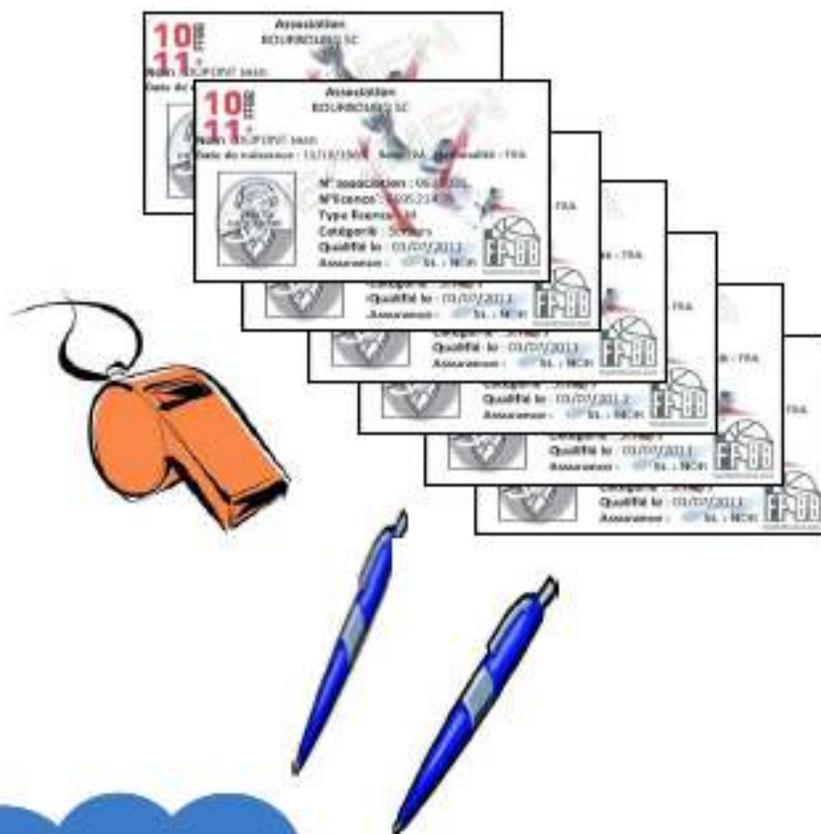
Alors c'est parti !!



Avant de  
commencer, vous  
avez besoin de  
matériel !



Des licences, un  
sifflet, un stylo  
NOIR, un stylo  
ROUGE et une  
règle .



Nous allons remplir  
une feuille de  
marque ensemble !



**FFBB** FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKET-BALL

Equipe A \_\_\_\_\_  
contre Equipe B \_\_\_\_\_

Catégorie: \_\_\_\_\_

Remarque n°: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Heure: \_\_\_\_\_ Lieu: \_\_\_\_\_  
1° arbitre: \_\_\_\_\_ 2° arbitre: \_\_\_\_\_

---

Equipe A: N° arbitrage: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

Equipe B: N° arbitrage: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

Tableaux de marque pour les deux équipes, incluant des sections pour les points, les rebonds, les passes, les interceptions, les fautes, les minutes de jeu, et les résultats.

Tableau des statistiques individuelles (MARQUEURS COLLECTIFS) avec colonnes A, B, A, B, A, B, A, B.

RÉSULTAT: Points (A, B), (2-A, 2-B), (3-A, 3-B), (4-A, 4-B), (5-A, 5-B), (6-A, 6-B), (7-A, 7-B), (8-A, 8-B), (9-A, 9-B), (10-A, 10-B), (11-A, 11-B), (12-A, 12-B), (13-A, 13-B), (14-A, 14-B), (15-A, 15-B), (16-A, 16-B), (17-A, 17-B), (18-A, 18-B), (19-A, 19-B), (20-A, 20-B).

RÉSULTAT Final: \_\_\_\_\_

Equipe: \_\_\_\_\_

Arbitres: \_\_\_\_\_

Arbitre principal: \_\_\_\_\_

Arbitre adjoint: \_\_\_\_\_

Arbitre de ligne: \_\_\_\_\_

# LA FEUILLE DE MARQUE

Munissez vous de  
votre stylo NOIR et  
écrivons tout en  
MAJUSCULES !



**FFBB**  
Fédération Française  
de BASKETBALL

Equipe A \_\_\_\_\_  
contre Equipe B \_\_\_\_\_

Catégorie _____	Renseignements N° _____	Date _____	Heure _____	Lieu _____
1 <sup>er</sup> arbitre _____	2 <sup>e</sup> arbitre _____			

**Equipe A**

Automatique \_\_\_\_\_ Couleur \_\_\_\_\_

Temps min \_\_\_\_\_

Prolongations \_\_\_\_\_

Licence	Nom des joueurs	N°	Fautes d'équipe				
			1	2	3	4	5

Entraîneur \_\_\_\_\_  
Entraîneur adjoint \_\_\_\_\_

**MARQUE COURANTE**

A		B		A		B		A		B	
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

**RÉSULTATS :**

Records ( ) A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ ( ) A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Prolongations : A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Signature du marqueur \_\_\_\_\_ Signature du chronométreur \_\_\_\_\_ Signature de l'arbitre 2<sup>e</sup> \_\_\_\_\_

**RÉSULTAT FINAL :**

Equipe A \_\_\_\_\_ Equipe B \_\_\_\_\_

Equipe gagnante \_\_\_\_\_

Signature de l'1<sup>er</sup> arbitre \_\_\_\_\_ Signature de l'2<sup>e</sup> arbitre \_\_\_\_\_ Signature du commissaire (en cas de nécessité) \_\_\_\_\_

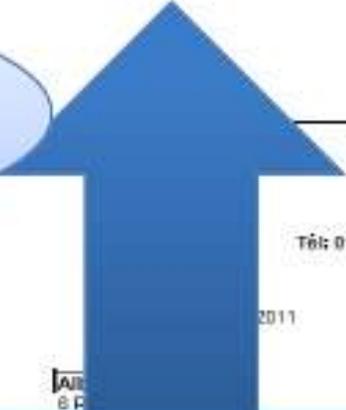
Nous commençons  
par la PARTIE  
ADMINISTRATIVE...

CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL    Rencontre N° 110115    Date 21/02/11    Heure 18:00    Lieu RENNES  
Poule C1C    1<sup>er</sup> arbitre T.AFFIN P.    2<sup>e</sup> arbitre DEPARTOUT J.



Avec une  
convocation arbitre,  
tout y est !

CONVOCAION



FEDERATION FRANCAISE DE BASKETBALL  
117 Rue du Château des rentiers  
BP483  
75626 PARIS Cedex 13  
Tél: 01.53.94.25.00    Fax: 01.53.94.26.04  
2011

DATE: 28/02/2011	HEURE: 18:00	N° RENCONTRE: 1015	COMPETITION: NM 2 C
<b>A. GROUPEMENT SPORTIF RECEVANT: LES ARBITRES BRETONS</b>			Maillot Vert
Correspondant: Adresse: Téléphone(s): Adresse de la salle:			
<b>B. GROUPEMENT SPORTIF RECEVANT: LES OTM BRETONS</b>			Maillot Blanc
Correspondant: Téléphone(s):			
<b>C. ARBITRES INDEMNISES PAR LA FEDERATION</b>			
Arbitre: PATRICK TAFFIN			
Téléphone(s):		Indemnité:	
Nbre de kms aller:			
Arbitre: JEAN BAPTISTE DEPARTOUT			
Téléphone(s):			





Nom du club (équipe A ou B)

N° association  
ou  
N° Informatique  
du club

Nom du  
joueur avec la  
1<sup>er</sup> lettre du  
prénom

	Association BOURBOURG SC	<del>12</del> <del>13</del>
	LEFEBVRE Eddy	
Date naissance:	11/10/1969	Sexe: M
	Nation..	FRA
PHOTO OBLIGATOIRE	N° association: 1159053	
	N° licence: VT692272	
	Type licence: DC	
	Catégorie: Seniors	
	Qualifié le: 09/07/2012	
Assurance: A	Sl.	336493

Vous aurez  
besoin des  
licences

Type de licence ou de surclassement  
à indiquer dans la marge

N° de licence



Avec les licences, voici comment remplir la PARTIE EQUIPE...



Équipe A LES ARBITRES BRETONS

N° informatique  Couleur : VERT

Temps morts Publicité : SIFFLET FOX 40

①  ②

③  Fautes d'équipe

Prolongations ③  ④

Licence	Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes				
			1	2	3	4	5
F920141	BEAUDOUIN M.	4					
F890626	HELLO M.(cap)	5					
F910059	EIVEILLARD J.	6					
F900714	NICO M.	7					
F931715	FRAIZY F.	11					
F930110	LAMBART H.	12					
899166	Entraîneur CHAJIDDINE N.						
930141	Entraîneur adjoint BOIVIN L.						

- En majuscules
- Nom du club recevant
- N° informatique du club
- Couleur des maillots
- N° de licence et lettre de surclassement si indiquée : D, R, N ou pour mutation : M ou prêt : T
- Nom du joueur avec la 1ère lettre du prénom
- N° de maillots dans l'ordre croissant
- Noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint

Il faut également remplir le DOS DE LA FEUILLE !



RÉSERVES : ..... ..... ..... .....	SIGNATURES
	1 <sup>er</sup> Arb.
	2 <sup>e</sup> Arb.
	Cap. A
	Cap. B

FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES						Je confirme la (ou) fautes(s) disqualifiant(e) (s) avec rapport et rapport suit
NOM	N° Licence	Équipe	Nature *			
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	1 <sup>er</sup> Arb.
Moit		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	2 <sup>e</sup> Arb.
Moit		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	Cap. A
Moit		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	Cap. B

RÉCLAMATIONS : ..... ..... ..... .....	Roge, Clépus, Mando : ..... sur Bonus : ..... de ..... €
	SIGNATURES
	1 <sup>er</sup> Arb.
	2 <sup>e</sup> Arb.
	* Cap. A (en jeu) ou entraîneur
	* Cap. B (en jeu) ou entraîneur

INCIDENTS	avant départ	après	la rencontre et sur lequel l'objet d'un rapport	Moit
Signature 1 <sup>er</sup> arbitre	Signature 2 <sup>e</sup> arbitre	Signature Capitaine A	Signature Capitaine B	

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS				
	NOMS	ADRESSES	N° Licence	Groupement Sports
1 <sup>er</sup> arbitre	LAVOIE	Le Petit - 22 200 Y Bruay	271007	US Y Bruay
2 <sup>e</sup> arbitre	DEBARQUEL	A. Rue Thurotaud - 81200 Foyat-Chaillou	801004	US200
Chronométriste				
Marqueur	GOUBET	C. Rue de l'Ancre - 87000 St-Guyard	804000	BCR
Arb. auxiliaire				
Chronométriste	DODET A.	A. Rue Ernest Renan - 36031 Chartres de B.	800906	BCR
Organisateur 24 <sup>e</sup>	TECHER F.	26, Rue Villers lés Aulnois - 29003 Matin des Champs	800007	CEB
Responsable Organisation	PROVOIST V.	71 Professe - 29004 Matin	800007	AB
Délégué aux officiels				

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS				
	NOMS	ADRESSES	N° Licences	Groupements Sportifs
1 <sup>er</sup> arbitre	TAFFIN P.	Le Fritel - 32120 Yffiniac	F710637	US Yffiniac
2 <sup>er</sup> arbitre	DEPARTOUT J.	6, Rue Thermidor - 35230 Noyal-Châtillon	F921061	USNC
Commissaire				
Marqueur	QUELIN H.	2, Rue de l'Armor - 35760 St Grégoire	F550049	SCR
Aide-marqueur				
Chronométrateur	GODET A.	6, Rue Ernest Renan - 35131 Chartres de B.	F601005	BCB
Opérateur 24 <sup>e</sup>	THOMAS P.	28, Rue Villiers Isle Adam - 29600 St Martin des Champs	F850067	GDR
Resp. de l'organisation	PROVOST V.	71 Penlann - 29300 Mellac	F580147	AB
Délégué aux officiels				

Vous devrez demander à chacun leurs coordonnées.

\* Rayer la désignation (s) inutile

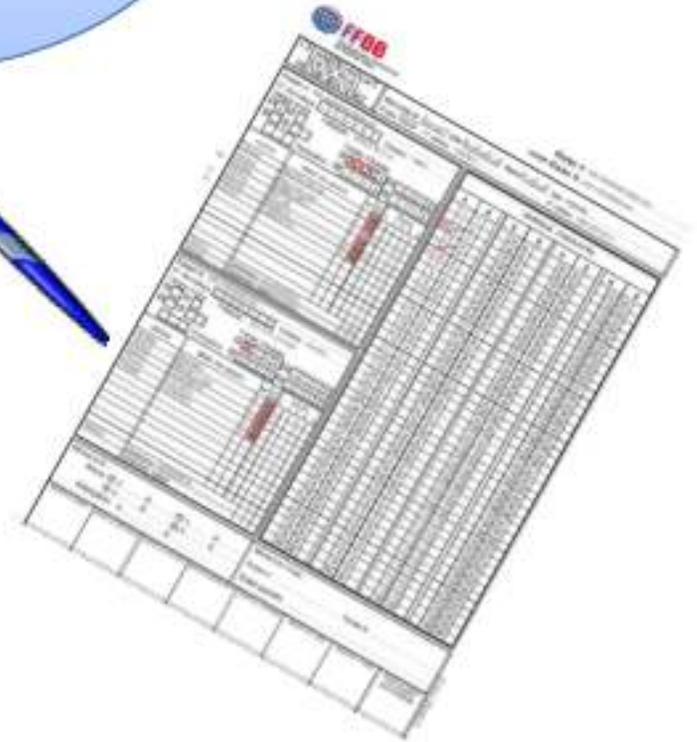


**IMPORTANT : Le responsable de salle ne peut pas cumuler les postes !**  
Il doit , en plus d'être majeur, être obligatoirement licencié dans le club recevant

(Par exemple, il ne peut pas être en même temps marqueur.)



Nous allons passer  
maintenant aux  
INSCRIPTIONS  
PENDANT LA  
RENCONTRE...





Partie administrative recto / verso : en NOIR et en MAJUSCULES

1<sup>er</sup> Quart temps : ROUGE

2<sup>ème</sup> Quart temps : NOIR

3<sup>ème</sup> Quart temps : ROUGE

4<sup>ème</sup> Quart temps : NOIR

Prolongation : NOIR

Il est important  
de se souvenir de  
la couleur à  
utiliser !  
En voici un  
rappel...





3 points



1 point



2 points



Voici les  
différents  
types de  
paniers à  
connaître !

Nous allons les inscrire de la façon suivante :



### 3 points

On barre le numéro des points accumulés et on encercle le numéro du joueur en face du score

### 2 points

On barre le numéro du score atteint

### 1 point

On fait un cercle plein sur le nouveau score

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

L'entraîneur d'une  
équipe peut  
demander UN  
TEMPS MORT !



On le demande :  
sur tout coup de sifflet de l'arbitre  
et sur panier encaissé

**LES TEMPS MORTS & REMPLACEMENTS**

Nous allons  
l'inscrire de la  
manière  
suivante :



On indique dans la case de la MI-TEMPS  
correspondante le temps écoulé.

Chaque entraîneur a le droit à 2 temps-morts  
pour la 1<sup>ère</sup> mi-temps et 3 temps-morts dans  
la 2<sup>ème</sup> mi-temps

1<sup>ère</sup> mi temps

Temps morts

①	4	②	9
③		④	

2<sup>ème</sup> mi temps

Exemple : L'entraîneur A demande un TM à 6:56 au chronomètre de jeu. Il faudra inscrire (si la période est de 10 minutes) :  $10 - 6 = 4$  (en rouge).

Nota : Si l'entraîneur A demande une second TM dans la seconde période à 1:05 au chronomètre de jeu, il faudra inscrire :  $10 - 1 = 9$  (en noir).

La GESTUELLE de  
l'arbitre pour un  
TEMPS MORT une  
fois que nous  
l'aurons averti est  
celle-ci:



Temps-mort d'équipe  
(siffler simultanément)



Former un T,  
avec l'index et  
la main ouverte

Chaque équipe a également le droit de faire des changements de joueur. L'arbitre fera la gestuelle suivante :

Remplacement  
(siffler simultanément)



Avant-bras croisés

Faire signe d'entrer



Mouvement  
de la main ouverte  
vers le corps



Nous le demanderons :

- Sur tout coup de sifflet de l'arbitre
- Sur LF, suivi d'une autre réparation
- Sur panier encaissé dans les 2 dernières minutes du 4<sup>ème</sup> QT

Passons maintenant à la partie des FAUTES !



EQUIPE A		EQUIPE B		COMPTES	
N° arbitrage		N° arbitrage		N° arbitrage	
N° arbitrage		N° arbitrage		N° arbitrage	
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60

# LA GESTION DES FAUTES

Il y a deux étapes:  
l'inscription  
et  
la levée des  
plaquettes .



Équipe A LES ARBITRES BRETONS

N° informatique 0 7 2 9 0 0 1 Couleur : VERT

Temps morts Publicité : SIFFLET FOX 40

① 4 ②

③  ④

Fautes d'équipe

①     4 ② 1 2 3 4

③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

	Licence	Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes					
				1	2	3	4	5	
	F920141	BEAUDOUIN M.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	F890626	HELLO M. (CAP)	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M	F910059	EIVEILLARD J.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	F900714	NICO M.	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R	F931715	FRAIZY F.	11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N	F930110	LAMBAKT H.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



### Faute Personnelle simple : P

F920141	BEAUDOUIN M.	4	<del>X</del>	P				
---------	--------------	---	--------------	---	--	--	--	--

### Faute Personnelle avec un ou plusieurs lancer- francs : P avec en indice le chiffre : 1, 2 ou 3

F680305	HERON S. (cap)	7	<del>X</del>	P <sub>1</sub>				
---------	----------------	---	--------------	----------------	--	--	--	--

Il existe plusieurs types de FAUTES !  
Voici les principales et leurs inscriptions.

### Faute Antisportive : U avec le nombre de lancer-francs : 1, 2 ou 3

M	F910059	EIVEILLARD J.	6	<del>X</del>	U <sub>2</sub>			
---	---------	---------------	---	--------------	----------------	--	--	--

### Faute Technique de joueur sur le terrain : T avec le nombre de lancer-francs : 2

R	F931715	FRAIZY F.	11	<del>X</del>	T <sub>2</sub>			
---	---------	-----------	----	--------------	----------------	--	--	--

### Faute technique d'entraîneur à son nom (contestation par ex) notée : B ou C avec 2 lancer-francs (inscription suivant précisions qui seront données par l'arbitre )

F899166	Entraîneur CHAJIDDINE N.				C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>		
---------	--------------------------	--	--	--	----------------	----------------	--	--



On coche le nombre par une croix sur le chiffre correspondant, dans le quart temps approprié.

Et on lève la plaquette correspondante !



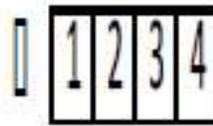
A chaque fois qu'un joueur fait une faute, on marque la faute au joueur fautif.

Équipe A LES ARBITRES BRETONS														
N° informatique 0 7 2 9 0 0 1					Couleur : VERT									
Temps					Publicité : SIFFLET 500 40									
Fautes d'équipe														
①					⊗	⊗	⊗	⊗	4	②	1	2	3	4
					1	2	3	4	③	1	2	3	4	
Joueurs														
	N°	en jeu	Fautes											
			1	2	3	4	5							
	4	⊗	P											
	5	⊗												
	6	⊗	U <sub>2</sub>											
	7	⊗												
R	F931715	FRAIZY F.	11	⊗	T <sub>2</sub>									
N	F930110	LAMBART H.	12	⊗										

+

1

ATTENTION, si l'équipe a 4 FAUTES D'EQUIPE, il faut lever le fanion rouge des fautes, sur la table de marque, du côté du banc de l'équipe.



## RAPPEL !

SI VOUS AVEZ UN DOUTE, N'HESITEZ PAS A FAIRE APPEL AUX ARBITRES

Après ces quelques étapes, il est important de savoir  
**FINIR CHAQUE QUART TEMPS.**  
Pour cela, munissez vous de votre règle, du stylo de la couleur appropriée et préparez vous à calculer!



 **RÉSULTATS :**      -      +  
= Période ⓐ 17    B 14      ⓐ 22    B 22  
         ⓐ 16    B 22      ⓐ      B

La méthode est la même pour les 3 premiers quarts temps!  
Il y a 4 ETAPES c'est facile !



### Arrêt des fautes d'équipes

1 (double trait dans les cases non utilisées)

Fautes d'équipe

①	<del>XXXX</del>	②	<del>XXXX</del>
③	<del>XXXX</del>	④	1 2 3 4

### Arrêt du score

2 (trait simple sous le n° de joueur et score, puis on entoure le score)

	52	52	
<del>4</del>	<del>53</del>	<del>53</del>	<del>7</del>
5	<del>54</del>	54	4
	56	56	
	57	<del>57</del>	11
	58	<del>58</del>	11
	59	59	

### Fermeture des fautes de joueurs et entraîneurs

3 (avec la règle, encadrer les fautes des QT)

N°	en jeu	Fautes				
		1	2	3	4	5
4	<del>XXXX</del>	P	P			
7	<del>XXXX</del>	P				
10	<del>XXXX</del>	P				
11	<del>XXXX</del>	P	P	P	P	
13	<del>XXXX</del>	P	P			

4 Noter le score de la période en bas de la feuille de marque

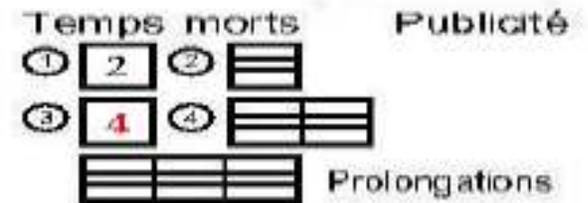
RÉSULTATS :

Période ① A 17 B 14 ② A 22 B 22  
③ A 16 B 22 ④ A B

La méthode est la même  
pour le dernier quart temps  
ou FIN DE RENCONTRE.  
Mais cette fois il y a 5 ETAPES.  
C'est parti !



1 **Arrêt des temps-morts**  
(Double trait dans les cases non utilisées)



2 **Fermeture des fautes de joueurs et entraîneurs**  
(Prendre la règle et rayer les cases et lignes non utilisées.)  
Pensez aux joueurs non rentrés !

Licence	Noms des joueurs	N°	on jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
5570385	LESAGR P.	4	<del>X</del>	P	P	P	P	
5690305	HEPONS (cap)	7	<del>X</del>	P	P			
5690236	PASQUIER M.	10	<del>X</del>	P	P			
5731039	DOLIVET P.	11	<del>X</del>	P	P	P	P	
5700068	LOUAPER S.	13	<del>X</del>	P	P	P		
5580020	Entraîneur AUDREZET B.							
	Entraîneur adjoint							

Il nous reste encore 3 étapes  
pour terminer la feuille !

	72	78	11
11	<del>73</del>	73	
	74	<del>75</del>	7
	75	75	
	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

### 3 Arrêt du score

Par un **DOUBLE** trait, puis rayer en diagonale les colonnes A et B utilisées

### 4 Noter le score final et l'équipe gagnante

RÉSULTAT FINAL :

Équipe A ..... 73 ..... Équipe B ..... 74 .....

Équipe gagnante ..... LES OTM BRETONS .....

### 5 Signer la feuille de marque !



Voici un tableau BILAN  
pour ne rien oublier !

TABLEAU RECAPITULATIF DES PROCEDURES / INSCRIPTIONS FIN DE QUART TEMPS					
	QT1	QT2	QT3	QT4 ou Prolongation si PAS EGALITE	QT4 ou Prolongation SI EGALITE
Arrêt du score	X	X	X	X	X
Report des points du Quart Temps (QT)	X	X	X	X	X
Arrêt des Temps Morts		X		X	X
Arrêt des fautes d'équipes	X	X	X		X
Fermeture des fautes de joueurs et entraîneurs	X	X	X	X	X
Inscription score final					X
Inscription équipe gagnante					X



Maintenant abordons une règle  
spécifique : l'ALTERNANCE !



**LA GESTION DE LA FLECHE D'ALTERNANCE**

Quand doit-on tourner la flèche ?



**SUR L'ENTRE DEUX INITIAL,**  
La flèche doit être mise en place dès qu'un joueur prend le ballon à 2 mains sur le terrain.

Exemple :  
Si c'est un joueur de l'équipe A, on mettra la flèche vers le panier où marque l'équipe B.

Quand doit-on tourner la flèche ?

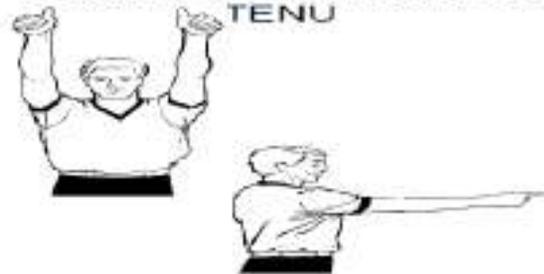


A CHAQUE DEBUT DE PERIODE (QT2, QT3, QT4), après qu'un joueur aura **TOUCHE** le ballon sur la mise en jeu.

A LA FIN DU 2<sup>ème</sup> QT.

Sur une situation d'ENTRE DEUX sifflée par un arbitre.

SITUATION  
D'ENTRE-DEUX / BALLON  
TENU



Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession

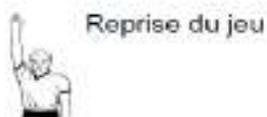


Vous allez être le maître du temps  
durant la rencontre .  
A votre chrono, partez !



## LA MANIPULATION DU CHRONOMETRE DE JEU

C'est très simple, il suffit de regarder et d'écouter l'arbitre.  
Voici les étapes :



Reprise du jeu



Couperet avec la main

On démarre le chrono :

**SUR ENTRE DEUX** lorsque le ballon est **TOUCHE** par 1 des 2 sauteurs

**SUR REMISE EN JEU** lorsque le ballon **TOUCHE** un joueur sur le terrain

Sur le dernier **LANCER FRANC** :

Si LF **REUSSE** → idem que sur la remise en jeu

Si LF **MANQUE** → Démarrage du chronomètre de jeu dès que le ballon **TOUCHE** un joueur sur le terrain.

C'est très simple, il suffit de regarder et d'écouter l'arbitre.  
Voici les étapes :



Arrêt du chronomètre  
en même temps que le coup  
de sifflet)  
ou  
ne pas déclencher le  
chronomètre



Arrêt du chronomètre pour  
faute  
(en même temps que le coup  
de sifflet)



Poing fermé - paume de l'autre  
main pointée vers la taille du  
fauteur

**On arrête le chrono :**

**A CHAQUE COUP DE SIFFLET**  
de l'arbitre

Sur **PANIER ENCAISSE** SI  
demande de **TM** pour l'équipe qui  
a encaissé le panier

Sur **PANIER REUSSI** dans les 2  
**DERNIERES MINUTES** du 4<sup>ème</sup>  
**QT** (et prolongations)

Ce qu'il faut retenir pour manipuler le pupitre du chronomètre !



Utiliser la touche **START/STOP** permettant le démarrage et l'arrêt du chronomètre de jeu.

Mettre des **POINTS** pour les 2 équipes (locaux et visiteurs).

Mettre des **FAUTES D'EQUIPES** pour les 2 équipes (locaux et visiteurs).

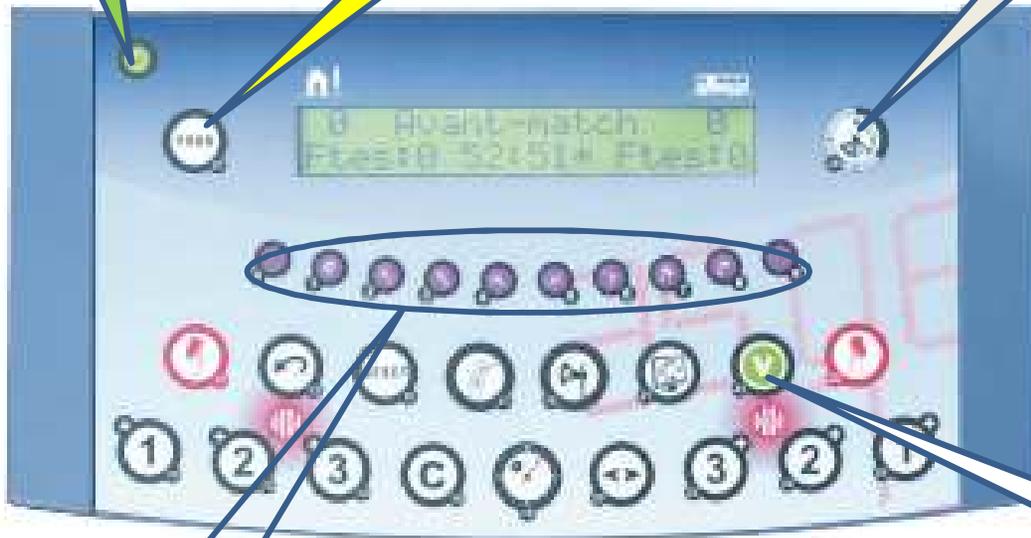
Afficher les **TEMPS MORTS** pour les 2 équipes (locaux et visiteurs).

**CORRIGER** les informations liées aux points et aux fautes d'équipes.

MARCHE  
ARRET  
De la console

PROGRAMATION

REMISE à 0  
avant et entre  
les quarts temps



Touche de 0 à 9

VALIDATION

# PROGRAMMATION du CHRONO

## 1<sup>er</sup> solution

Appuyez sur le bouton



pour allumer de la console.

AFFICHAGE SUR L'ÉCRAN	Je dois
Choisir un sport	Appuyez sur la touche 1 ( <b>touches de 0 à 9</b> )
2 Périodes 0	Suivant la catégorie je sélectionne ( <b>touches de 0 à 9</b> )
4Périodes 9	Je valide quelque soit le temps indiqué (touche V verte  )
Saisir temps restant avant match	À l'aide <b>des touches 0 à 9</b> et suivant la catégorie puis je valide 
Programmation durée périodes	j'ai juste à validé 
Programmation temps mort 01:00	Si non je règle 01:00 avec <b>les touches de 0 à 9</b>
Programmation prolongation 05:00	j'ai juste à validé 
Nouveau dossards	Si non je règle 05:00 avec <b>les touches de 0 à 9</b>
0 ← non	Je sélectionne 0 ( <b>touches de 0 à 9</b> )
oui → 9	Je valide avec la touche 28 (remise à 0 avant et entre les quarts temps) 
Avant match	

## PROGRAMATION du CHRONO

### 2<sup>eme</sup> solution

Appuyez sur le bouton

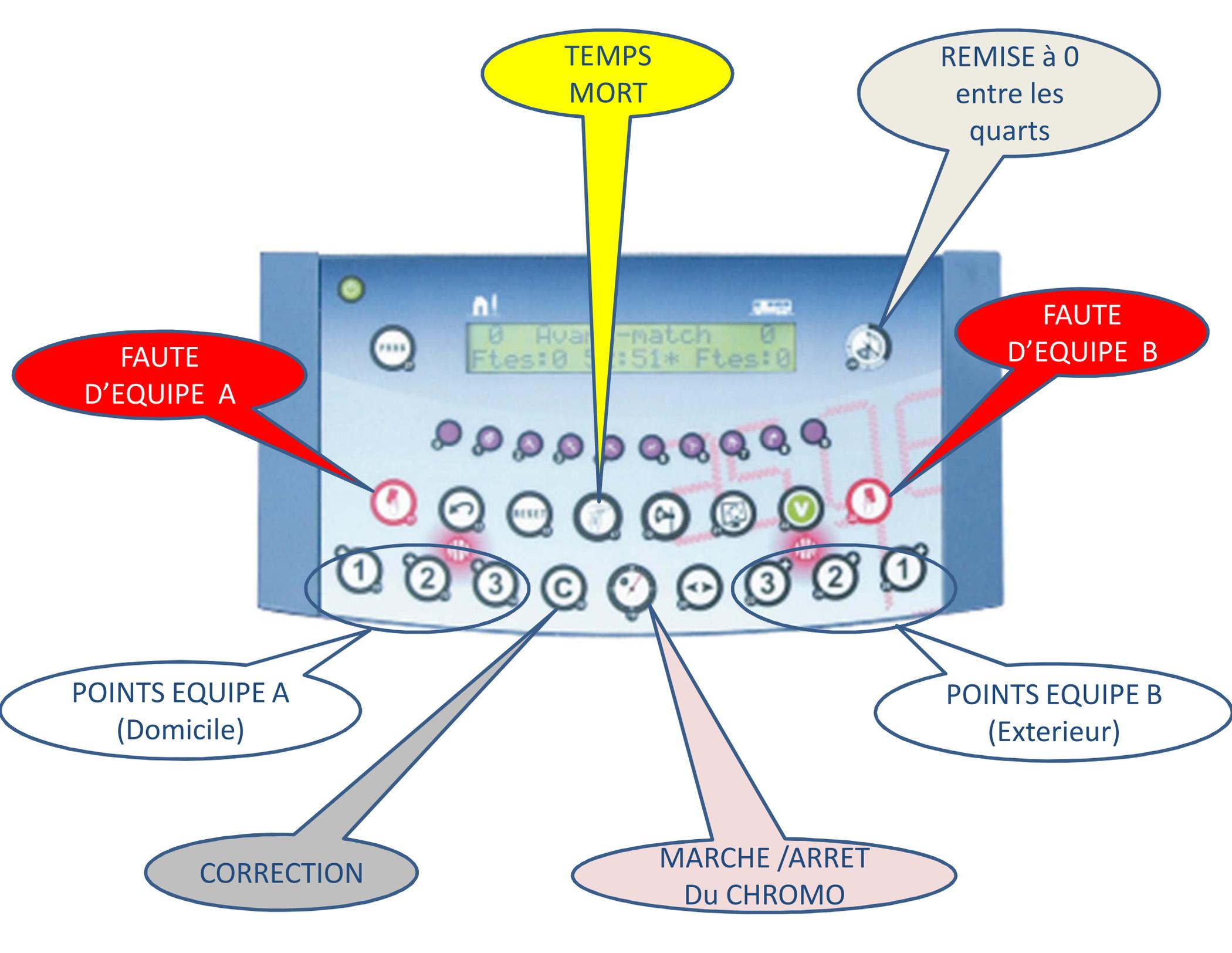


pour allumer de la console.

Si le score de la dernière rencontre s'affiche

Appuyez sur les touches 15 et 16 en même temps puis sur la touche PROG

Puis suivre les instructions comme la solution 1



TEMP S MORT

REMISE à 0 entre les quarts

FAUTE D'EQUIPE A

FAUTE D'EQUIPE B

POINTS EQUIPE A (Domicile)

POINTS EQUIPE B (Exterieur)

CORRECTION

MARCHE /ARRET Du CHROMO



Vous êtes enfin prêt !  
Vous avez constaté que cela est  
**FACILE**  
N'hésitez pas à poser vos questions  
Si vous avez un doute.  
Je vous souhaite une bonne pratique !