



MEMENTO DES PROCEDURES ADMINISTRATIVES – OFFICIELS

Saison 2023 – 2024

COMITE DU NORD DE BASKET-BALL

Préambule

Ce memento est à destination des officiels officiant sur les rencontres de niveau district, départemental et régional en jeunes (CRJ) ainsi que pour les rencontres U20 Promotion et Excellence Région.

Ce memento est un document d'aide destiné aux officiels. Il ne remplace en rien les documents officiels proposés par la FIBA, la FFBB, la Ligue Régionale Hauts-De-France Basket-Ball ou le Comité Départementale du Nord de Basket-Ball. En cas de litige, ce sont les règlements officiels de la FIBA, la FFBB, de la LRHDFBB et du CDNBB qui prévalent.

Ce document a été élaboré par :

- Cyril LONGELIN – Membre de la CDO et OTM HN
- Maxime SOETAERT – Responsable Commission Sportive Seniors et Formateur Arbitre
- Cédric VANCOILLIE – Commission Formation, Arbitre Région et OTM FIBA

Ainsi qu'avec l'aide des formateurs et officiels du Nord.



Sommaire

Terrain, Temps de Jeu, Règlement Particulier.....	4
Vérification des licences	5
Défaillance de l'E-Marque.....	6
Insuffisance du Nombre de Joueurs :	7
Joueurs arrivant en retard :	7
Retard d'une équipe :	7
Rencontre perdue par Forfait.....	8
Rencontre perdue par Défaut	8
Abandon de terrain :	8
Joueur non entré en jeu :	9
Absence d'arbitres désignés :	9
Arbitre blessé :	9
Délégué de Club.....	9
Equipement des Joueurs et des Acteurs de la Rencontre	10
Réserve	11
Réclamation.....	12
Incident.....	15
Faute Technique et Faute Disqualifiante avec ou sans rapport.....	18
Vérification de la feuille de marque	24
Contact	27
Notes.....	28

Terrain, Temps de Jeu, Règlement Particulier

CHAMPIONNATS DEPARTEMENTAUX DU NORD ET DISTRICTS

Catégorie d'âge	Temps de Jeu	Prolongation(s)	Tirs à 3 points	Remise en Jeu Rapide	Durée des Intervalles	Temps-Morts	Ballon du Match
U11	4 X 6 minutes	AUCUNE (*)	6,75m (ligne pleine)	OUI	Entre la période 1 et 2 / 3 et 4 : 1 minutes	<u>1^{er} et 2^{ème} Période :</u> 2 Temps-Morts	Taille 5
U13	4 X 7 minutes	AUCUNE (*)		OUI	Entre la période 2 et 3 (Mi-Temps) : 5 minutes		Taille 6
U15	4 x 8 minutes	5 minutes		OUI	Entre la période 1 et 2 / 3 et 4 : 2 minutes Entre la période 2 et 3 (Mi-Temps) : 10 minutes - Entre chaque Prolongation : 2 Minutes	<u>3^{ème} et 4^{ème} Période :</u> 3 Temps-Morts <u>Prolongation :</u> 1 Temps-Morts par prolongation	Rencontres Masculines : Taille 7
U17 à Seniors	4 X 10 minutes	5 minutes		NON	Entre la période 1 et 2 / 3 et 4 : 2 minutes Entre la période 2 et 3 (Mi-Temps) : 10 minutes - Entre chaque Prolongation : 2 Minutes		Rencontres Féminines : Taille 6

CHAMPIONNATS REGIONAUX

Catégorie d'âge	Temps de Jeu	Prolongation(s)	Tirs à 3 points	Remise en Jeu Rapide	Durée des Intervalles	Temps-Morts	Ballon du Match
U13	2 x 16 minutes	3 minutes (2 prolongations maxi puis 1 lancer-franc par équipe jusqu'à départage)	6,75m (ligne pleine)	OUI	- Entre la Mi-Temps : 10 Minutes	<u>1^{er} et 2^{ème} Période (ou 1^{ère} MT) :</u> 2 Temps-Morts	Taille 6
U15	2 X 20 minutes	4 minutes (2 prolongations maxi puis 1 lancer-franc par équipe jusqu'à départage)		OUI	- Entre la fin de la 2 ^{ème} Mi-Temps et de la 1 ^{ère} Prolongation : 5 Minutes	<u>3^{ème} et 4^{ème} Période (ou 2^{ème} MT) :</u> 3 Temps-Morts	Rencontres Masculines : Taille 7 Rencontres Féminines : Taille 6
U17	2 X 20 minutes	5 minutes		NON	- Entre chaque Prolongation : 2 Minutes	<u>Prolongation :</u> 1 Temps-Morts par prolongation	
U20	4 X 10 minutes	5 minutes		NON			

(*) Prolongation(s) : En U11 Poussin(e)s et U13 Benjamin(e)s, le match nul n'est pas autorisé en championnat et il n'y aura prolongation éventuelle que pour les rencontres à élimination directe (phases finales ou coupes). Dans ce cas, il y aura autant de prolongations de 3 minutes que nécessaires pour obtenir un score positif.

Disposition concernant les Remplacements en U11 et U13 (En Département et District uniquement)

Les remplacements de joueur(s), sauf malades ou blessés, ne sont autorisés que lorsque tous les joueurs inscrits sur la feuille de marque ont participé **à au moins une période entière**. (Les remplacements sont autorisés à partir du 3^{ème} Quart-temps).

Un joueur malade, blessé ou ayant commis 5 fautes, qui devra quitter le terrain pourra être remplacé immédiatement, même si les conditions exposées ci-dessus ne sont pas remplies. Le joueur remplacé sera considéré comme ayant participé à une période entière. **Le joueur remplaçant ne sera pas considéré comme ayant participé à une période entière et devra participer à une nouvelle période.**

Dans le cas où un ou plusieurs joueurs d'une équipe n'ont pas participé à au moins une période entière, les remplacements ne seront pas autorisés pour l'équipe en question.

Remplacement en zone arrière (jusqu'en U15)

Pour favoriser le jeu rapide chez les jeunes, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur les remises en jeu en zone arrière (sauf après une faute ou un temps-mort).

Les remplacements en zone arrière ne sont donc plus autorisés sauf si une contre-attaque n'est pas possible, c'est-à-dire en cas de : Faute, Temps-mort, Arrêt de jeu prolongé (joueur blessé, ballon dans les tribunes, ...).

Phases Finales (Département + District) :

Lors de rencontres qui se déroulent en match aller/retour, une équipe est vainqueur d'une 1/2 finale ou d'un match de barrage lorsqu'elle obtient le meilleur score total sur l'ensemble des deux rencontres, aller et retour. Il ne peut donc pas y avoir de prolongations lors du match aller mais il peut y en avoir sur le match retour, même si le score n'est pas nul à la fin de celui-ci.

Exemple 1 : Match aller, Equipe A – Equipe B => 70 – 70 => pas de prolongations.

Match retour, Equipe B – Equipe A => 75 – 72 => Equipe B qualifiée.

Exemple 2 : Match aller, Equipe A – Equipe B => 72 – 74.

Match retour, Equipe B – Equipe A => 85 – 87 => Prolongation, Fin de prolongation : 92 – 92 => Equipe B qualifiée.



Vérification des licences

Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis 5 fautes.

Avant chaque rencontre, les arbitres doivent exiger la présentation du trombinoscope regroupant les licences des joueurs et des entraîneurs de chaque équipe et ceux au moins 40 minutes avant le début de la rencontre.

Les licences doivent avoir une photo récente du licencié.

Chaque équipe doit être en mesure de justifier de l'identité des membres de l'équipe :

- En présentant le trombinoscope
- En présentant sa licence directement
- En présentant un justificatif d'identité(*)

N.B : les versions numériques sont acceptées

(*)En cas d'absence de **la licence ou du trombinoscope**, les participants à la rencontre devront justifier de leur identité à l'aide d'une des pièces suivantes :

- Carte Nationale d'Identité
- Passeport
- Carte de Résident ou de Séjour
- Permis de Conduire
- Carte de Scolarité ou Professionnelle
- Carte Sécurité Sociale avec photo

Lorsqu'une personne sera inscrite sur la feuille de marque sans être présente sur le trombinoscope ou avec manque de lisibilité ou ne présentant pas sa licence, il sera inscrit « LNP » dans la case dévolue à l'inscription de son numéro de licence.

L'arbitre consignera au verso de la feuille de marque qu'il a effectué la vérification de l'identité de cette personne. Le marqueur cochera « Licence Non Présentée » et inscrira sous la dictée de l'arbitre, dans la rubrique « **Réserve/Observation** » que le joueur ou le coach a bien présenté une pièce justifiant son identité.

Note: Les Capitaines/Entraîneurs n'ont pas besoin de signer le verso pour l'observation.

Sans présentation d'un des éléments cités ci-dessus, un joueur ne peut participer à la rencontre.

Défaillance de l'E-Marque

Durant une rencontre, il se peut qu'un problème technique survienne au niveau du matériel ou au niveau du logiciel. Une procédure a été mise en place afin de ne pas interrompre la rencontre.

Dès que le marqueur s'aperçoit du problème, il devra avertir les arbitres au 1^{er} ballon mort. Durant la phase en cours, il devra noter l'ensemble des éléments qui se sont déroulés (points marqués, fautes....).

En fonction des compétences, essayer de résoudre le problème :

- Si le problème persiste, le club devra changer d'ordinateur (s'il en possède un)
Il est possible de récupérer l'ensemble des données de la rencontre sur un autre ordinateur, si l'ordinateur avarié était connecté à internet.
 - Si le club ne possède pas de second ordinateur, la rencontre devra se poursuivre sur une feuille de marque papier (Feuille de Marque de Secours), en essayant de récupérer l'ensemble des données du match (Points, Fautes d'équipes et personnelles, joueurs, entraîneurs et officiels présents...).
- Dans ce cas-là, l'arbitre devra notifier dans la case RESERVE/OBSERVATION : Suite à un incident technique avec l'ordinateur au cours de la rencontre, une feuille de marque papier de secours a été utilisée.

Une rencontre doit toujours débuter avec l'Emarque V2 (sauf si le problème est survenu **sur un match précédent, dans la journée de la rencontre.**) L'arbitre devra alors notifier au verso de la feuille de marque, l'utilisation de la feuille de marque de secours en indiquant la rencontre précédente où le problème est survenu).

Rappel : En dehors d'un problème technique déclaré comme prévu dans la procédure ci-dessus, la non utilisation du logiciel Emarque V2 est soumise à une pénalité financière. (C.F Dispositions Financières).

Insuffisance du Nombre de Joueurs :

Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de cinq joueurs en tenue ne peut prendre part à la rencontre.

Après l'expiration du délai de forfait (cf : Rencontre perdue par Forfait [page 8]), si l'une des équipes n'est pas prête à jouer dans la minute qui suit la mise en demeure par l'arbitre, le ballon est mis en jeu par l'arbitre par un entre deux dans le cercle central et l'arbitre siffle la fin de la rencontre.

L'arbitre consigne ensuite les faits au verso de la feuille de marque.

Joueurs arrivant en retard :

Les joueurs arrivant en retard, dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque avant le début de la rencontre, peuvent participer à celle-ci.

Un joueur non inscrit sur la feuille de marque avant le début de la rencontre ne peut **en aucun cas** participer à celle-ci.

Les joueurs arrivant en retard, dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque avant le début de la rencontre sans présentation de leur licence, peuvent participer à celle-ci.

ILS DOIVENT PRESENTER LEUR LICENCE OU UNE PIECE D'IDENTITE LORS DE LEUR ENTREE EN JEU

Retard d'une équipe :

Pour les championnats départementaux (59) :

L'équipe recevante disposera d'un délai **maximum de quinze (15) minutes** après l'heure officielle pour compléter son effectif.

Lorsqu'une équipe visiteuse arrive avec un retard inférieur à la durée totale d'une rencontre de la catégorie d'âge concernée, l'arbitre doit faire jouer la rencontre. Toutefois, dans le cas où une équipe se présenterait après ce délai et que les officiels et l'équipe adverse sont toujours présents, la rencontre doit avoir lieu. La rencontre ainsi retardée ne devra en aucun cas gêner le bon déroulement de la rencontre suivante. Dans tous les cas, l'arbitre consignera les faits sur la feuille de marque.

Pour les championnats régionaux (U20 inclus) :

Lorsqu'une équipe arrive avec un retard inférieur à 30 minutes, l'arbitre doit faire jouer la rencontre. Toutefois, dans le cas où une équipe se présenterait après ce délai et que les officiels et l'équipe adverse sont toujours présents, la rencontre doit avoir lieu.



Rencontre perdue par Forfait

Championnats Départementaux et Districts (59)

Équipe Reçevante	Équipe Visiteuse
15 minutes	40 minutes en Séniors (ou le temps de jeu en jeunes)

Championnats Régionaux (U20 inclus)

Équipe Reçevante et Équipe Visiteuse
30 minutes

Lorsqu'une équipe arrive avec un retard inférieur à 30 minutes, l'arbitre doit faire jouer la rencontre. Toutefois, dans le cas où une équipe se présenterait après ce délai et que les officiels et l'équipe adverse sont toujours présents, la rencontre doit avoir lieu.

Quand y a-t-il forfait ?

A/ Après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre et le retard prévu cité ci-dessus, si une équipe n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner cinq (5) joueurs prêts à jouer.

B/ Une équipe dont ses actions empêchent la rencontre de se jouer.

C/ Une équipe refuse de jouer malgré les injonctions de l'arbitre.

Que doit-on faire si une équipe ne se présente pas ou n'est pas au complet (après le délai prévu) ?

1/ Il faut établir une feuille de marque en inscrivant les joueurs présents et, 10 minutes avant la rencontre, faire les entrées en jeu.

2/ Une fois le délai prévu dépassé après l'horaire officiel, l'arbitre demande aux joueurs devant entrer en jeu de se présenter sur le terrain en tenue et fait un entre-deux fictif.

3/ Il faut utiliser la fonction « forfait » dans le menu de l'E-marque. Au verso de la feuille, le 1er arbitre inscrit les faits (il faut cocher le motif du forfait dans l'E-marque). Les arbitres et les OTM signent normalement comme une fin de rencontre.

4/ Prévenir son répartiteur.

Rencontre perdue par Défaut

Si **au cours d'une rencontre**, le nombre de joueurs qualifiés devient **inférieur à deux**, le jeu sera arrêté par l'arbitre et la rencontre perdue par défaut pour cette équipe.

Si l'équipe gagnante par défaut menait à la marque, le score au moment de l'arrêt de la rencontre est acquis.

Si l'équipe gagnant par défaut était menée à la marque au moment de l'arrêt de la rencontre, le résultat sera de 2 à 0 en sa faveur.

Il faut utiliser dans le menu « *hamburger* », la fonction « défaut » dans l'E-marque.

Abandon de terrain :

Toute équipe qui abandonne le terrain de jeu s'expose à perdre la rencontre par forfait, selon les règlements généraux. Cependant ce genre de cas nécessite l'ouverture d'un dossier qui sera traité par la commission sportive.

L'arbitre devra notifié au verso de la feuille de marque d'un incident pendant la rencontre, l'ensemble des acteurs devra remettre leur rapport dans les délais impartis.

Joueur non entré en jeu :

Un joueur inscrit sur la feuille de marque qui n'est pas entré en jeu est considéré comme n'ayant pas participé à la rencontre. **Son nom sera rayé** à la fin de la rencontre (**Fonction faite automatiquement sur l'E-marque**) avant la signature de la feuille par l'arbitre, même si une faute disqualifiante est commise durant la rencontre. Celle-ci devra être inscrite au verso de la feuille.

Absence d'arbitres désignés :

- 1) En cas d'absence des arbitres désignés, ou de non désignation, le club recevant doit rechercher la présence d'arbitres officiels dans la salle, et n'appartenant pas aux clubs présents sur le terrain. Dans l'affirmative, l'arbitre le plus gradé sera l'arbitre et son collègue aide arbitre. A rang égal, on procède à un tirage au sort pour désigner qui sera l'arbitre et l'aide arbitre.
- 2) Si le club ne trouve toujours pas d'arbitres, celui-ci pourra chercher au sein des équipes présentes. Là aussi le plus gradé devient arbitre et l'autre aide arbitre.
- 3) Si les solutions précédentes ne peuvent être appliquées, chaque équipe présente une personne licenciée et un tirage au sort désignera l'arbitre de la rencontre, sauf si un accord amiable intervient entre les capitaines pour désigner le directeur de la rencontre. Dans ce cas il n'y aura qu'un seul arbitre. **L'arbitre ne pourra faire l'objet de réserves.**

Arbitre blessé :

En cas de blessure d'un arbitre ne lui permettant pas de reprendre la rencontre, son collègue continue seul à arbitrer cette rencontre sauf s'il a moins de deux ans d'activité et décide d'exercer son droit de retrait.

En cas de blessure d'un arbitre officiant seul une rencontre et ne pouvant reprendre, son remplacement est autorisé selon les dispositions définies en cas d'**absence d'arbitres désignés** ci-dessus.

Délégué de Club

Le club recevant doit mettre à la disposition des officiels un dirigeant assurant la fonction de délégué du club.

Ce délégué sera obligatoirement licencié au club recevant ; il ne pourra exercer aucune autre fonction et devra nécessairement être âgé de 18 ans révolus.

Hormis la fonction de délégué fair-play, le délégué de club ne pourra exercer aucune autre fonction durant la rencontre.

Le Délégué de club doit se tenir à proximité de la table de marque durant l'entièreté de la rencontre.

En l'absence du Délégué de Club ou en cas de départ du délégué de club, les arbitres doivent le stipuler au dos de la feuille de marque (dans la partie Réserve/Observation) et un dossier de discipline sera systématiquement ouvert par la Ligue Régionale.

Dans ce cas de figure, si les arbitres ne se sentent pas en sécurité, ils peuvent décider d'arrêter la rencontre.

Equipement des Joueurs et des Acteurs de la Rencontre

La tenue des membres de l'équipe se compose de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des shorts. Si les maillots ont des manches, celles-ci doivent se terminer au-dessus du coude. Les manches longues ne sont pas permises. Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans le short pendant le jeu. Les tenues " tout en un " sont autorisées.

Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé. Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

- Ne sont pas permis :

- Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou ;
- Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts) ;
- Les accessoires de cheveux et les bijoux ;

Le port de tout équipement à connotation religieuse ou politique est strictement interdit à l'ensemble des joueurs et acteurs de la rencontre (entraîneurs, arbitres, officiels), lors de l'ensemble des compétitions départementales, régionales et nationales 5x5 et 3x3, sur l'ensemble du territoire. Le cas échéant, l'arbitre ne doit pas faire débiter la rencontre.

Le port d'un équipement à connotation religieuse ou politique par **un joueur ou un entraîneur** entraîne la perte par pénalité de la rencontre et l'ouverture d'un dossier disciplinaire à l'encontre des personnes ayant permis le déroulement de la rencontre devant la Commission Fédérale de Discipline.

Le port d'un équipement à connotation religieuse ou politique **par un arbitre ou un officiel** lors d'une compétition entraîne l'ouverture d'un dossier disciplinaire devant la Commission Fédérale de Discipline.

Réserve

Elles concernent ?	Le terrain ou le matériel	La qualification d'un joueur ou le droit de jouer d'un joueur
Quand -on la déposer peut?	Avant le début de la rencontre	• Avant le début de la rencontre Toutefois, si le joueur est absent au début de la rencontre, la réserve pourra être déposée : • jusqu'à la mi-temps si le joueur entre en jeu durant la 1ère mi-temps (périodes 1 ou 2) • jusqu'à la fin de la rencontre si le joueur entre en jeu durant la 2ème mi-temps (périodes 3 ou 4)
Qui peut la poser ?	Le capitaine en titre ou l'entraîneur si compétitions de licenciés mineurs	
A qui ?	Au 1er arbitre	
Où ?	Dans la rubrique "Réserves"	
Qui l'inscrit ?	Le 1er arbitre. L'arbitre ne peut pas refuser d'inscrire une réserve	
Qui signe ?	Le ou Les Arbitres, Les 2 capitaines en titre (ou l'entraîneur pour les mineurs) – la signature du capitaine veut juste dire que l'équipe a pris connaissance de l'information et non la validation du fait. En cas de refus de signer, le 1er arbitre le notera.	
Rapport ?	Les arbitres peuvent être amené à rédiger un rapport circonstancié sur demande de la Commission Sportive de l'organisme gérant la division.	
Tarif de la Réserve	Championnats Départemental et District	60€ par réserve (CF : Disposition Financière CDNBB), Facturation effectuée au club dépositaire. Pas de chèque à éditer
	Championnats Régional	55€ par réserve (CF : Disposition Financière LRHDF), chèque à donner au premier arbitre, avant de dicter la réserve.

Les observations, qui sont inscrites dans la même partie mais qui sont indépendantes des réserves, et qui sont notées par les officiels, ne sont pas à faire signer par les Capitaines/Entraîneurs des 2 équipes.



Réclamation

Si pendant la rencontre, une équipe estime avoir été lésée dans ses intérêts par une décision d'un officiel ou par tout évènement survenu au cours de la rencontre, elle peut déposer une réclamation.

NB : Les rencontres U20-Promotion Région et U20-Excellence Région sont du ressort de la Ligue Régionale HDF

AU MOMENT DU DEPOT			
Capitaine en jeu ou Entraîneur Equipe RECLAMANTE	La déclare à l'arbitre le plus proche au moment où le fait se produit :	1er cas	Au premier ballon mort et chronomètre de jeu arrêté si le ballon est vivant au moment de la faute d'arbitrage supposée commise
		2ème cas	Immédiatement si le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté,
Crew-Chief (1^{er} Arbitre)	Doit faire mentionner par le marqueur sur la feuille de marque qu'une réclamation a été déposée		
Marqueur	Sur les indications de l'arbitre, mentionne sur la feuille de marque (ou sur papier libre si E-marque) qu'une réclamation a été déposée. Il indiquera le score, le temps joué (période et minute), l'équipe réclamante, le numéro du capitaine en jeu réclamant, le numéro du capitaine en jeu adverse. <i>Il devra également l'enregistrer sur l'E-marque, en cliquant sur Réclamation (dans le menu)</i>		

APRES LA RENCONTRE		
Capitaine en jeu ou Entraîneur Equipe RECLAMANTE	1/ Doit, dans un délai de 20min après la fin de la rencontre , dans le vestiaire, Dictier l'objet de sa réclamation au 1 ^{er} Arbitre qui l'inscrira dans la case approprié	
	Championnats Départemental et District	2/ Facturation effectuée au club dépositaire. Pas de chèque à éditer 100€ par réclamation (CF : Disposition Financière CDNBB),
	Championnats Régional	2/ Remettre un chèque d'un montant fixé chaque année par le comité directeur régional. Cette somme restera acquise à l'organisme concerné. 75€ par réclamation (CF : Disposition Financière LRHDF)
	3/ Signer la feuille de marque au Recto et au Verso, (en cas d'utilisation de l'Emarque, signer dans la case appropriée) <i>Si le capitaine en jeu réclamant a été disqualifié, le capitaine en titre ou l'entraîneur procédera aux formalités ci-dessus.</i>	

Capitaine en jeu au moment du dépôt de la réclamation ou Entraîneur Equipe ADVERSE	Signer la feuille de marque au Recto et au Verso, (en cas d'utilisation de l'E-marque, signer dans la case approprié) <i>Le fait de signer la réclamation n'engage nullement le capitaine adverse ou l'entraîneur à reconnaître le bien-fondé de celle-ci mais seulement sa prise de connaissance.</i>
Crew-Chief (1^{er} Arbitre)	1/ Doit recevoir le chèque du capitaine réclamant ou de l'entraîneur (Rencontre Région UNIQUEMENT, U20 inclus) 2/ Doit inscrire la réclamation sur la feuille de marque, à la fin de la rencontre, sous la dictée du capitaine en jeu réclamant ou de l'entraîneur sauf disqualification 3/ Doit faire appliquer les instructions en ce qui concerne, entre autres, les signatures de la feuille de marque. Il doit indiquer le montant du chèque nécessaire au dépôt de la réclamation (Rencontre Région UNIQUEMENT, U20 inclus) et renseigner tout manquement à la procédure (dépassement du délai de 20 minutes, refus de remettre un chèque, ...) 4/ Doit faire signer au VERSO sur l'E-marque le capitaine en jeu de l'équipe adverse (ou l'entraîneur) <i>En cas de refus de celui-ci, le préciser</i> 5/ Doit faire signer l'aide-arbitre (2^{ème} arbitre) au VERSO sur l'E-marque dans la case appropriée 6/ Signer la réclamation dans la case appropriée 7/ Récupérer l'original de la feuille de marque (ou copie de l'E-Marque), ainsi que les rapports de l'aide-arbitre et des OTM.
Aide-Arbitre (2^{ème} Arbitre)	1/ Doit contresigner la réclamation 2/ Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé, portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation 3/ Remettre son rapport immédiatement après la rencontre au 1^{er} arbitre
• Marqueur • Aide-marqueur • Chronométrateur • Chronométrateur des Tirs • Délégué de club	1/ Chaque Officiel doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé, portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation 2/ Remettre son rapport immédiatement après la rencontre au 1^{er} arbitre

1^{er} JOUR OUVRABLE SUIVANT LA RENCONTRE	
Entraîneur et/ou Capitaine en jeu Équipe RECLAMANTE	Doit adresser le premier jour ouvrable qui suit la rencontre, un rapport détaillé portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation en identifiant bien la rencontre.
Crew-Chief (1^{er} Arbitre)	Doit adresser un rapport circonstancié et détaillé portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation (utiliser les imprimés prévus à cet effet) accompagné du chèque reçu (Rencontre Région UNIQUEMENT, U20 inclus) ainsi que des rapports de l'aide- arbitre et des officiels de table de marque
Président ou Secrétaire Général Association RECLAMANTE	Pour que la réclamation soit recevable, il faut qu'elle soit confirmée par le Président ou le Secrétaire du groupement sportif, habilité comme tel et régulièrement licencié, le premier jour ouvrable suivant la rencontre par pli recommandé à l'organisateur de la compétition, accompagnée obligatoirement d'un autre chèque ou d'un mandat de la somme complémentaire qui restera acquise à l'organisme concerné ainsi que le rapport détaillé de l'entraîneur de l'équipe réclamante portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation <i>(Sauf pour les rencontres Départementales et Districts)</i>

Si cette somme n'est pas jointe, la réclamation est déclarée irrecevable (voir condition sur la page suivante, en fonction des organismes). En cas de plusieurs réclamations, chacune d'elles entraînera le paiement de la somme.

Pour les rencontres Départementales et District :

Les rapports et les documents devront être adressés au CDNBB et envoyés à l'adresse suivante :

COMITE Départemental du Nord de Basket-Ball
Espace Basket,
30 rue Albert HERMANT,
CS 50101, 59133 PHALEMPIN

Ou par mail à l'adresse suivante : cdnbb@wanadoo.fr

Pour les rencontres Régionales (U20/U18/U17/U15/U13):

Le chèque à donner à l'arbitre à la fin de la rencontre est d'un montant de 75€.

Le montant complémentaire adressé par l'association réclamante est de 75€.

Les rapports et les documents devront être adressés à Ligue Régionale HDF et envoyés à l'adresse suivante :

LIGUE Régionale Hauts de France de Basket Ball,
Espace Basket,
30 rue Albert HERMANT,
CS 50101, 59133 PHALEMPIN

Ou par mail pour les rapports à l'adresse suivante : hautsdefrancebasketball@orange.fr

Incident

Un incident concerne tout ce qui perturbe le déroulement normal d'une rencontre (joueurs, spectateurs, matériel, ...).

INCIDENT MATERIEL	
Nature	Un Terrain de jeu est déclaré impraticable par l'arbitre (défaut ou insuffisance d'éclairage, condensation sur le sol, parquet glissant, fuite d'eau...), Cela peut concerner des problèmes de terrains, de salles ou encore de chronomètre.
Procédure	L'organisateur et l'arbitre doivent, si une autre salle située dans la même ville ou à proximité est mise à leur disposition, faire disputer la rencontre
Si aucune salle n'est trouvée	Si aucune salle n'est trouvée par l'organisateur dans un délai d'une heure à partir de l'horaire initial de la rencontre, l'arbitre est en droit de ne pas faire jouer la rencontre
Rapports	Le 1^{er} arbitre consignera les faits sur un rapport d'incident qui devra être envoyé à la Commission Sportive du CDNBB dans les 24 heures ouvrables après la rencontre ; Celle-ci étudiera le dossier au regard des différents éléments fournis par l'officiel de la rencontre.

Les rapports et les documents concernant l'incident matériel devront être adressés à la Commission Sportive du Comité du Nord de Basket-ball et envoyés à l'adresse suivante :

Comité Départemental du Nord de Basket-Ball

Espace Basket,
30 rue Albert HERMANT,
CS 50101, 59133 PHALEMPIN

Ou par mail : cdnbb@wanadoo.fr + votre répartiteur



INCIDENT DISCIPLINAIRE		
Nature	Lorsque des incidents sont constatés à l'occasion d'une rencontre qu'elle soit arrêtée définitivement ou non par l'arbitre du fait : - soit de l'envahissement de l'aire de jeu ou de ses abords immédiats par le public, - soit de la mauvaise tenue des joueurs, entraîneurs, accompagnateurs et « supporters »	
Procédure	Crew-Chief (1er Arbitre)	Consigne les faits sur la feuille de marque ou l'E-marque
		Aviser les officiels et les capitaines des 2 équipes
		Fait contresigner les capitaines sur la feuille de marque ou l'E-marque
		Adressera la feuille de marque (ou une copie de l'E-marque) au CDNBB
Rapport	Crew-Chief (1er Arbitre)	Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de l'incident
		Devra envoyer son rapport ainsi que celui de l'aide-arbitre et des OTM
	-Aide-Arbitre (2ème Arbitre) -Marqueur -Chronométreur -Chronométreur de Tirs -Aide-marqueur - Délégué de Club	Chaque officiel doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de l'incident
		Remettre son rapport immédiatement après la rencontre au 1er arbitre.
	Le Capitaine ou Entraîneur de l'équipe Local	Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de l'incident
		Envoyer son rapport à la Ligue Régionale Haut-de-France BB dans les 24 heures ouvrables après la rencontre.
	Le Capitaine ou Entraîneur de l'équipe Visiteur	Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de l'incident
		Envoyer son rapport à la Ligue Régionale Haut-de-France BB dans les 24 heures ouvrables après la rencontre.
	Observateur (si présent)	Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de l'incident
		Envoyer son rapport à la Ligue Régionale Haut-de-France BB dans les 24 heures ouvrables après la rencontre.

Les personnes suivantes doivent transmettre leur rapport à la Commission de Discipline dans les plus brefs délais après la rencontre :

- Toute personne directement mise en cause.
- Le cas échéant, le représentant des instances Fédérales, Régionales ou Départementales si présent dans la salle au moment des faits.

Les intéressés pourront également demander les rapports des témoins et faire état de tous les autres éléments qu'ils estimeront utiles à la défense de leur thèse.

Tout membre d'un Comité Directeur (fédéral, régional ou départemental) même non investi d'une fonction officielle qui assiste à une rencontre au cours de laquelle se produit des incidents, doit adresser un rapport à l'organisme compétent le 1er jour ouvrable suivant immédiatement la rencontre.

Les rapports et les documents concernant l'incident Disciplinaire devront être adressés à la Commission de Discipline de la Ligue et envoyés à l'adresse suivante :

Ligue Régionale Hauts de France Basket Ball
Espace Basket,
30 rue Albert HERMANT,
CS 50101, 59133 PHALEMPIN

ou par mail à : hautsdefrancebasketball@orange.fr

L'ensemble des rapports sont disponibles sur le site de la FFBB

(Lien : http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/arbitres/documents-officiels?field_doc_arbitrage_type_value=All)

ou sur le site du CDNBB : <https://www.nordbasketball.org/index.php/cdo/>



Faute Technique et Faute Disqualifiante avec ou sans rapport

Chaque fois qu'un joueur sur le terrain / entraîneur / entraîneur-adjoint inscrit sur la feuille de marque est sanctionné d'une faute technique ou d'une faute disqualifiante, cette faute technique ou faute disqualifiante sera nominative 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.

Pour les accompagnateurs autorisés à se trouver dans la zone du banc (Art. 4.2.1 – Règlement officiel) et qui sont sanctionnés d'une faute technique ou faute disqualifiante, l'inscription au recto de la feuille de marque sera faite au compte de l'entraîneur (« B »). **Les fautes techniques « B » des « membres de banc d'équipe », ne doivent plus être reportées au verso de la feuille de marque. Elles doivent uniquement être enregistrées avec la lettre "B" au compte de l'entraîneur au recto de la feuille.**

Un joueur sanctionné au cours d'une rencontre :

- D'une Faute Disqualifiante
- De 2 Fautes Techniques
- De 2 Fautes Antisportives
- De 1 Faute Technique et 1 faute Antisportive

Un coach sanctionné au cours d'une rencontre :

- De 2 Fautes Techniques Coachs (C)
- De 3 Fautes Techniques Bancs (B)
- De 2 Technique Banc (B) et 1 Technique Coach (C)
- D'une Faute Disqualifiante

Doit être immédiatement exclu du jeu, et doit se rendre dans les vestiaires porte fermée ou à l'extérieur de la salle. Si à l'issue de la rencontre, la faute disqualifiante n'est pas accompagnée d'un rapport, la sanction prend fin avec la rencontre (mais figure parmi les fautes techniques et disqualifiantes sans rapport, sauf pour les Fautes Techniques Bancs).

Il n'est pas possible d'imputer une faute technique ou une faute disqualifiante à un joueur ou à un entraîneur APRES la rencontre, l'arbitre devra alors effectuer un rapport d'incident d'après match .

Un joueur ne peut être sanctionné d'une faute technique en 6ème faute. Le seul cas d'inscription en 6^{ème} Faute est une Faute Disqualifiante concernant un joueur éliminé pour 5 Fautes

Joueur éliminé	P	P	P ₂	P ₁	P	D
Entraîneur principal			B ₂			

Une faute disqualifiante "D" doit être enregistrée à l'encontre du joueur. De plus, une faute technique banc (B₂) doit être enregistrée à l'encontre de l'entraîneur principal. Cette faute ne comptera pas dans les fautes d'équipe.

Concernant les Joueurs-Entraîneurs

Faute Joueur		Faute Entraîneur	
T ₁	+	C ₁	Disqualification du Licencié
U ₂		C ₁	
T ₁		B ₁ + B ₁	
U ₂		B ₁ + B ₁	

ATTENTION : joueur ou joueuse MINEUR (E) sanctionné d'une faute disqualifiante doit rester sous la responsabilité d'un dirigeant licencié de l'association sportive d'appartenance.

Si le coach d'une équipe de Jeunes est disqualifié, il est impératif qu'une personne majeure puisse continuer à coacher et superviser l'équipe. Une personne licenciée et majeure devra prendre la place du coach disqualifié. L'arbitre l'annotera au verso de la feuille de marque dans la partie Réserve/Observation. Si aucune personne ne peut prendre la place du coach, la rencontre devra être arrêtée.

Ne pas faire signer les fautes techniques et disqualifiantes sans rapport sur e-Marque lors de l'après-match, Signature au verso par les arbitres uniquement.

S'il n'y a pas de rapport, la feuille de marque est clôturée normalement.



Catégorisation des Fautes Techniques

Les fautes techniques seront dorénavant catégorisées en 2 groupes, afin de faire la distinction entre les comportements incorrects et les fautes techniques sanctionnant une action de jeu.

- Groupe 1 : Fautes techniques sanctionnant un comportement incorrect

Ces fautes techniques sont prises en compte dans le cumul des fautes techniques comptabilisées en vue d'une sanction disciplinaire ou sanction alternative fédérale.

-Groupe 2 : Fautes techniques sanctionnant une action de jeu

Ces fautes techniques ne sont pas prises en compte dans le cumul des fautes techniques comptabilisées en vue d'une sanction disciplinaire ou sanction alternative fédérale.

Fautes Techniques		
Catégorie	Groupe 1 (G1)	Groupe 2 (G2)
Motif	-Ignorer les avertissements donnés par les arbitres -S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe -Agacer ou narguer un adversaire -User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs -Toucher un arbitre ou un officiel -Maltraiter le matériel : table, banc, chaise, bouteille, plaquette coach	-Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux -Balancer des coudes avec excès - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps -Simuler d'avoir été victime d'une faute -S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur -Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc

Une sanction pourra être prononcée suite au cumul de Fautes Techniques (G1) et/ou de Faute Disqualifiante Sans Rapport.

Lors de la procédure de clôture du match, l'arbitre devra préciser EN PLUS du motif de la Faute Technique, préciser les faits qui ont conduit à imputer cette faute technique. Il devra l'indiquer dans l'encart prévu à cet effet.



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

		Motifs					
		Pour avoir quitté le banc d'équipe et ne pas avoir tenté d'aider les arbitres			Pour implication active dans la bagarre		
1. Seul l'entraîneur est disqualifié	Coach	D2	F	F	Coach	D2	F F
	1er assistant coach				1er ass. coach		
		Sanction : 2 LF + possession					
2. Seul le 1er assistant coach est disqualifié	Coach	B2			Coach	B2	
	1er assistant coach	D	F	F	1er ass. coach	D2	F F
		Sanction : 2 LF + possession					
3. Le coach et le 1er assistant coach sont disqualifiés	Coach	D2	F	F	Coach	D2	F F
	1er assistant coach	D	F	F	1er ass. coach	D2	F F
		Sanction : 2 LF + possession					
4. Le remplaçant B7 est disqualifié	Joueur B7	P2	P2	D	F	F	
	Coach	B2			Coach	B2	
		Sanction : 2 LF + possession					
5. 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	F
	Joueur B11	P3	P2	P	P	P	D F
	Coach	B2					
	1er assistant coach						
		Sanction : 2 LF + possession					
6. Un membre accompagnant de la délégation est disqualifié	Coach	B2	B		Coach	B2	B
	1er assistant coach				1er assistant coach		
		Sanction : 2 LF + possession					
7. Deux membres accompagnant de la délégation sont disqualifiés	Coach	B2	B	B	Coach	B2	B2 B2
	1er assistant coach				1er assistant coach		
		Sanction : 2 LF + possession					

Cas de fautes techniques d'entraîneur et de disqualification de membres du banc d'équipe non inscrits sur la feuille de marque

Exemple 1

Au premier quart-temps , il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation.	Coach	B2	B	C1	Coach non disqualifié (1 faute 'B' + 1 faute 'C' prises en compte)
	1er assistant coach				
	Sanction : 1 LF				
Au troisième quart-temps , une faute technique est infligée à l'entraîneur-principal pour son comportement antisportif personnel.					

Exemple 2

Au premier quart-temps, il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation.	Coach	B2		B1	Coach non disqualifié (2 fautes 'B' prises en compte)
	1er assistant coach				
	Sanction : 1 LF				
Au troisième quart-temps, une faute technique est infligée à l'entraîneur-principal pour toute autre raison.					

Exemple 3

Exemple 3 Au premier quart-temps , il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation. Au troisième quart-temps , deux fautes techniques sont infligées à l'entraîneur-principal pour son comportement antisportif personnel.	Coach	B2		C1	C1 GD Coach disqualifié pour 2 fautes 'C'
	1er assistant coach				
	Sanction : 1 LF				

Exemple 4

Au premier quart-temps , il y a une situation de bagarre avec disqualification d'un membre accompagnant de la délégation.	Coach	B2		B1	B1 GD	Coach disqualifié pour 3 fautes 'B'
	1er assistant coach					
	Sanction : 1 LF					

Si une faute Technique B entourée doit être inscrite, il faudra indiquer en réserve/observation de l'imputation de cette faute au coach de l'équipe A ou B. A ce jour, il n'est pas possible d'imputer une faute technique B entourée directement sur l'Emarque.

S'il n'est pas possible d'effectuer une action (exemple : Faute Technique Banc Entourée ou Faute Disqualifiante D2+F), il faudra préciser l'inscription manquante dans l'encart « Réserve Observation »

Exemple :

- Le coach A s'est vu infliger une Faute Technique Banc entourée
- Le joueur B10 a été exclu pour participation active à la bagarre (D2-F)



FAUTE DISQUALIFIANTE AVEC RAPPORT

Procédure (à l'issus de la rencontre)	Le Crew-Chief (1 ^{er} Arbitre)	Doit préciser les noms, prénoms, numéros de licences et titre de l'association sportive du joueur concerné.
		Cocher sur l'E-marque la mention suivante : « faute disqualifiante avec rapport », en précisant succinctement le motif.
		Fait signer les capitaines en titre des deux équipes et l'aide-arbitre <i>Si l'un des capitaines refuse de signer, le 1er arbitre devra cocher la case à cet effet sur l'E-marque</i>
		Devra récupérer une copie de la feuille de marque (numérique) et l'envoyer au CDNBB ainsi qu'à la Commission Régionale de Discipline de la Ligue Hauts-de-France BB.
Rapport	Le Crew-Chief (1 ^{er} Arbitre)	Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de la faute disqualifiante.
		Devra récupérer les rapports de l'aide-arbitre et des OTM et les adressera à la Commission Régionale de Discipline de la Ligue Hauts-de-France BB dans les 24 heures ouvrables suivant la rencontre.
		Invitera les capitaines en titre et les entraineurs à établir un rapport à adresser à la Commission Régionale de Discipline de la Ligue Hauts-de-France BB dans les 24 heures ouvrables suivant la rencontre.
	-Aide-Arbitre (2ème Arbitre) -Marqueur -Chronométrreur -Chronométrreur de Tirs -Aide-marqueur	Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de la faute disqualifiante.
		Remettra immédiatement après la rencontre son rapport au Crew-Chief.
	Les Capitaines ou Entraîneurs des 2 équipes	Devront rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de la faute disqualifiante.
		Envoyer son rapport à la à la Commission Régionale de Discipline de la Ligue Régionale Haut-de-France BB dans les 24 heures ouvrables après la rencontre.
	Le Délégué de Club	Doit rédiger un rapport circonstancié, personnalisé et détaillé , portant sur les points précis faisant l'objet de la faute disqualifiante.
		Envoyer son rapport à la à la Commission Régionale de Discipline de la Ligue Régionale Haut-de-France BB dans les 24 heures ouvrables après la rencontre.
Le licencié sanctionné d'une Faute Disqualifiante avec rapport est immédiatement suspendu, sans autre avis, jusqu'au prononcé de la décision.		

Les rapports et les documents devront être adressés à la Commission de Discipline de la Ligue et envoyés à l'adresse suivante :

Ligue Régionale Hauts de France Basket Ball
Espace Basket,
30 rue Albert HERMANT,
CS 50101, 59133 PHALEMPIN

ou par mail à : hautsdefrancebasketball@orange.fr

Vérification de la feuille de marque

Avant Match

Vérifier :

- que tous les joueurs sont bien licenciés
- leur éventuelle mutation (1C, 2C)
- leur éventuelle surclassement (D,R et N) et qu'il soit concordant avec la catégorie

(Vous ne pouvez pas interdire à un joueur de jouer, seule la commission sportive en question est habilitée à prendre la décision.) Indiquez l'anomalie constatée en réserve/observation pour que la commission sportive puisse vérifier

- Vérifier le numéro de joueur sur la liste avec ceux inscrits sur l'Emarque
- Vérifier que l'ensemble des Officiels soient inscrits sur L'Emarque
- Cocher les cases de vérification des licenciés.

Attention une fois que la rencontre a débuté, il ne peut plus y avoir d'ajout, ni de modification concernant la liste des joueurs.

Pendant Match

A la Mi-temps, (Pour les U11/U13), vérifier que l'ensemble des joueurs ait participé à au moins une période complète. Dans le cas contraire, l'équipe en question n'a pas le droit d'effectuer des remplacements.

Après Match

Avant de signer et donc de clôturer la rencontre, vous devez impérativement vérifier la bonne inscription et la concordance des éléments qui ont été saisis par le marqueur durant la rencontre.

Vérifier :

- Que la fin du match a bien été enregistrée ainsi que la clôture des éléments
- L'enregistrement des éventuels fautes Antisportives, Techniques et Disqualifiantes et de vérifier que la réparation inscrite soit correcte.
- La bonne imputation des fautes Techniques et Disqualifiantes concernant les coachs (exemple d'erreur possible : faute inscrite en B au lieu de C)..
- L'ensemble des Officiels soient bien saisi avec l'ensemble des informations correctement enregistrées.
- De vérifier le suivi des entrées en jeu, notamment les joueurs qui ne sont pas rentrés.

Rappel : une faute technique (B ou C) ne pas être infligée à l'entraîneur adjoint si l'entraîneur principal n'est pas disqualifié. L'entraîneur adjoint ne pourra avoir de faute technique sur son nom uniquement en cas d'entraîneur principal disqualifié.

En cas d'erreur, il est possible de supprimer la fin du match pour effectuer une modification sur la feuille de marque et ce tant que le 1^{er} arbitre n'a pas signé la feuille de marque.

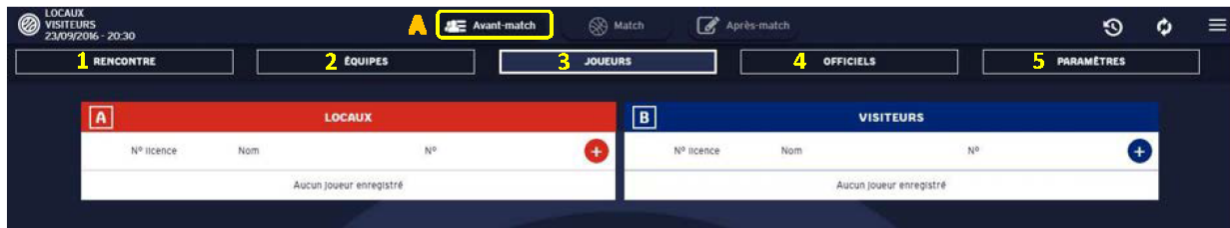
En amont de la rencontre

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

A l'ouverture du logiciel

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

Onglet « Avant Match »



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

Onglet « Match »

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

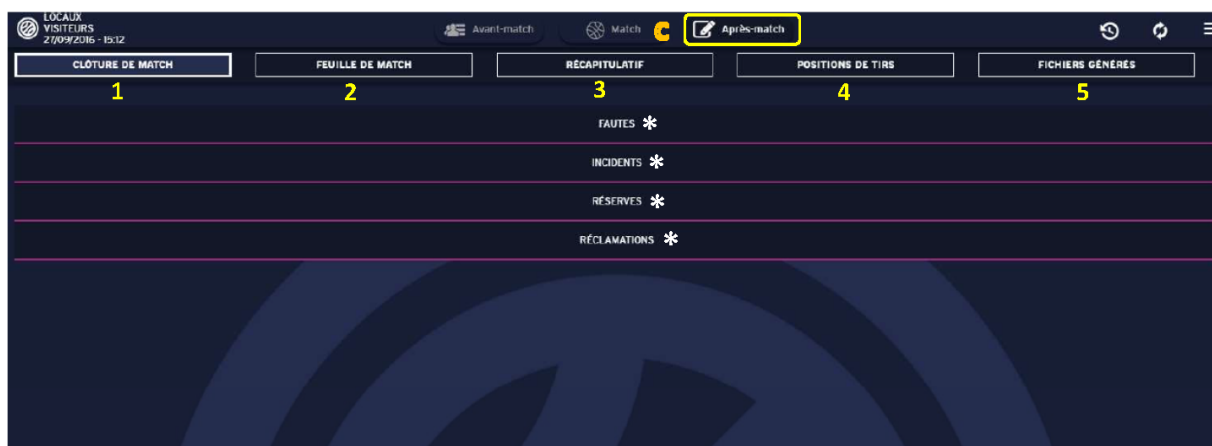


- Panier à 2 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 1) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Panier à 3 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 2) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Fautes : Cliquer sur faute (repère 3), saisir le type de faute, 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

Contact

Comité Départemental du Nord de Basket-Ball

Président CDO

RACHEM Aissa

Port. : 06.11.61.03.59

e-mail : arachem@nordbasketball.org



CHAMPIONNATS DEPARTEMENTAUX et U20 PROMOTION et EXCELLENCE REGION

DESIGNATION ARBITRE DISTRICT CAMBRESIS

LEDUC Olivier

Port. : 06.77.84.84.56

e-mail : repartiteurcambresis@free.fr



DESIGNATION ARBITRE DISTRICT DOUAISIS

LEFRANCQ Gwenaëlle

Port. : 06.76.17.23.35

e-mail : mathieulefrancq@orange.fr



DESIGNATION ARBITRE DISTRICT MARITIME

MACHU André

Port. : 06.51.79.33.77

e-mail : andre.machu@sfr.fr



DESIGNATION ARBITRE DISTRICT TERRIEN

BAYART Samuel

Port. : 06.30.04.08.47

e-mail : samuelbayart@orange.fr



DESIGNATION ARBITRE DISTRICT VALENCIENNOIS

DEDISE Gaëtan

Port. : 07.62.70.69.56

e-mail : designations.dv@gmail.com



Ligue Régionale Hauts-de-France Basket-Ball

Président CRO

TARTARE Jean Michel

Port. : 06.61.34.72.01

e-mail : cro@hautsdefrancebasketball.org

CHAMPIONNATS REGIONAUX

DESIGNATIONS ARBITRES REGIONAUX SENIORS ET U20 ELITE REGION

BERROYER André

Port. : 06.62.09.67.74

e-mail : repartiteur@hautsdefrancebasketball.org



DESIGNATIONS ARBITRES REGIONAUX JEUNES

MUTOS Thierry

Port. : 06 80 20 91 90

e-mail : repartiteurjeunes@hautsdefrancebasketball.org

[illegible]

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dashed lines.



Site Web: <https://www.nordbasketball.org/>

Tel : 03 20 16 93 70 (puis tapez 2)