

# 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 !

Tom



# 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.

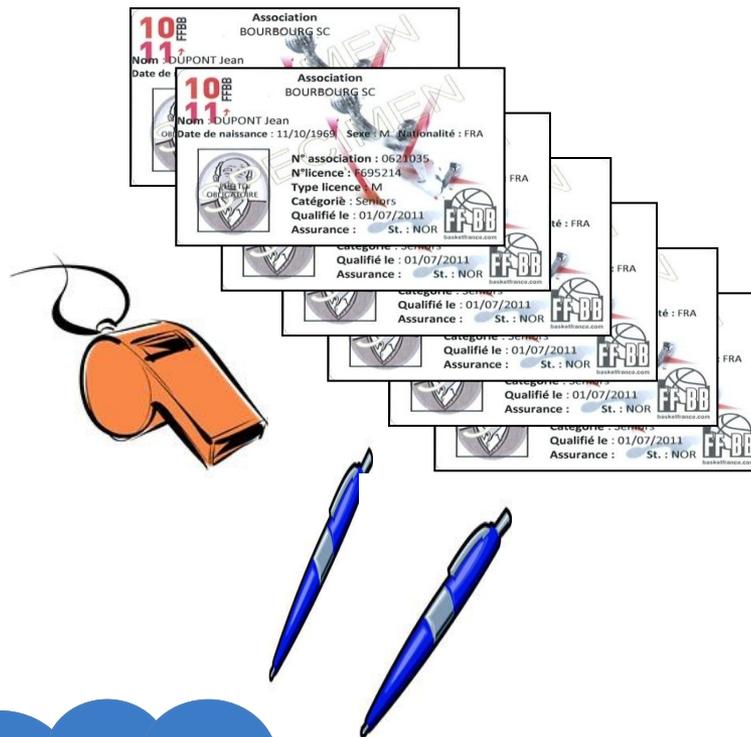
Alors c'est parti !!



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 BASKETBALL

Équipe A \_\_\_\_\_  
contre Équipe B \_\_\_\_\_

Catégorie \_\_\_\_\_ Rencontre N° \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Heure \_\_\_\_\_ Lieu \_\_\_\_\_  
1<sup>er</sup> arbitre \_\_\_\_\_ 2<sup>e</sup> arbitre \_\_\_\_\_

Équipe A  
N° informatif \_\_\_\_\_ Couleur : \_\_\_\_\_  
Temps morts ① \_\_\_\_\_ ② \_\_\_\_\_ ③ \_\_\_\_\_ ④ \_\_\_\_\_  
Fautes d'équipe ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4  
Prolongations ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4  
Licence \_\_\_\_\_ Noms des joueurs N° en jeu Fautes 1 2 3 4 5  
Entraîneur \_\_\_\_\_  
Entraîneur adjoint \_\_\_\_\_

Équipe B  
N° informatif \_\_\_\_\_ Couleur : \_\_\_\_\_  
Temps morts ① \_\_\_\_\_ ② \_\_\_\_\_ ③ \_\_\_\_\_ ④ \_\_\_\_\_  
Fautes d'équipe ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4  
Prolongations ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4  
Licence \_\_\_\_\_ Noms des joueurs N° en jeu Fautes 1 2 3 4 5  
Entraîneur \_\_\_\_\_  
Entraîneur adjoint \_\_\_\_\_

MARQUE COURANTE					
A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81
2	2	42	42	82	82
3	3	43	43	83	83
4	4	44	44	84	84
5	5	45	45	85	85
6	6	46	46	86	86
7	7	47	47	87	87
8	8	48	48	88	88
9	9	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

RÉSULTATS :  
Période ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ ④ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Prolongations A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

RÉSULTAT FINAL :  
Équipe A \_\_\_\_\_ Équipe B \_\_\_\_\_  
Équipe gagnante \_\_\_\_\_

Signature du marqueur \_\_\_\_\_ Signature du chronométrateur \_\_\_\_\_ Signature de l'opérateur 24" \_\_\_\_\_  
Signature du 2<sup>e</sup> arbitre \_\_\_\_\_ signature du 1<sup>er</sup> arbitre \_\_\_\_\_ Signature du capitaine (en cas de réclamation) \_\_\_\_\_

# LA FEUILLE DE MARQUE



CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL

Rencontre N° 110115 Date 216012111 Heure 116010 Lieu RENNES  
Poule 01C 1<sup>er</sup> arbitre TAFFIN P. 2<sup>e</sup> arbitre DEPARTOUT J.

Avec une convocation arbitre, tout y est !

CONVOCA TION

FEDERATION FRANCAISE DE BASKETBALL  
117 Rue du Château des rentiers  
BP403  
75626 PARIS Cedex 13  
Tél: 01.53.94.25.00 Fax: 01.53.94.26.84

2011

Arb  
6 F



DATE: 26/02/2011	HEURE: 16:00	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):			
Nbre de kms aller:		Indemnité:	
Arbitre: JEAN BAPTISTE DEPARTOUT			
Téléphone(s):			

Catégorie		Rencontre N°		Date	
		1 <sup>er</sup> arbitre			
<b>Équipe A</b> N° informatique <input type="text"/> Couleur : <input type="text"/> Temps morts ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> Prolongations ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> Fautes d'équipe ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> Licence Noms des joueurs N° en jeu Fautes 1 2 3 4 5 Entraîneur Entraîneur adjoint					
<b>Équipe B</b> N° informatique <input type="text"/> Couleur : <input type="text"/> Temps morts ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> Prolongations ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> Fautes d'équipe ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/> Licence Noms des joueurs N° en jeu Fautes 1 2 3 4 5 Entraîneur Entraîneur adjoint					
RÉSULTATS :		RÉSULTAT FINAL :			
Période ① A _____ B _____		Équipe A _____ Équipe B _____			
③ A _____ B _____		Équipe gagnante _____			
Prolongations A _____ B _____		Signature du 2 <sup>ème</sup> arbitre		Signature du 1 <sup>er</sup> arbitre	
Signature du marqueur	Signature du chronométrateur	Signature de l'opérateur 24"	Signature du capitaine (en cas de réclamation)		

Continuons par la  
**PARTIE EQUIPE...**



**Nom du club (équipe A ou B)**

**N° association  
ou  
n° Informatique du  
Club**

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

**10** FFBB  
**11** →

**Association**  
BOURBOURG SC

**Nom :** DUPONT Jean  
**Date de naissance :** 11/10/1969 **Sexe :** M **Nationalité :** FRA

**N° association :** 0621035  
**N° licence :** F695214  
**Type licence :** M  
**Catégorie :** Seniors  
**Qualifié le :** 01/07/2011  
**Assurance :** St. : N

**PHOTO OBLIGATOIRE**



**Vous aurez  
besoin des  
licences et  
d'une liste  
de joueurs  
si possible !**

**Type de licence ou de surclassement  
à indiquer dans la marge  
si lettres D, R, N, M, ou T**

**N° de licher**

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



Équipe A LES ARBITRES BRETONS													
N° informatique		0	7	2	9	0 0 1	Couleur : VERT						
Temps morts		Publicité : SIFFLET FOX 40											
①	<input type="checkbox"/>	②	<input type="checkbox"/>	Fautes d'équipe									
③	<input type="checkbox"/>	④	<input type="checkbox"/>	①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	③	1	2	3	4	④	1	2	3	4
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Prolongations									
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											
F899166	Entraîneur CHAJIDDINE N.												
F930141	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 !



<b>RÉSERVES :</b> .....					<b>SIGNATURES</b>	
.....					1 <sup>er</sup> Arb.	
.....					2 <sup>er</sup> Arb.	
.....					Cap. A	
.....					Cap. B	
<b>FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES</b>					Je confirme la (les) faute(s) disqualifiante(s) avec rapport et rapport suit.	
<b>NOM</b>	<b>N° Licence</b>	<b>Équipe</b>	<b>Nature *</b>			<b>SIGNATURES</b>
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	
Motif						1 <sup>er</sup> Arb.
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	2 <sup>er</sup> Arb.
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	Cap. A
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	Cap. B
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport	
<b>RÉCLAMATIONS :</b> .....					Reçu Chèque Numéro :	
.....					[ ]	
.....					sur Banque :	
.....					de ..... F.	
.....					<b>SIGNATURES</b>	
.....					1 <sup>er</sup> Arb.	
.....					2 <sup>er</sup> Arb.	
.....					* Cap. A (en jeu) ou entraîneur	
.....					* Cap. B (en jeu) ou entraîneur	
<b>INCIDENTS</b>					Motif .....	
ayant eu lieu avant pendant après la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport						
Signature 1 <sup>er</sup> arbitre	Signature 2 <sup>er</sup> arbitre	Signature Capitaine A	Signature Capitaine B			
<b>OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS</b>						
	<b>NOMS</b>	<b>ADRESSES</b>			<b>N° Licences</b>	<b>Groupements Sportifs</b>
1 <sup>er</sup> arbitre	TAFFIN P.	Le Fritel - 22120 Yffiniac			F710637	US Yffiniac
2 <sup>er</sup> arbitre	DEPARTOUT J.	6, Rue Thermidor - 35230 Noyal-Châtillon			F921051	USNC
Commissaire						
Marqueur	QUELIN H.	2, Rue de l'Armor - 35760 St Grégoire			F550369	SCR
Aide-marqueur						
Chronométrateur	GODET A.	6, Rue Ernest Renan - 35131 Chartres de B.			F601005	ECB
Opérateur 24*	THOMAS P.	28, Rue Villiers Isle Adam - 29600 St Martin des Champs			F850057	GDR
Responsable l'organisation	PROCVOST V.	71 Penlann - 29300 Mellac			F580147	AB
Délégué aux sports						

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS				
	NOMS	ADRESSES	N° Licences	Groupements Sportifs
1 <sup>e</sup> arbitre	TAFFIN P.	Le Pritel - 22120 Yffiniac	F710637	US Yffiniac
2 <sup>e</sup> arbitre	DEPARTOUT J.	6, Rue Thermidor - 35230 Noyal-Châtillon	F921051	USNC
Commissaire				
Marqueur	QUELIN H.	2, Rue de l'Armor - 35760 St Grégoire	F550369	SCR
Aide-marqueur				
Chronométreur	GODET A.	6, Rue Ernest Renan - 35131 Chartres de B.	F601005	ECB
Opérateur 24"	THOMAS P.	28, Rue Villiers Isle Adam - 29600 St Martin des Champs	F850057	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 (les) mention (s) inutile (s)

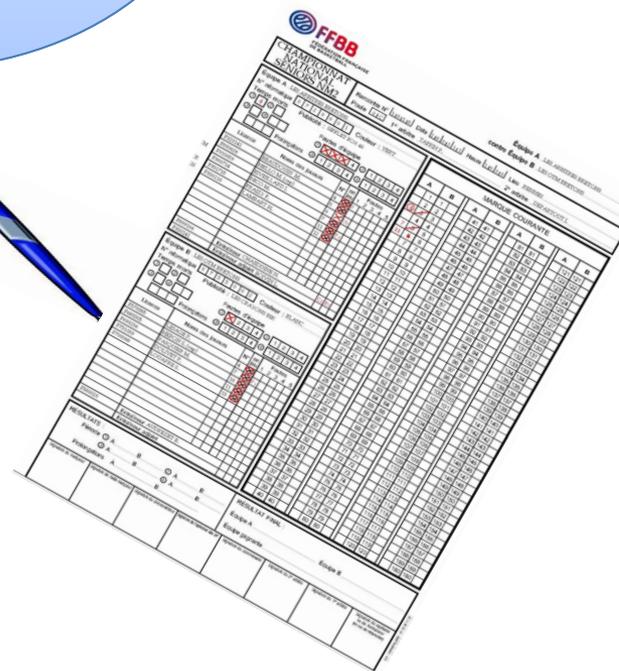


**IMPORTANT : Le responsable de salle ne peut pas cumuler les postes !  
Il doit , en plus d'être majeur, être obligatoirement licencié dans le club recevant**

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



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



The image shows a detailed FFBB basketball score sheet. It includes fields for team names, date, and time. The main part of the sheet is a table for recording player statistics, with columns for player number, name, and various performance metrics like points, rebounds, and assists. There are also sections for recording fouls and free throws.

Mettre une croix noire pour le 5 de départ, puis l'encercler en rouge lorsque le joueur rentre sur le terrain.



LES ARBITRES BRETONS

ue 0 7 2 9 0 0 1 Couleur : VERT

ts Publicité : SIFFLET FOX 40

Fautes d'équipe

①    4 ② 1 2 3 4

③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Prolongations

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes					
				1	2	3	4	5	
F920141	BEAUDOUIN M.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	P					
F890626	HELLO M. (CAP)		<input checked="" type="checkbox"/>						
M F910059	EIVEILLARD J.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	U <sub>2</sub>					
F900714	NICO M.	7	<input checked="" type="checkbox"/>						
R F931715	FRANET F.	11	<input checked="" type="checkbox"/>	T <sub>2</sub>					
N F930110	LAMBART H.	12	<input checked="" type="checkbox"/>						
F899166	Entraîneur CHAJIDDINE N.							C <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	
F930141	Entraîneur adjoint BOIVIN L.								

## 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**

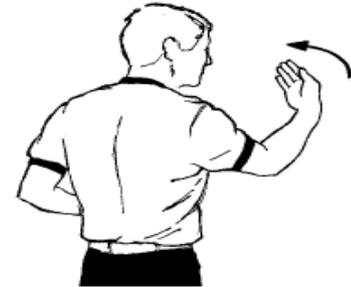
Chaque équipe a également le droit de faire des changements de joueur. L'arbitre fera la gestuelle suivante :

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 !



Équipe A - LES ARBITRES BRETONS											
N° informatique		0 7 2 9 0 0 1		Couleur : VERT							
Temps morts		1 1 1 1 1 1		Publicité : SIFFLET FOX 40							
Prolongations		1 1 1 1 1 1		Fautes d'équipe							
Licence		1 2 3 4		Noms des joueurs							
M	F920141			N° en jeu							
R	F890626	BEAUDOUIN M.		1 2 3 4							
N	F910059	HELLO M. (esp)		1 2 3 4 5							
	F900714	EIVELLARD J.		1 2 3 4							
	F931715	NICO M.		1 2 3 4							
	F930110	FRIZY F.		1 2 3 4							
		LAMBART H.		1 2 3 4							

# LA GESTION DES FAUTES

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



Équipe A LES ARBITRES BRETONS

N° informatique  Couleur : VERT

Temps morts Publicité : SIFFLET FOX 40

①  ②

③  ④

Fautes d'équipe ①  ②

Prolongations ③  ④

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

## 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-franc s: 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>		
---------	--------------------------	--	--	--	----------------	----------------	--	--

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



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

Et on lève la plaquette correspondante !

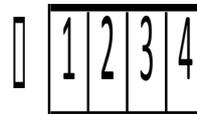


A chaque fois qu'un joueur fait une faute, on marque la faute au joueur fautif.

Équipe A LES ARBITRES BRETONS		Couleur : VERT	
N° informatique	0 7 2 9 0 0 1	Publicité : SIFFLET D'Y 40	
Fautes d'équipe		Fautes	
①	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 4	②	1 2 3 4
	1 2 3 4	④	1 2 3 4
Joueurs	N°	en jeu	Fautes
		1	2 3 4 5
	4	<input checked="" type="checkbox"/> P	
	5	<input checked="" type="checkbox"/>	
	6	<input checked="" type="checkbox"/> U <sub>2</sub>	
	7	<input checked="" type="checkbox"/>	
R	F931715	FRAIZY F.	<input checked="" type="checkbox"/> T <sub>2</sub>
N	F930110	LAMBART H.	<input checked="" type="checkbox"/>



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**



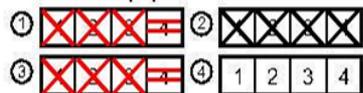
La méthode est la même pour les 3 premiers quarts temps!  
Il y a 4 ETAPES c'est facile !



### Arrêt des fautes d'équipes

1 (double trait dans les cases non utilisées)

Fautes d'équipe



### 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>
	54	54	
5	<del>55</del>	<del>55</del>	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	P	P			
7	P				
10	P				
11	P	P	P	P	
13	P	P			

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

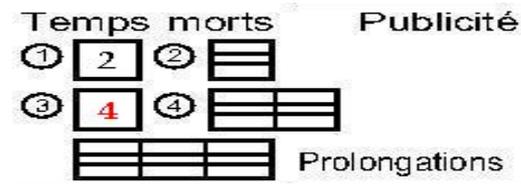
RÉSULTATS :

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° en jeu	Fautes					
			1	2	3	4	5	
F570385	LESAGE P.	4	<del>X</del>	P	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>		
F680305	HERON S. (cap)	7	<del>X</del>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>			
F690236	PASQUIER M.	10	<del>X</del>	P	P <sub>3</sub>			
F731039	DOLIVET P.	11	<del>X</del>	P	P	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	
F700068	LOUAPRE S.	13	<del>X</del>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>		
F580020	Entraîneur AUDREZET B.							
	Entraîneur adjoint							

Il nous reste encore 3 étapes pour terminer la feuille !



**3 Arrêt du score**

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

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

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

RÉSULTAT FINAL :

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

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

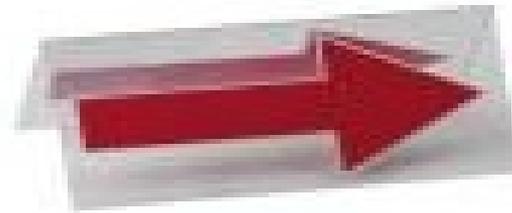
**5 Signer la feuille de marque !**

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 ?

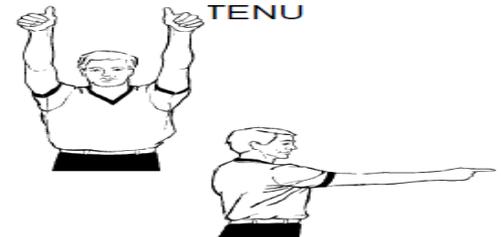


A CHAQUE DEBUT DE PERIODE (QT2, QT3, QT4), après qu'un joueur aura **TOUCHE** le ballon sur la mise en jeu.

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

**FELICITATIONS !**  
Vous savez maintenant remplir  
une feuille de marque complète.  
Vous avez vu, rien de plus **FACILE !**



Équipe B LES OTM BRETONS		Couleur : BLANC	
N° informatique	0 7 3 5 0 0 2	Publicité : LES CRAYONS BIK	
Temps morts		Fautes d'équipe	
Prolongations		Prolongations	
Licence	Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes 1 2 3 4 5
F570365	LESAGE P.	4	P P P P
F680305	HERON S. (cap)	7	P P P P
F690236	PASQUIER M.	10	P P P P
F791039	DOLIVET F.	11	P P P P P
F700068	LOUAPRE S.	13	P P P P
F580020 Entraîneur AUDREZET B. Entraîneur adjoint			

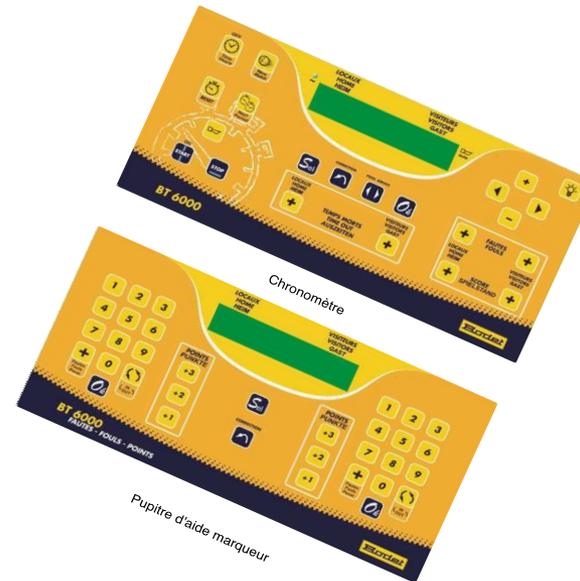
  

RÉSULTATS :		RÉSULTAT FINAL :	
Période	A 17 B 14	A 22 B 22	Équipe A 73 Équipe B 74
Prolongations	A 16 B 22	A 18 B 16	Équipe gagnante LES OTM BRETONS

Signature de marqueur	Signature de 1er marqueur	Signature de chronométreur	Signature de l'opérateur de DP	Signature du commissaire	Signature du 2 <sup>e</sup> arbitre	Signature du 1 <sup>er</sup> arbitre	Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)
-----------------------	---------------------------	----------------------------	--------------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	---

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 :

**On démarre le chrono :**

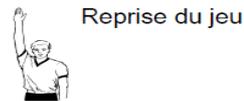
**SUR ENTRE DEUX** lorsque le ballon est TOUCHE par 1 des 2 sauteurs

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

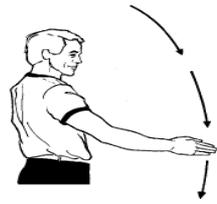
Sur le dernier **LANCER FRANC** :

Si LF REUSSI → 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.



Reprise du jeu



Couperet avec la main

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.

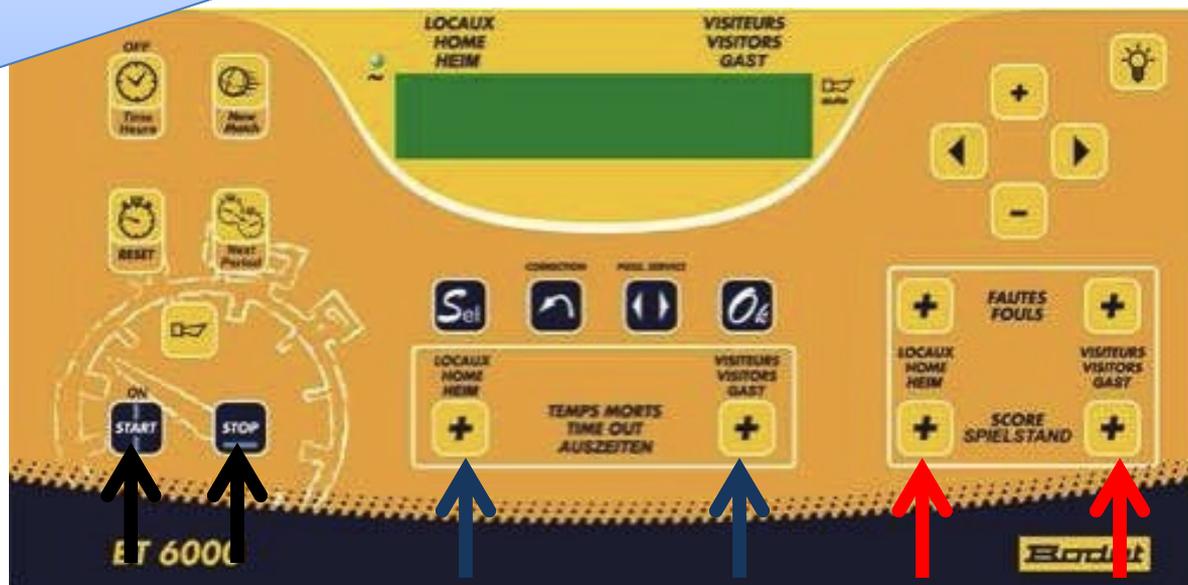
Mettre des **POINTS** pour les 2 équipes (locaux et visiteurs).

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.

Voici un exemple d'application !



### MARCHE /ARRET

Appuyer sur **START** ou **STOP** pour démarrer ou arrêter

### TEMPS MORTS

Appuyer sur le **+** pour mettre un **TEMPS MORT** à l'équipe: **LOCAL** ou **VISITEUR**.

### FAUTES ET SCORE

Appuyer sur le **+** pour mettre un **POINT** ou une **FAUTE**.

Vous pouvez corriger  
de cette façon:



Cette touche **CORRECTION** permet d'annuler  
la dernière manipulation.

Vous pourrez ainsi mettre le score, la faute ou le  
temps mort comme il faut.



Vous êtes enfin prêt !  
Vous avez constaté que cela e  
**FACILE !**  
N'hésitez pas à venir me retrouver  
dans ce mémento si vous avez un  
doute.  
Je vous souhaite une bonne  
pratique !

Tom