Chêne Basket

Formation règles et tablette de marque pour les officiel·les de table (OTR)

Grégoire Métral
Septembre 2025

CC BY

Être officiel·le de table

- Rôle important — mais pas de pression !
- Responsabilité du respect des règles = arbitrage
- Certaines règles à connaître
- Si vous connaissez bien les règles, ça aide
- Si vous avez le sens du basket, c'est plus facile

Références

- Règles du basket (et interprétations) :
  - https://www.fiba.basketball/fr/documents
- Documents principaux pour la Suisse :
  - https://swiss.basketball/resource-center
- Documents principaux pour l'ACGBA (Genève) :
  - https://acgba.ch/documents-reglements-basketball/
- Collection de documents :
  - https://metral.ch/basket

Première partie :
Tâches des officiel·les et communication avec les arbitres

Tâches générales

- Préparer le matériel de la table de marque :
  - feuille et stylos (2 couleurs) ou **tablette**
  - chronomètre et sonnerie, ou **tableau d'affichage** genre Stramatel
  - **palettes 1 à 5** (fautes)
  - signaux pour **4 fautes d'équipe**
  - **flèche** d'alternance
- Remplir la feuille ou la tablette avec les indications générales :
  - informations du match (date, heure, compétition, lieu, équipes...)
  - joueur·euses, capitaine, coach et assistant·e
    - → **tout doit être prêt 15 minutes avant le match**
    - → **faire noter les 5 entrant·es et signer par la/le coach 10 minutes avant le match**
  - officiel·les et arbitres (à la fin du match dans l'ancienne version de la tablette)

Règles générales

- Durée d'un match : 4 fois 10' (prolongation de 5'), 15 minutes à la mi-temps, 2 minutes entre les autres quarts-temps
- La flèche d'alternance : dans quel sens la met-on ? quand doit-on la tourner ? geste de l'entre-deux
- À noter (entre autres) sur la tablette : changements, temps-morts, paniers, fautes
- Communiquer avec les arbitres : le klaxon et la gestuelle
- Les changements : qui demande ? quand sonner ? quelle gestuelle ?
- Les temps-morts : qui demande ? quand sonner ? quelle gestuelle ? combien de temps ? klaxon ?
- Les fautes : palettes pour chaque joueur·euse, signal des 4 fautes d'équipe

Règles du chronomètre

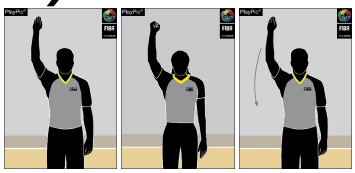
- Déroulement du match : quand doit-on démarrer le chrono ? quand doit-on l'arrêter ?
- Que se passe-t-il lorsque le ballon sort des limites du terrain ?
- Que se passe-t-il lorsqu'un panier est marqué ?
- Que se passe-t-il dans les 2 dernières minutes du dernier quart-temps ?

  → sur tous les paniers, le chrono est arrêté ; temps-morts possibles (quand le chrono est arrêté) ; changements possibles (pour l'équipe qui encaisse le panier, ou pour l'équipe qui marque *si l'autre équipe demande un changement*) ; perte d'un temps-mort si aucun pris en 2e mi-temps

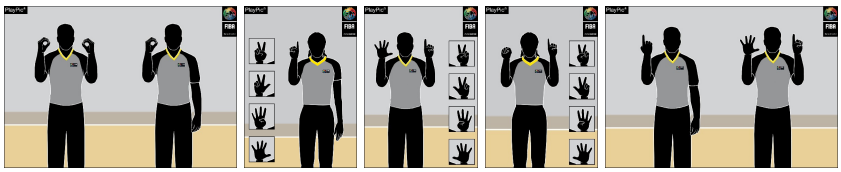
Gestuelle des arbitres (1)

- Voir les règles FIBA actuelles dès page 61 (Annexe A)
- Gestes sans conséquence directe pour la table, violations :
  - Retour en zone
  - Pied
  - Marcher
  - Double-dribble
  - Balle portée
  - Compter les secondes
  - Violation de...
    - 3 secondes
    - 5 secondes
    - 8 secondes
    - 14 ou 24 secondes
  - Nature de la faute

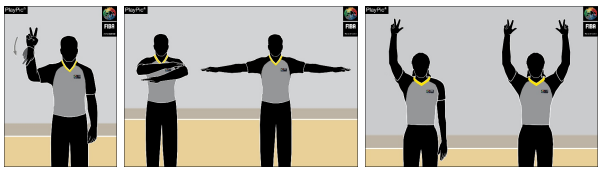
Gestuelle des arbitres (2)



- Arrêter le chrono (violation ou faute) /
  Démarrer le chrono (dans certaines situations)
- Numéros des joueurs
  - de 00 à 15 : un geste
  - de 16 à 99 : deux gestes

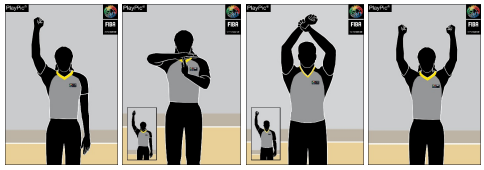


- Panier accordé (nombre de points)
- Panier annulé
- Panier à 3 points (tenté / réussi)

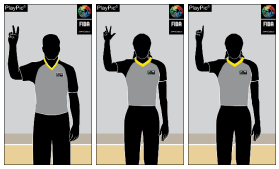


Gestuelle des arbitres (3)

- Changement(s)
- Fautes
  - personnelle (P)
  - technique (T)
  - antisportive (U)
  - disqualifiante (D)



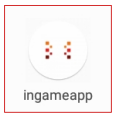
- Nombre de lancers francs



Deuxième partie :
Utilisation de la tablette

Introduction

- Deux versions de l'application



- La plus récente (ingameapp) présente plusieurs améliorations, mais a aussi des défauts : Swissbasket recommande d'utiliser l'ancienne
- Dans cette présentation, il s’agit de l’ancienne version (la plus utilisée)

Entraînez-vous !

- L'**ancienne application** (NBN23 InGame) peut être téléchargée (APK) et installée sur un smartphone ou une tablette avec Android
  https://storage.googleapis.com/eu-nbn23-scoresheet-artifacts/apks/v202700.apk
- Parties de test : Leverade → test@swb.ch / admin1
- La **nouvelle application** (InGame by NBN23) se trouve dans le Play Store (Android) ou l'App Store (iOS)
- Parties de démo depuis l'écran d'accueil (accéder à la démo)

Conseils de base

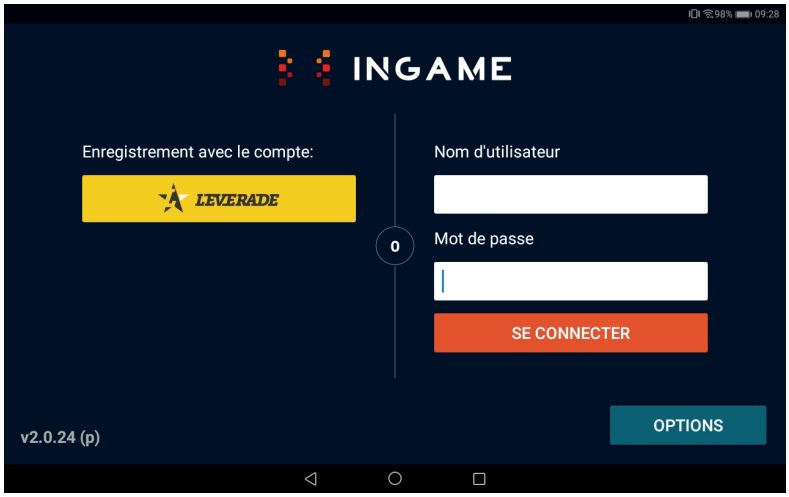
- Faites-vous aider des autres officiel·les (parlez, donnez les numéros, retenez les changements)

  → p.ex. en situation de «and-one», la personne au chrono dicte les gestes de l'arbitre, la personne à la tablette note les actions
- N'hésitez pas à solliciter les arbitres !
- Ayez un papier et un crayon à portée de main au cas où

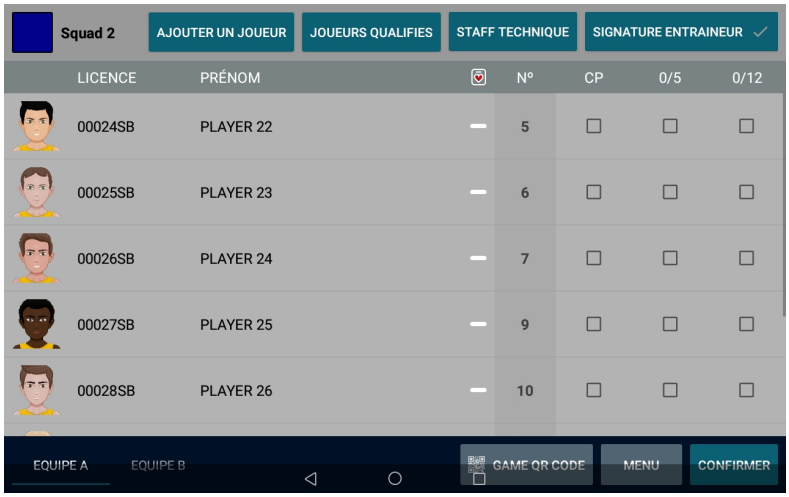
Chez vous (ou chez la/le coach)

- Connectez-vous
- Téléchargez le match à venir
- Faites les mises à jour de l'application si besoin (éventuellement du système)

Écran d'accueil

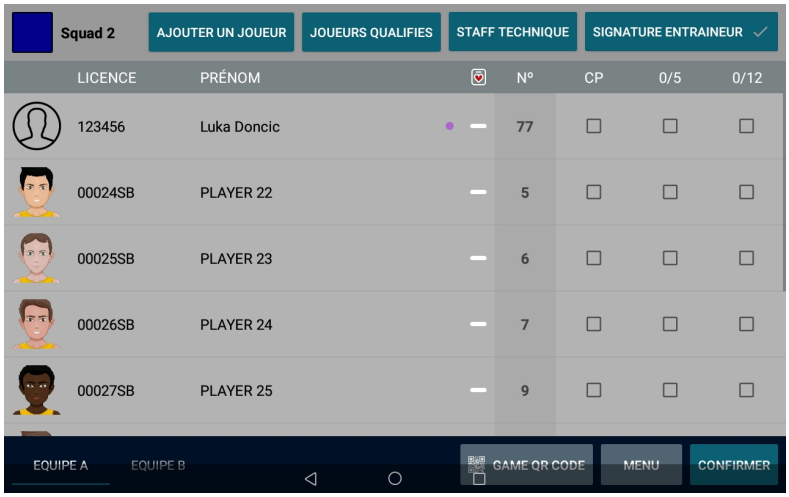


Liste des joueurs·euses

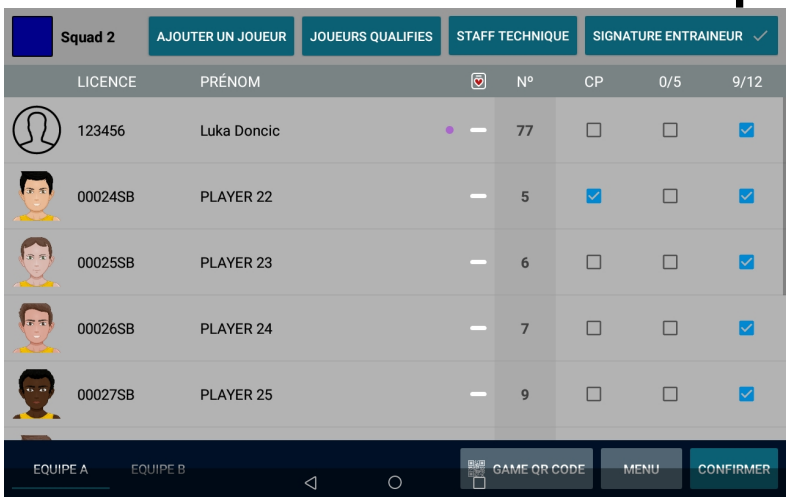


Ajouter un·e joueur·euse

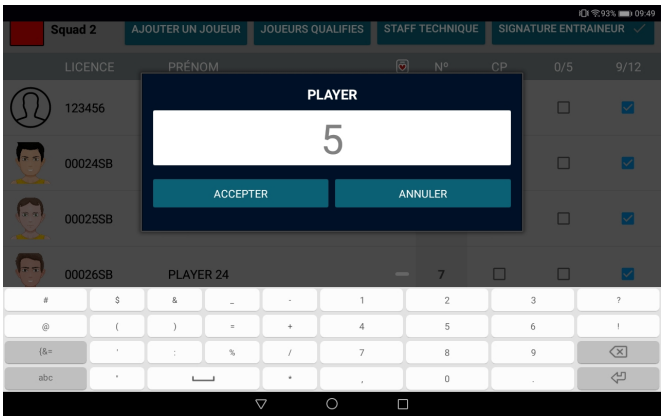
Liste avec tout le monde

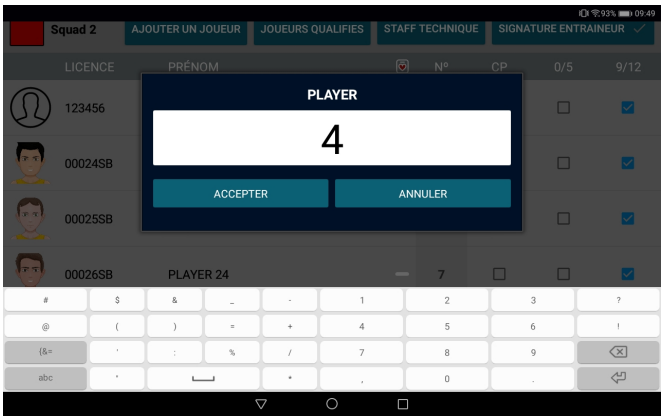


Sélection des joueurs·euses présent·es et du·de la capitaine

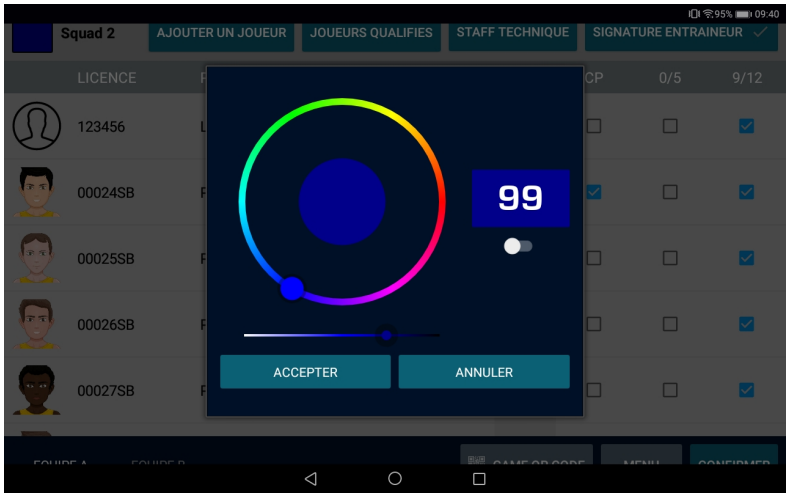


Définition des numéros

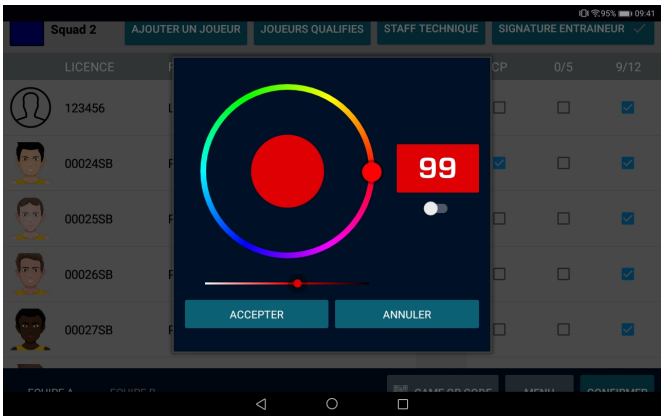


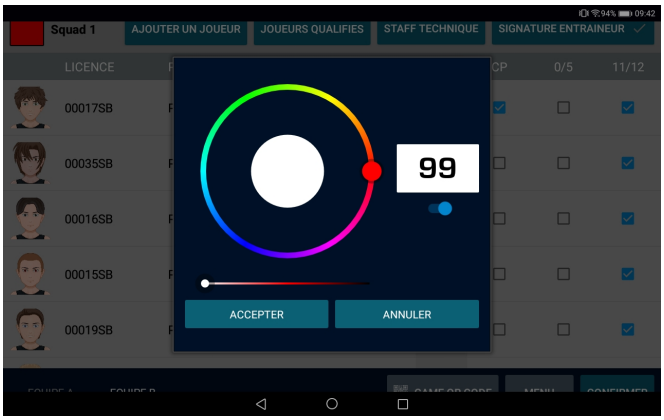


Définition des couleurs

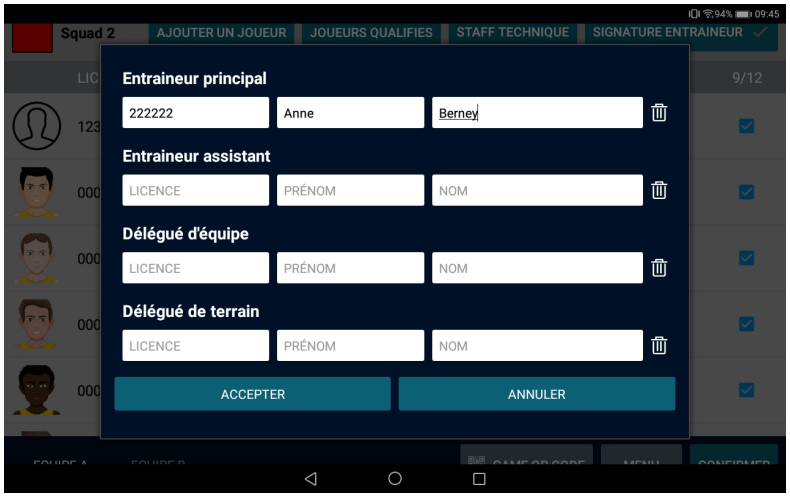


Modifier une couleur

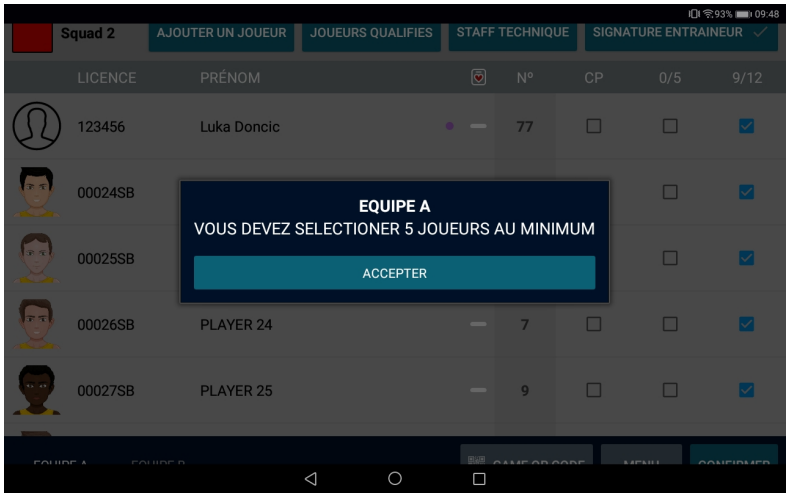




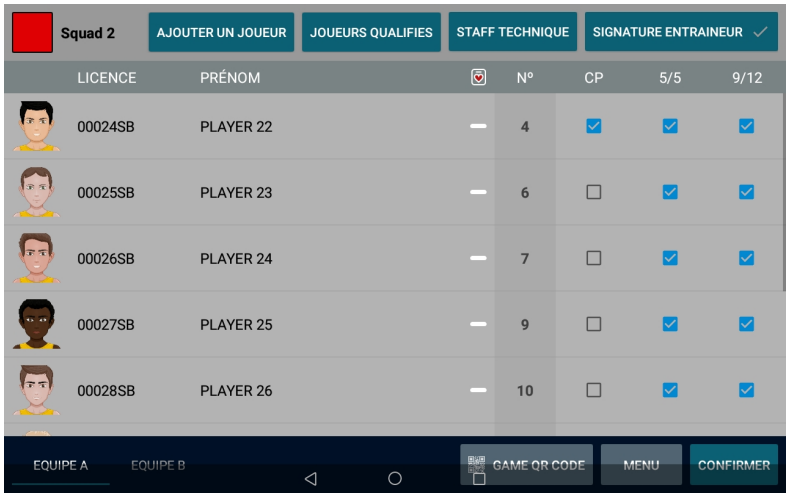
Staff technique



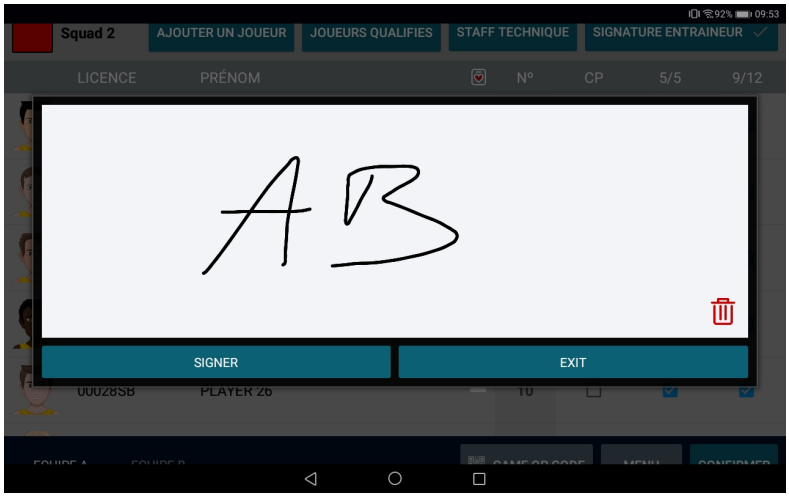
Si on veut aller trop vite...



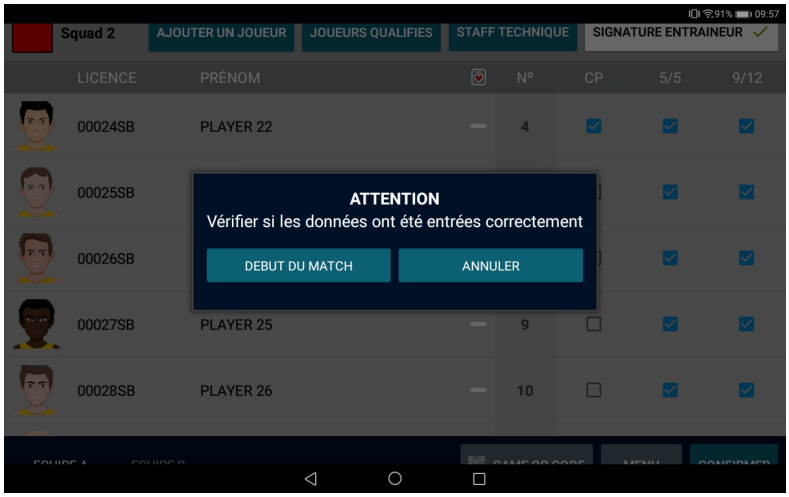
Les coachs doivent signer



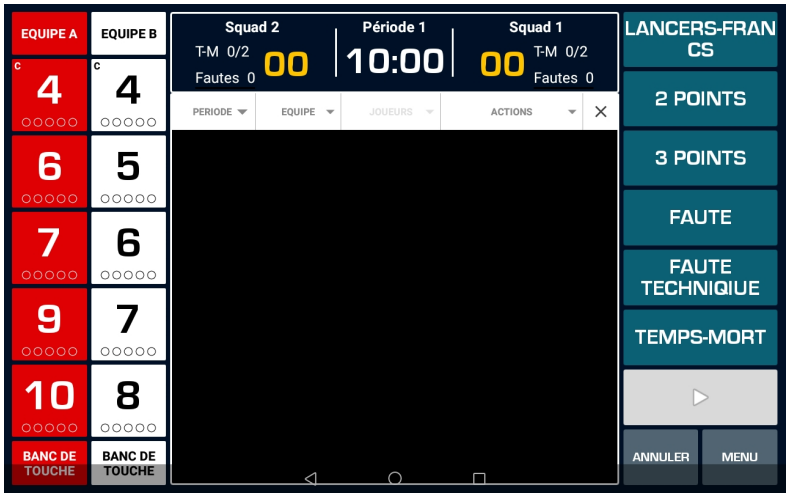
Signature des coachs



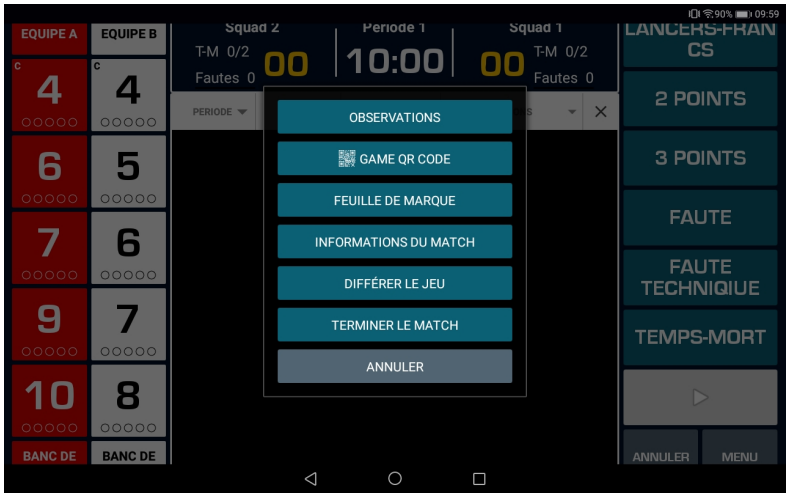
Tout est prêt



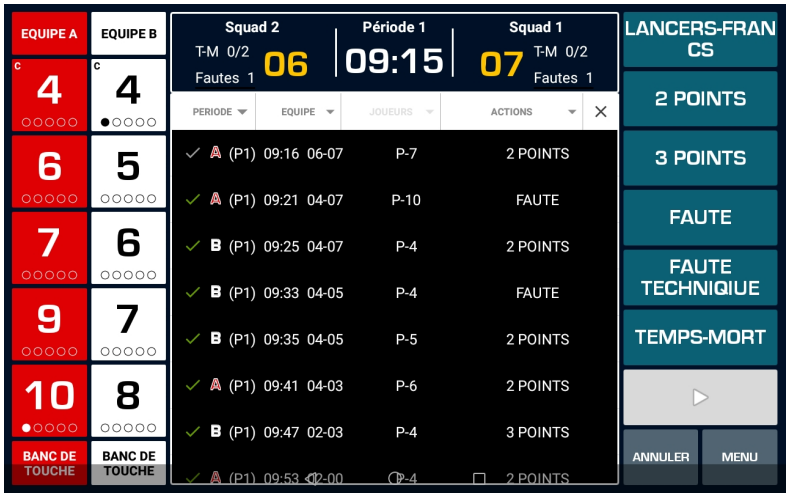
Écran de saisie pendant le match



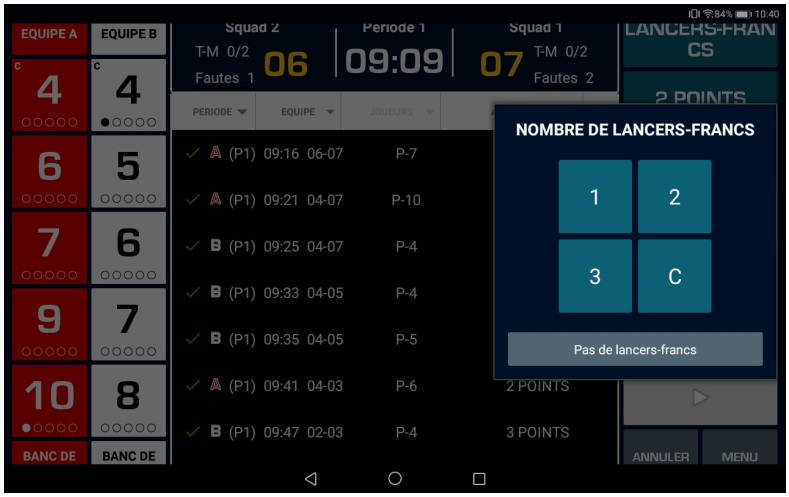
Menu pendant le match



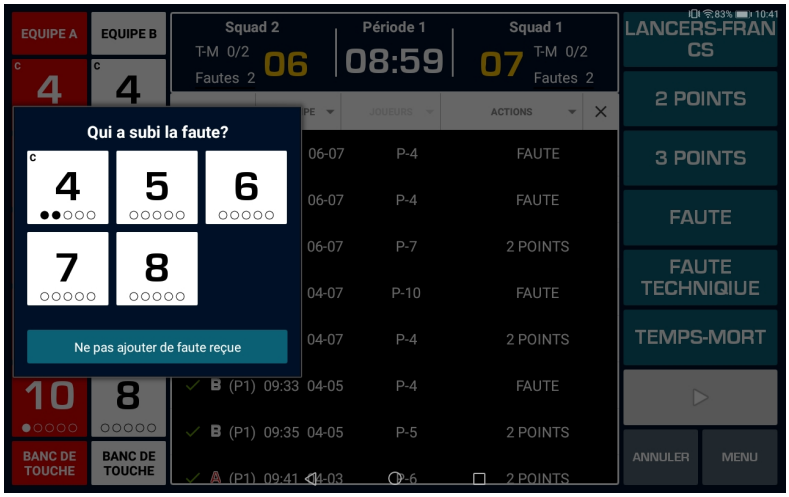
Actions pendant le match



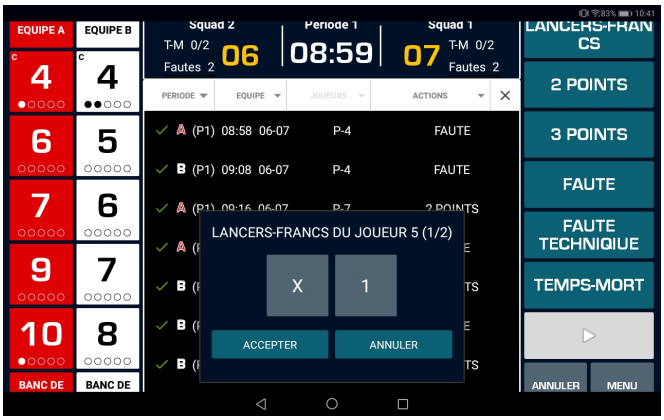
Fautes

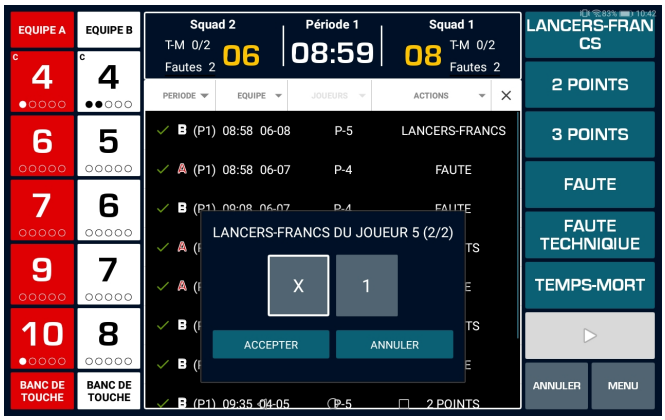


S'il y a des lancers



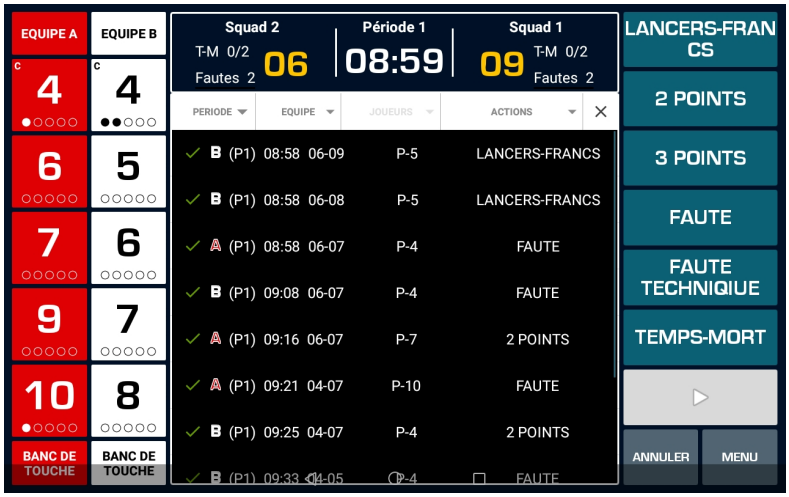
Lancers francs



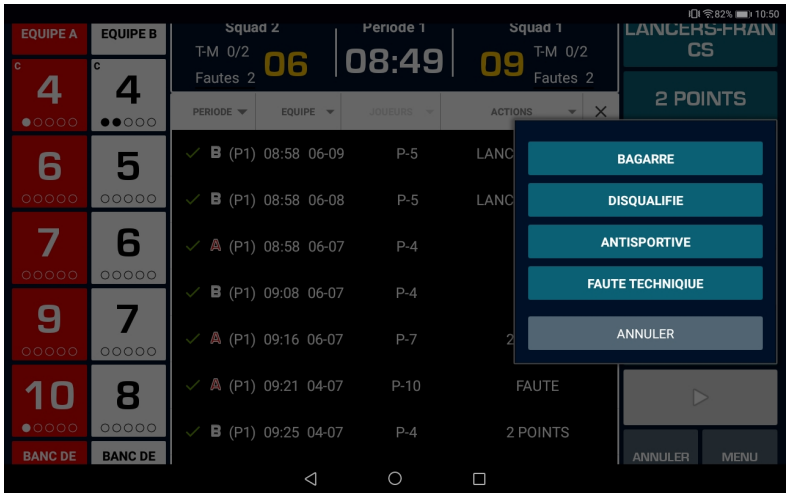


Voir les fautes des joueurs·euses

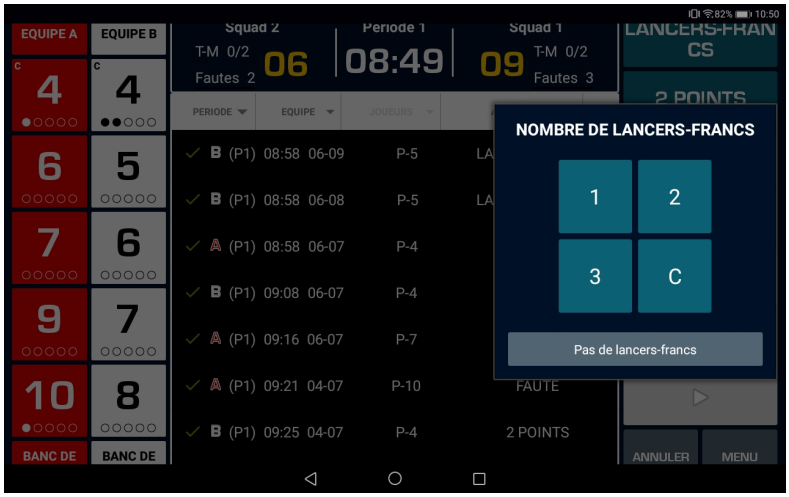
Annulation de la dernière action



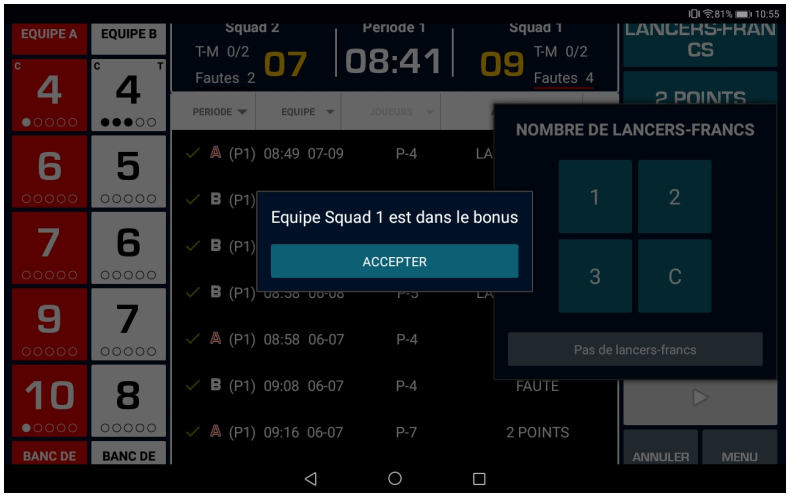
Faute «technique»



Y a-t-il des lancers ? Qui les tire ?

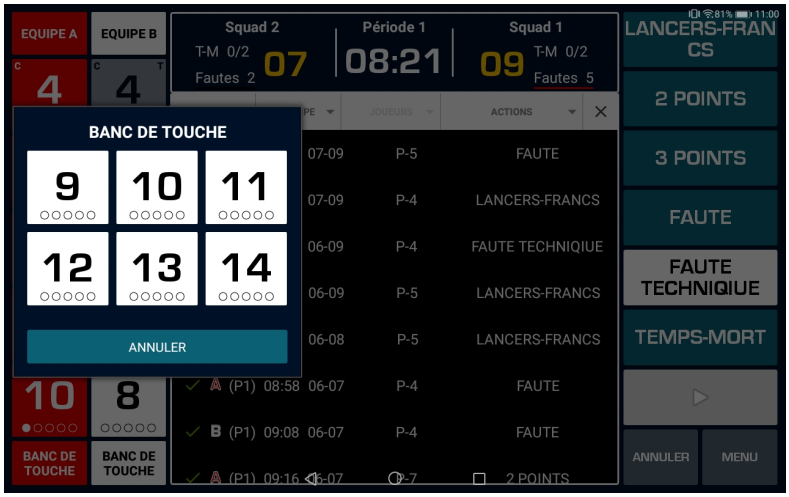


Quand il y a 4 fautes d'équipe

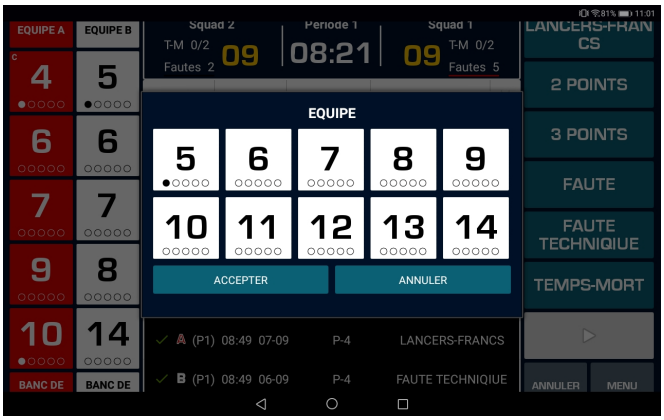


Si un·e joueur·euse est disqualifié·e

Il faut lui trouver un·e remplaçant·e

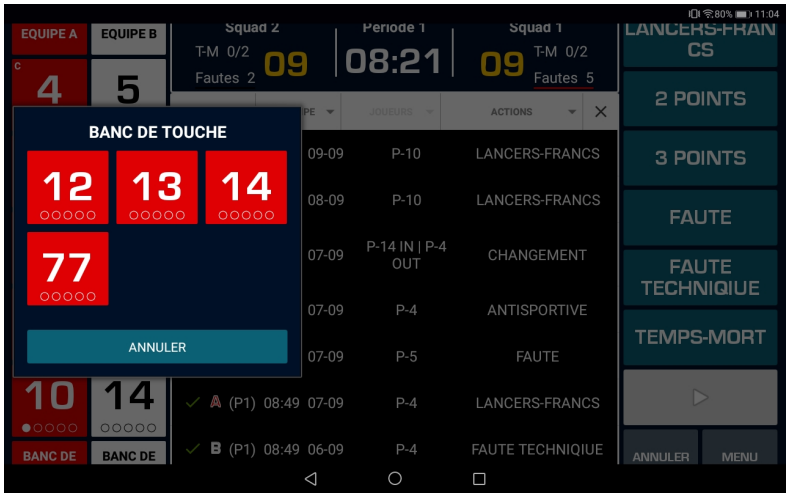


Un·e joueur·euse disqualifié·e...

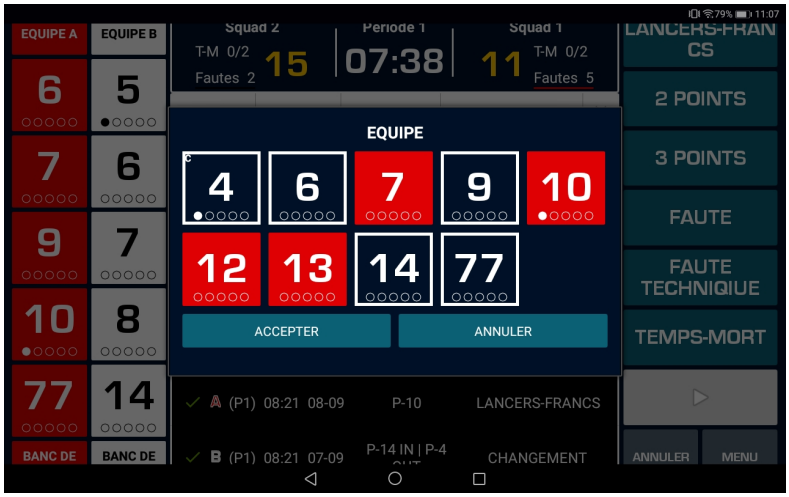


… n'apparaît plus dans la liste de l'équipe

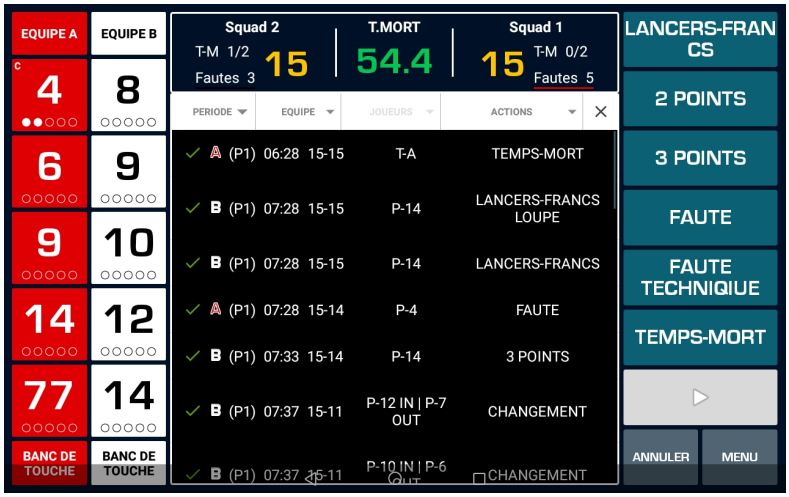
Changements : un par un



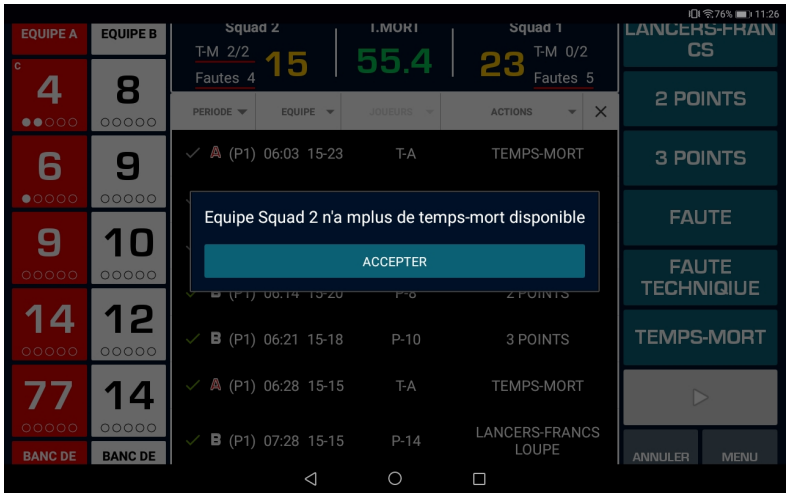
Changements : toute l'équipe



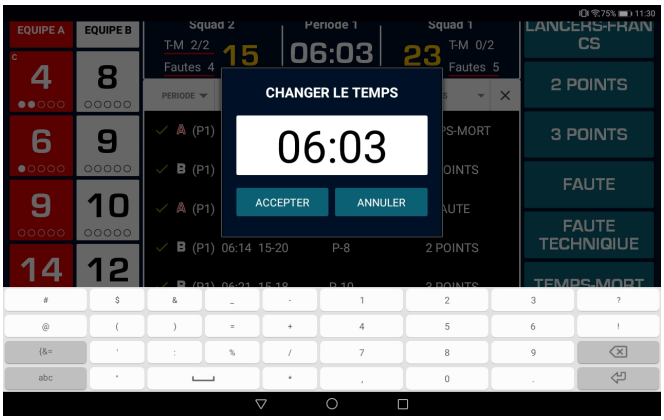
Temps morts

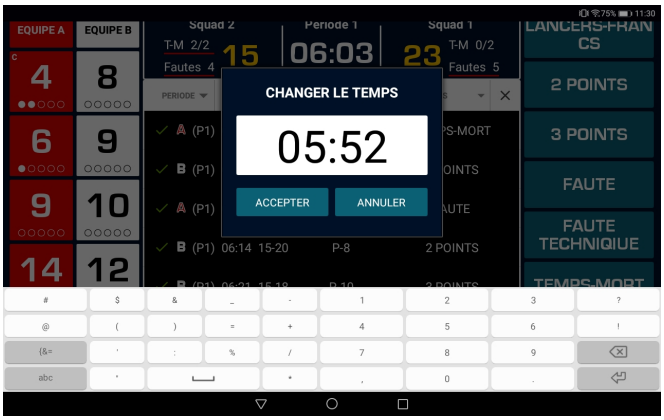


Plus de temps port disponible

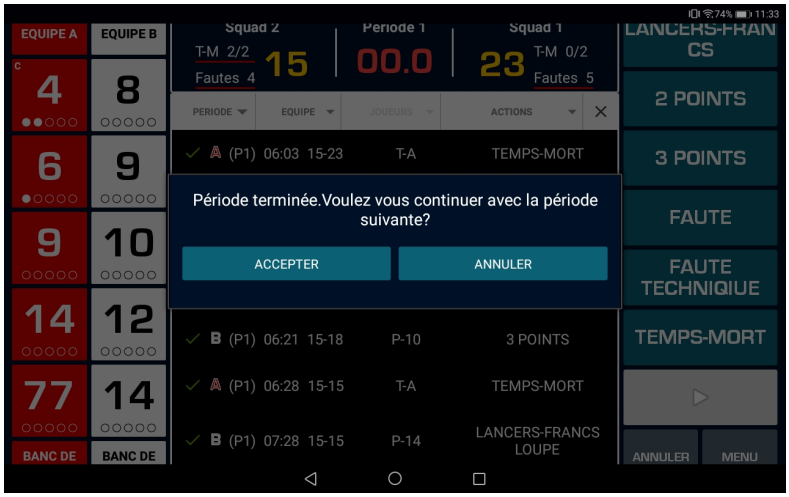


Ajuster le chrono

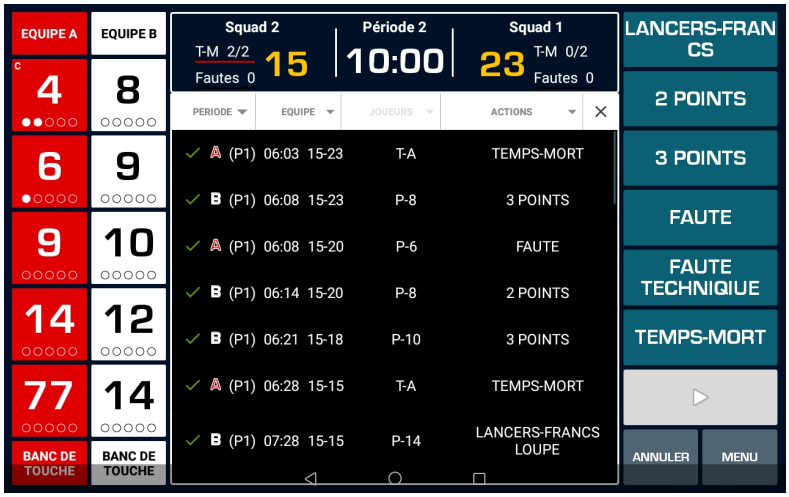




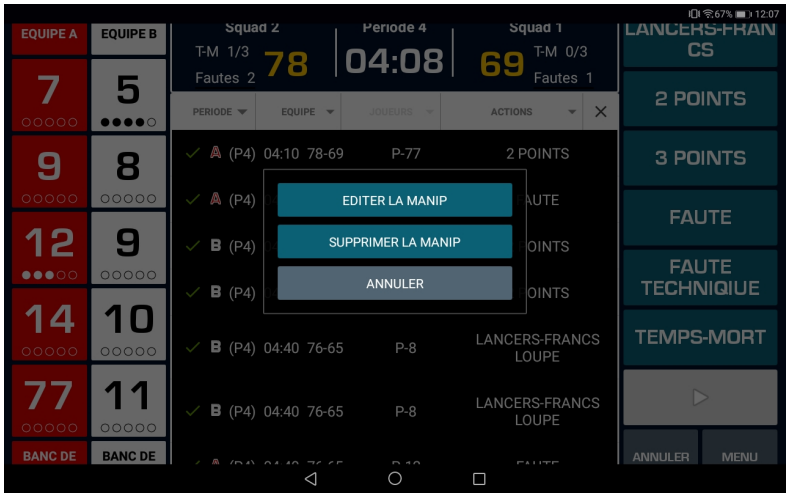
Fin d'une période



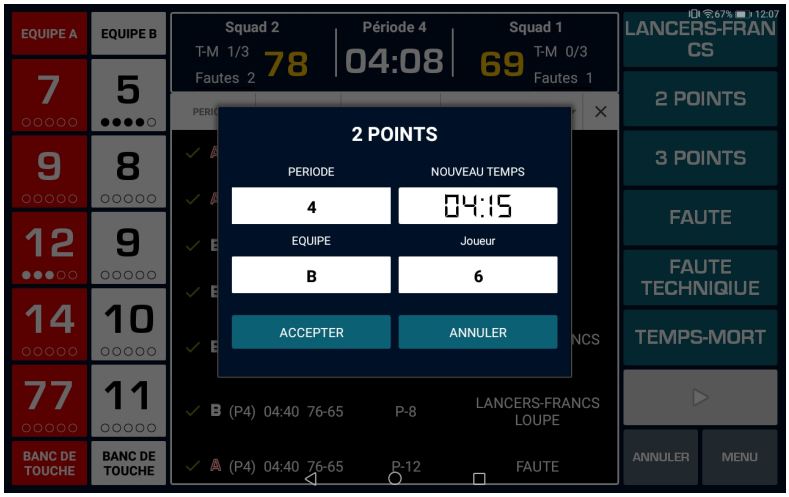
Début de la période suivante



Corriger une action

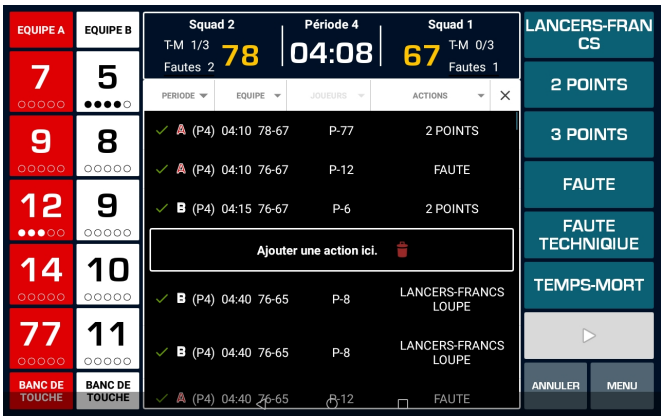


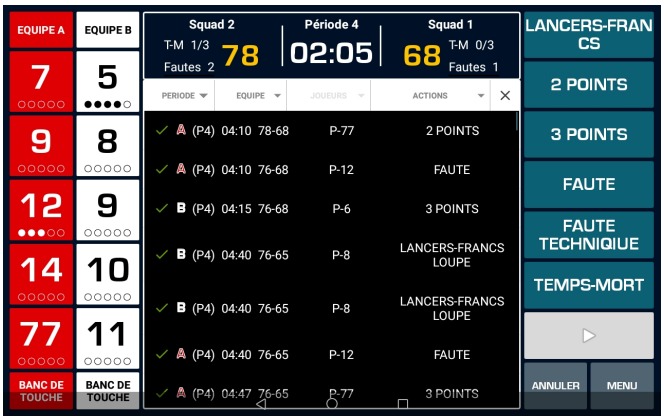
Éléments modifiables



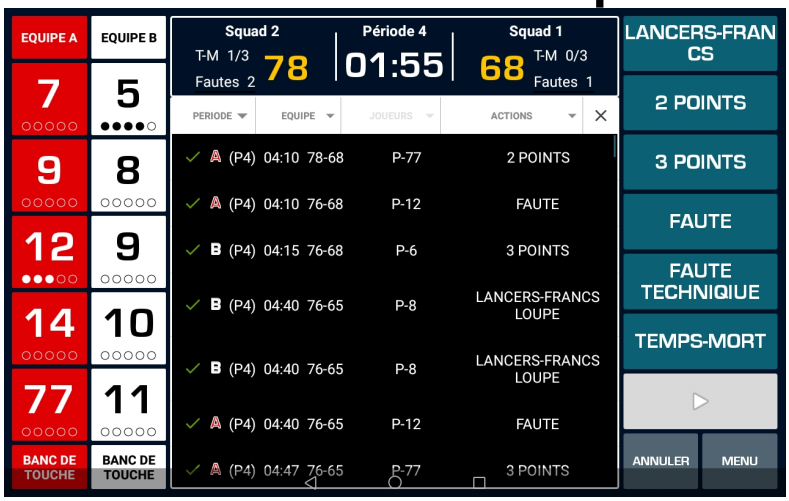
Supprimer une action

Ajout/suppression
(p. ex. 3 pts au lieu de 2 pts)

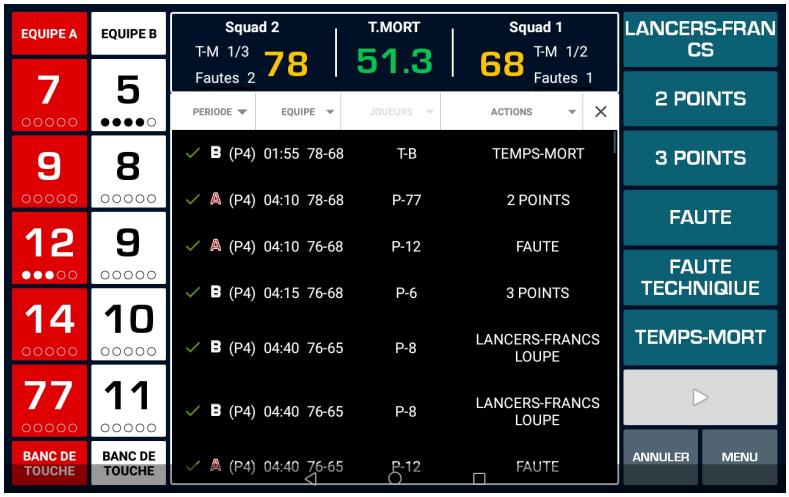




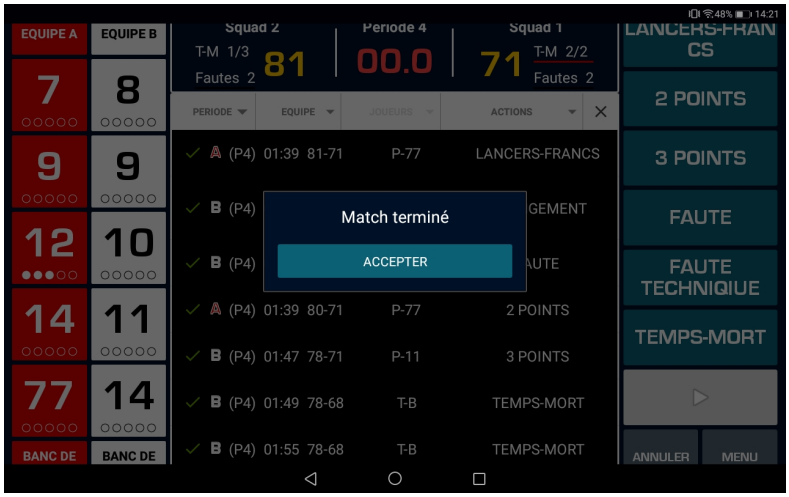
Temps mort dans les 2 dernières minutes du 4e quart



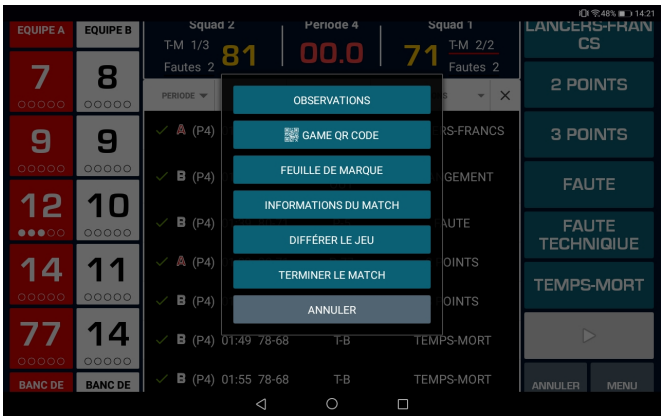
Effets secondaires...



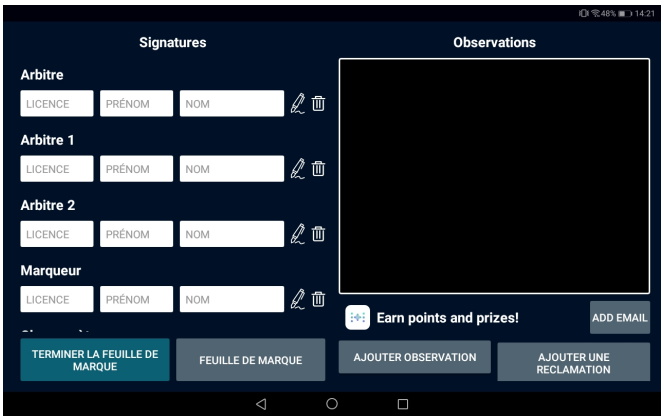
Fin du match

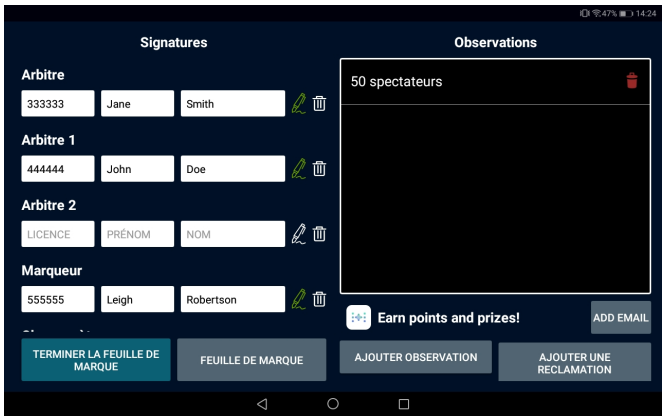


Aller dans le menu et terminer

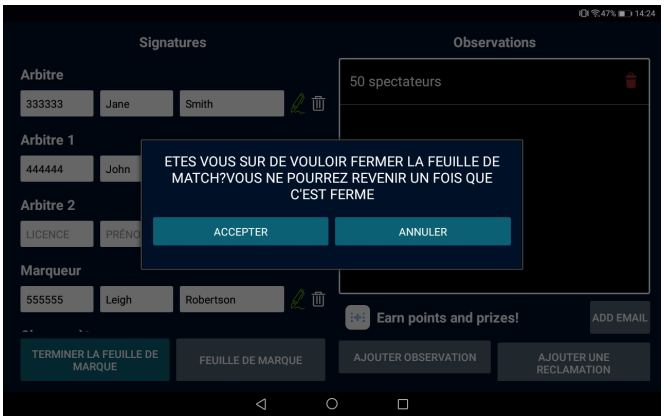


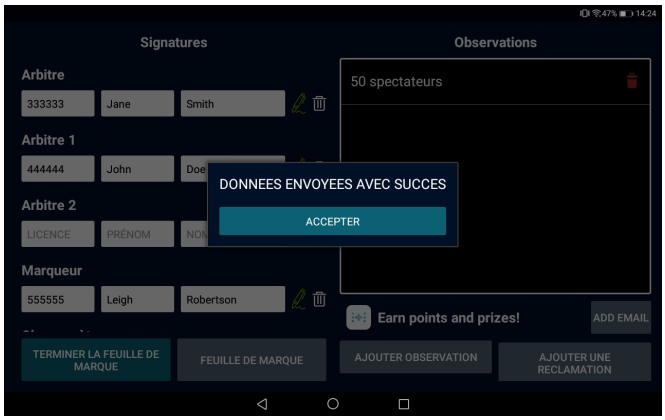
Faire signer arbitres et officiel·les





Terminer et envoyer les données





Encore quelques indications

- Tout au long du match (pendant les moments de pause), regardez avec le chrono si les points correspondent et si le temps est à peu près correct
- Parlez régulièrement aux arbitres et aux coachs (équipes dans le bonus, nombre de temps-morts restants, joueurs·euses qui atteignent 3 fautes, 4 fautes...)