



Basketball Puplinge

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

Grégoire Métral
Septembre 2025



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 2^e mi-temps

9



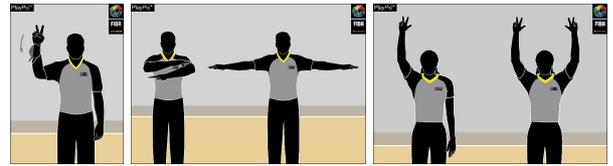
Gestuelle des arbitres (1)

- 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

10

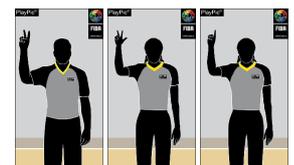
Gestuelle des arbitres (2)

- 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

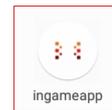


Deuxième partie : Utilisation de la tablette

13

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)



14



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)

15



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

16



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)

17

Écran d'accueil

INGAME

Enregistrement avec le compte:

LEVERADE

Nom d'utilisateur

Mot de passe

SE CONNECTER

v2.0.24 (p)

OPTIONS



18

Liste des joueurs·euses

LICENCE	PRÉNOM		N°	CP	0/5	0/12
00024SB	PLAYER 22	—	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00025SB	PLAYER 23	—	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00026SB	PLAYER 24	—	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00027SB	PLAYER 25	—	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00028SB	PLAYER 26	—	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19

Ajouter un·e joueur·euse

AJOUTER UN JOUEUR

LICENCE N°

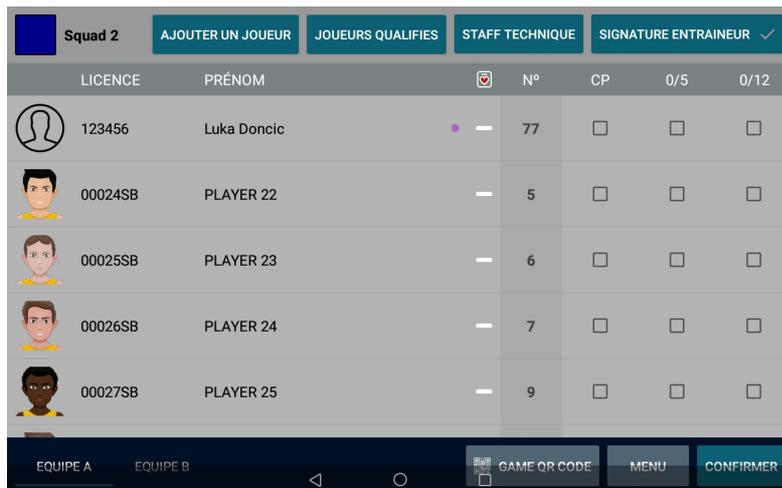
PRÉNOM *

NOM *

20



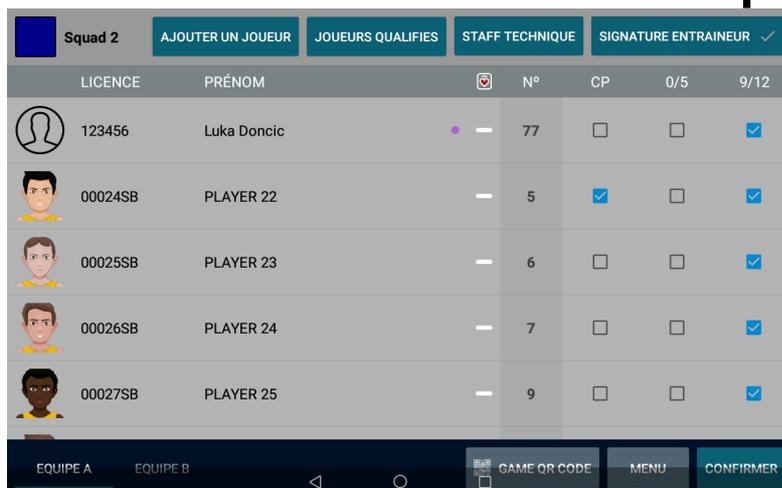
Liste avec tout le monde



LICENCE	PRÉNOM		N°	CP	0/5	0/12
123456	Luka Doncic	—	77	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00024SB	PLAYER 22	—	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00025SB	PLAYER 23	—	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00026SB	PLAYER 24	—	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00027SB	PLAYER 25	—	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

21

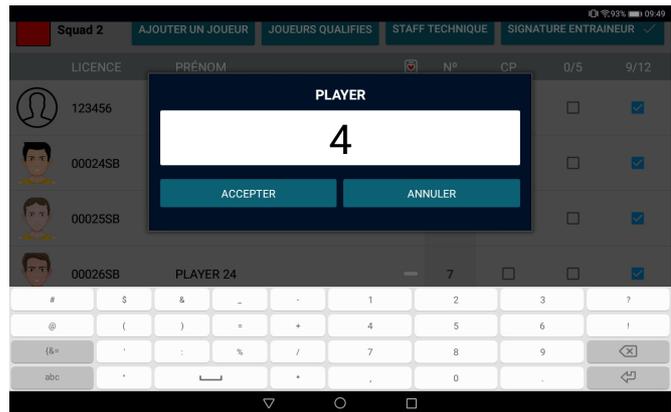
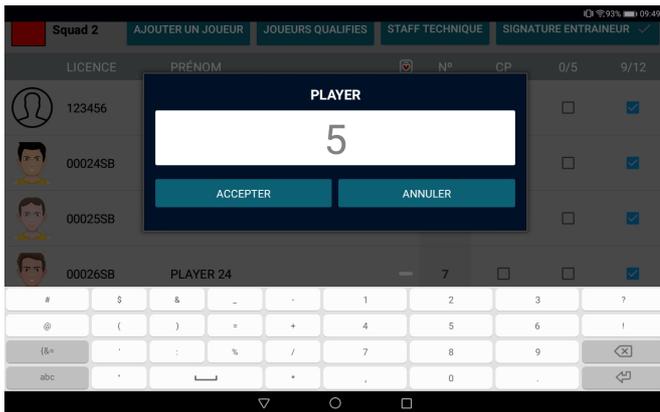
Sélection des joueurs·euses présent·es et du·de la capitaine



LICENCE	PRÉNOM		N°	CP	0/5	9/12
123456	Luka Doncic	—	77	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00024SB	PLAYER 22	—	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00025SB	PLAYER 23	—	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00026SB	PLAYER 24	—	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00027SB	PLAYER 25	—	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

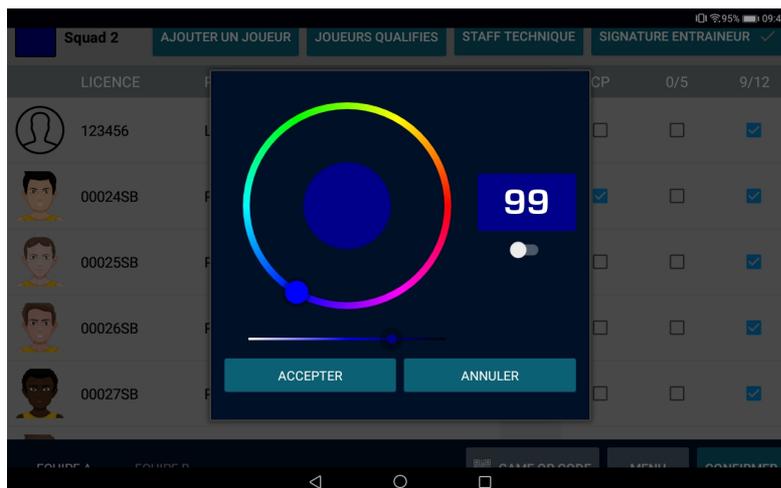
22

Définition des numéros



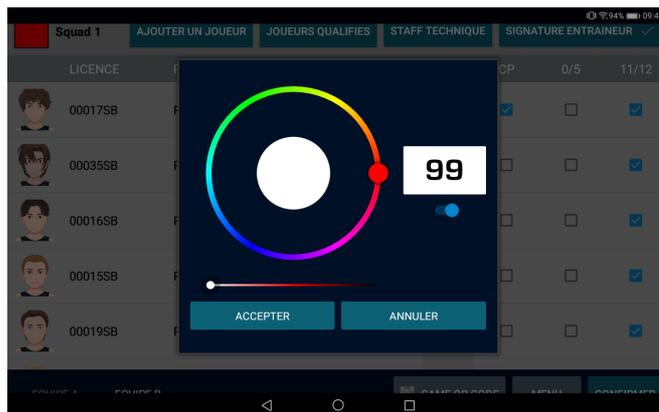
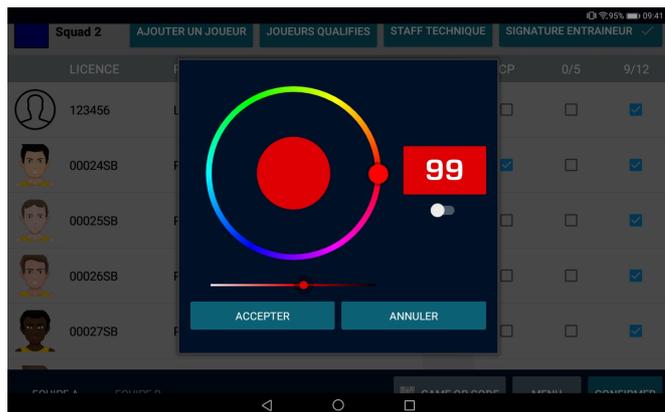
23

Définition des couleurs



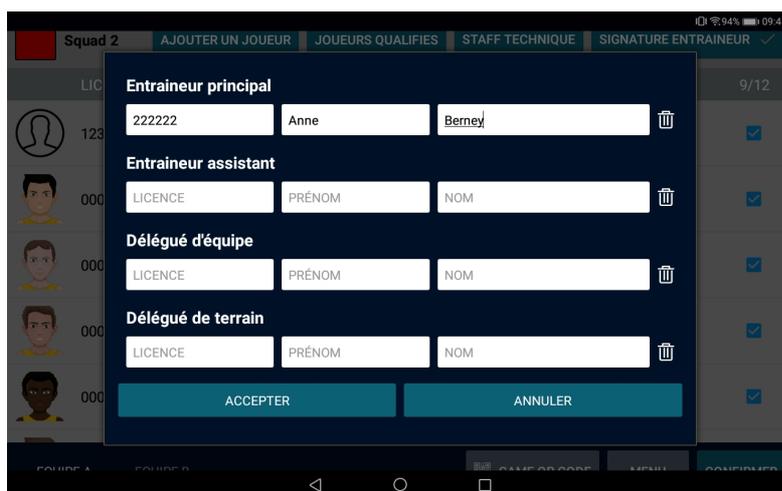
24

Modifier une couleur



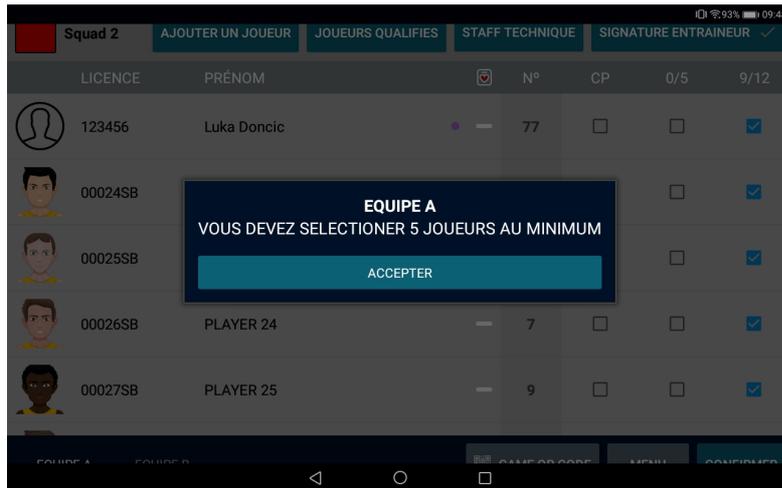
25

Staff technique



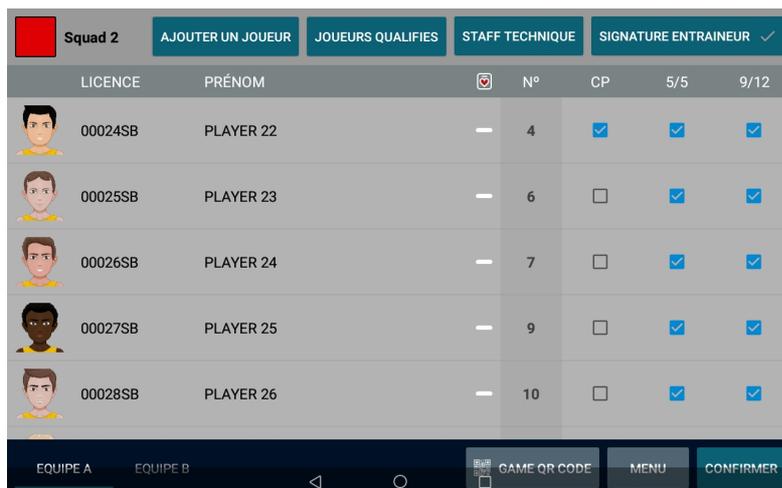
26

Si on veut aller trop vite...



27

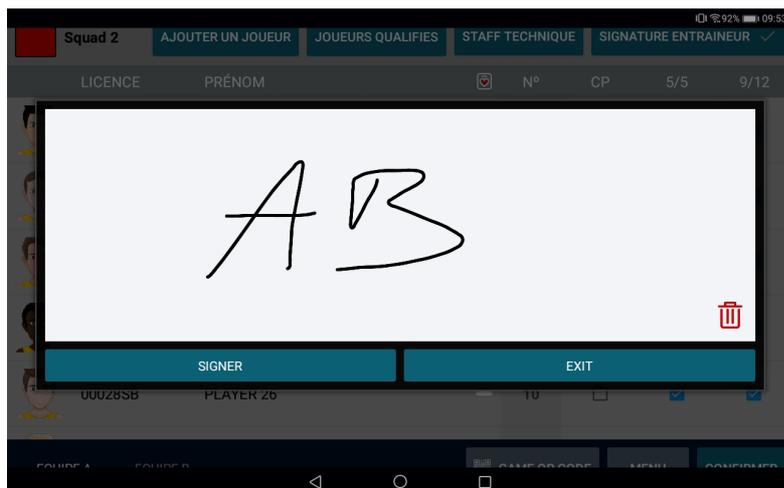
Les coachs doivent signer



28

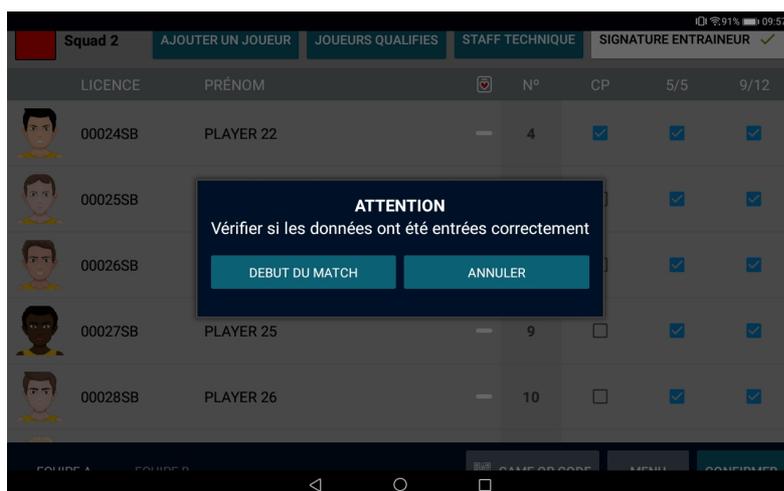


Signature des coachs



29

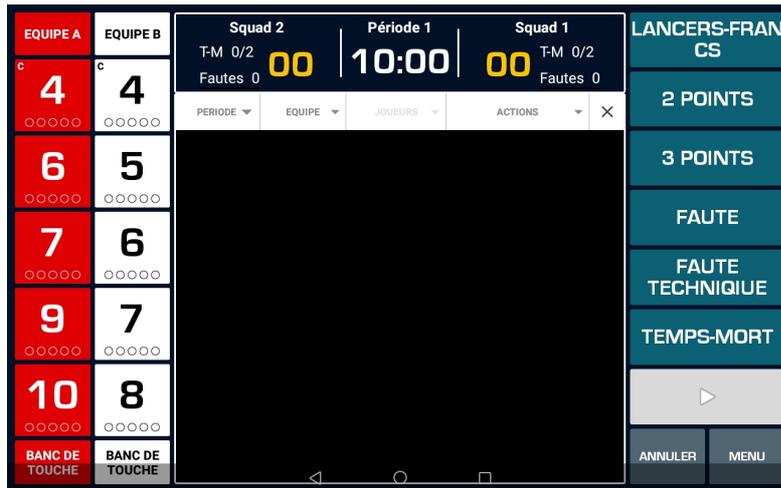
Tout est prêt



30



Écran de saisie pendant le match



31

Menu pendant le match



32



Actions pendant le match

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 1	Squad 1	LANCERS-FRANCS
4	4	T-M 0/2 Fautes 1	06 09:15	07 T-M 0/2 Fautes 1	2 POINTS
6	5	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
7	6	✓ A (P1) 09:16 06-07	P-7	2 POINTS	3 POINTS
9	7	✓ A (P1) 09:21 04-07	P-10	FAUTE	FAUTE
10	8	✓ B (P1) 09:25 04-07	P-4	2 POINTS	FAUTE TECHNIQUE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P1) 09:33 04-05	P-4	FAUTE	TEMPS-MORT
		✓ B (P1) 09:35 04-05	P-5	2 POINTS	
		✓ A (P1) 09:41 04-03	P-6	2 POINTS	
		✓ B (P1) 09:47 02-03	P-4	3 POINTS	
		✓ A (P1) 09:53 02-00	P-4	2 POINTS	

33

Fautes

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 1	Squad 1	LANCERS-FRANCS
4	4	T-M 0/2 Fautes 1	06 09:09	07 T-M 0/2 Fautes 2	2 POINTS
6	5	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
7	6	✓ A (P1) 09:16 06-07	P-7	2 POINTS	NOMBRE DE LANCERS-FRANCS
9	7	✓ A (P1) 09:21 04-07	P-10	FAUTE	
10	8	✓ B (P1) 09:25 04-07	P-4	2 POINTS	1
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P1) 09:33 04-05	P-4	FAUTE	2
		✓ B (P1) 09:35 04-05	P-5	2 POINTS	3
		✓ A (P1) 09:41 04-03	P-6	2 POINTS	C
		✓ B (P1) 09:47 02-03	P-4	3 POINTS	Pas de lancers-francs

34



S'il y a des lancers

Qui a subi la faute?

4	5	6
7	8	

Ne pas ajouter de faute reçue

10 8

BANC DE TOUCHE BANC DE TOUCHE

LANCERS-FRANCS

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS-MORT

ANNULER MENU

35

Lancers francs

LANCERS-FRANCS DU JOUEUR 5 (1/2)

X 1

ACCEPTER ANNULER

LANCERS-FRANCS

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS-MORT

ANNULER MENU

LANCERS-FRANCS DU JOUEUR 5 (2/2)

X 1

ACCEPTER ANNULER

LANCERS-FRANCS

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS-MORT

ANNULER MENU

36



Voir les fautes des joueurs·euses

The screenshot shows a basketball game interface. At the top, it displays 'Squad 2' and 'Squad 1' with a score of 06 to 09 and a time of 08:59. A menu titled 'EQUIPE' is open, showing player numbers 4 through 14 with progress indicators (dots and circles). To the right of the menu are buttons for '2 POINTS', '3 POINTS', 'FAUTE', 'FAUTE TECHNIQUE', and 'TEMPS-MORT'. At the bottom of the menu are 'ACCEPTER' and 'ANNULER' buttons. The bottom status bar shows 'P-4' and '2 POINTS'.

37

Annulation de la dernière action

The screenshot shows a basketball game interface with a list of actions. The top shows 'Squad 2' and 'Squad 1' with a score of 06 to 09 and a time of 08:59. The list of actions includes:

PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
✓ B (P1) 08:58 06-09	P-5	LANCERS-FRANCS	
✓ B (P1) 08:58 06-08	P-5	LANCERS-FRANCS	
✓ A (P1) 08:58 06-07	P-4	FAUTE	
✓ B (P1) 09:08 06-07	P-4	FAUTE	
✓ A (P1) 09:16 06-07	P-7	2 POINTS	
✓ A (P1) 09:21 04-07	P-10	FAUTE	
✓ B (P1) 09:25 04-07	P-4	2 POINTS	
✓ B (P1) 09:33 04-05	P-4	FAUTE	

At the bottom of the list are 'ANNULER' and 'MENU' buttons. The top status bar shows 'P-4' and '2 POINTS'.

38

Faute «technique»

The screenshot shows a basketball game management interface. At the top, it displays 'Squad 2' and 'Squad 1' with 'Fautes 2' and 'Fautes 2' respectively. The time is '08:49' and the period is 'Periode 1'. A score of '06' vs '09' is shown. A menu is open over the 'ACTIONS' column, listing options: BAGARRE, DISQUALIFIE, ANTISPORTIVE, FAUTE TECHNIQUE, and ANNULER. The 'FAUTE TECHNIQUE' option is highlighted. The background shows a scoreboard with player numbers 4-10 and their respective fouls.



39

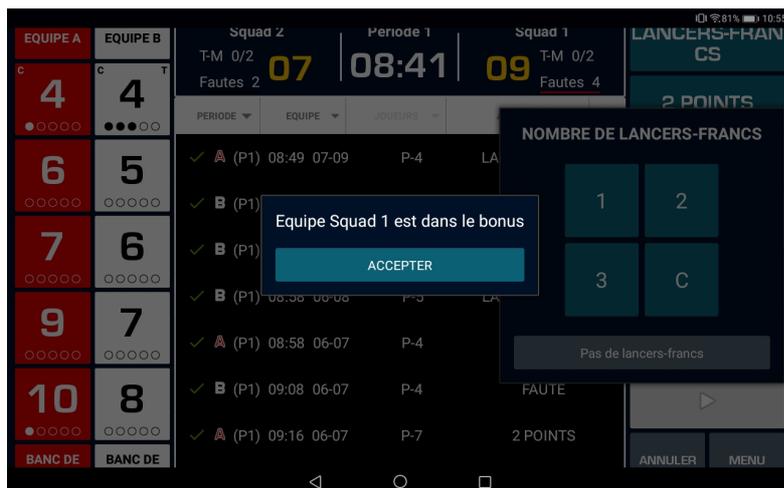
Y a-t-il des lancers ? Qui les tire ?

The screenshot shows the same basketball game management interface as above. A menu titled 'NOMBRE DE LANCERS-FRANCS' is open, displaying four options: '1', '2', '3', and 'C'. Below these options is a button labeled 'Pas de lancers-francs'. The background shows the same scoreboard and foul log, but now with 'Fautes 3' for Squad 1.



40

Quand il y a 4 fautes d'équipe



41

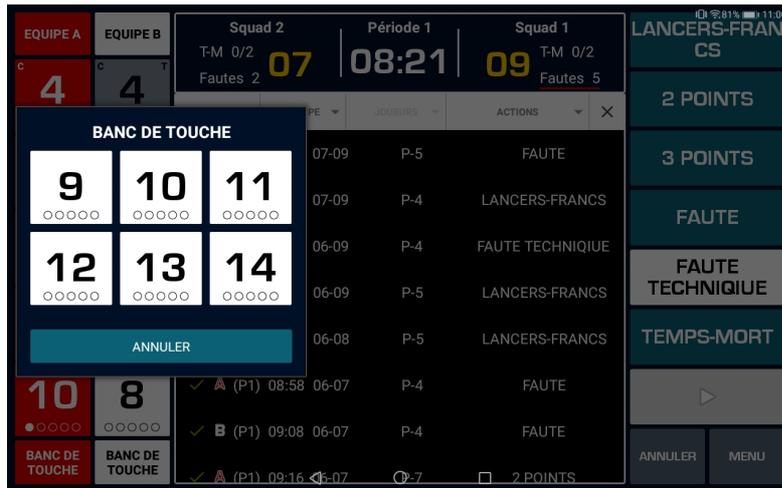
Si un·e joueur·euse est disqualifié·e



42

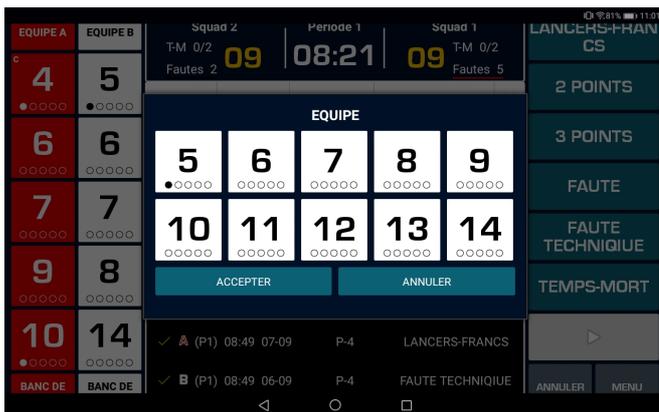


Il faut lui trouver un·e remplaçant·e



43

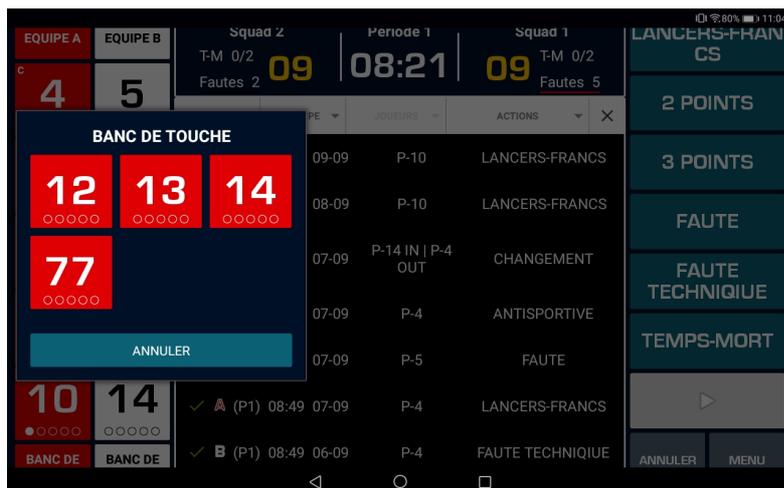
Un·e joueur·euse disqualifié·e...



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

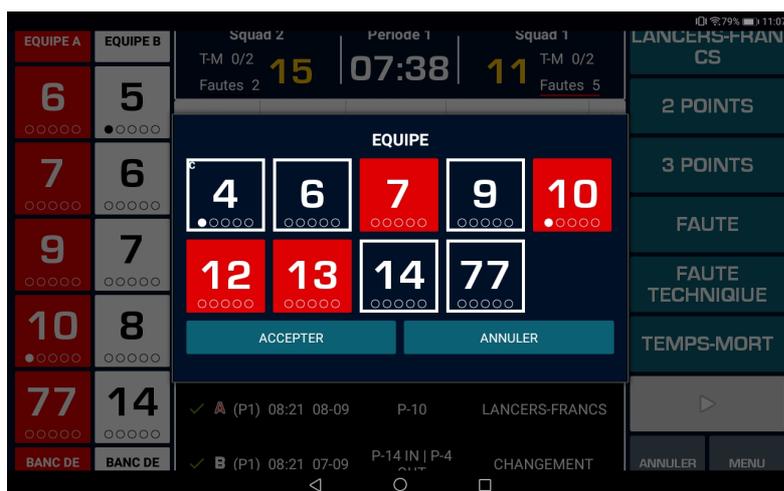
44

Changements : un par un



45

Changements : toute l'équipe



46



Temps morts

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	T.MORT	Squad 1	LANCERS-FRANCS
4	8	T-M 1/2 Faites 3	15 54.4	15 T-M 0/2 Faites 5	2 POINTS
6	9	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
9	10	✓ A (P1) 06:28 15-15	T-A	TEMPS-MORT	3 POINTS
14	12	✓ B (P1) 07:28 15-15	P-14	LANCERS-FRANCS LOUPE	FAUTE
77	14	✓ B (P1) 07:28 15-15	P-14	LANCERS-FRANCS	FAUTE TECHNIQUE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ A (P1) 07:28 15-14	P-4	FAUTE	TEMPS-MORT
		✓ B (P1) 07:33 15-14	P-14	3 POINTS	
		✓ B (P1) 07:37 15-11	P-12 IN P-7 OUT	CHANGEMENT	
		✓ B (P1) 07:37 15-11	P-10 IN P-6 OUT	CHANGEMENT	

47

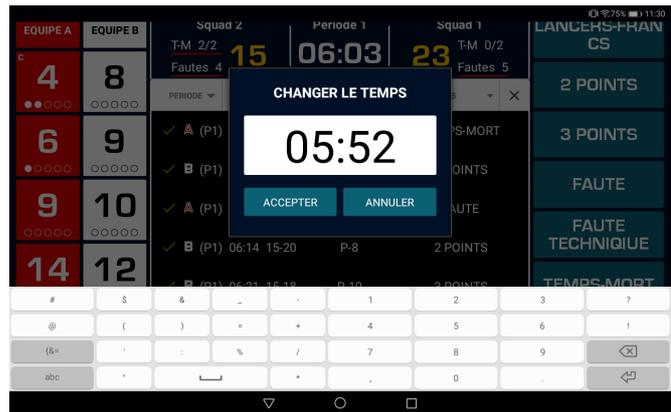
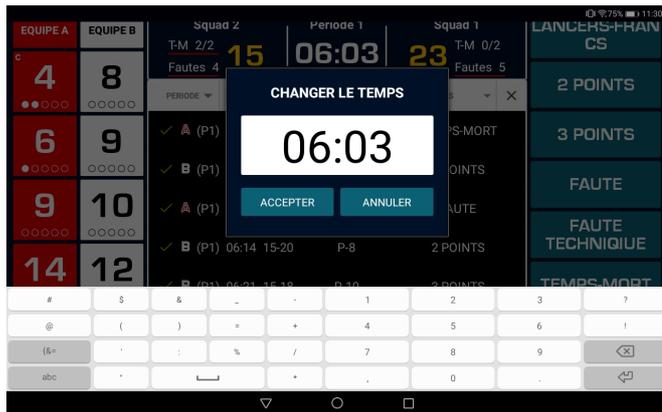
Plus de temps port disponible

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	T.MORT	Squad 1	LANCERS-FRANCS
4	8	T-M 2/2 Faites 4	15 55.4	23 T-M 0/2 Faites 5	2 POINTS
6	9	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
9	10	✓ A (P1) 06:03 15-23	T-A	TEMPS-MORT	3 POINTS
14	12	Equipe Squad 2 n'a plus de temps-mort disponible			FAUTE
77	14	ACCEPTER			FAUTE TECHNIQUE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P1) 06:14 15-20	P-6	2 POINTS	TEMPS-MORT
		✓ B (P1) 06:21 15-18	P-10	3 POINTS	
		✓ A (P1) 06:28 15-15	T-A	TEMPS-MORT	
		✓ B (P1) 07:28 15-15	P-14	LANCERS-FRANCS LOUPE	

48

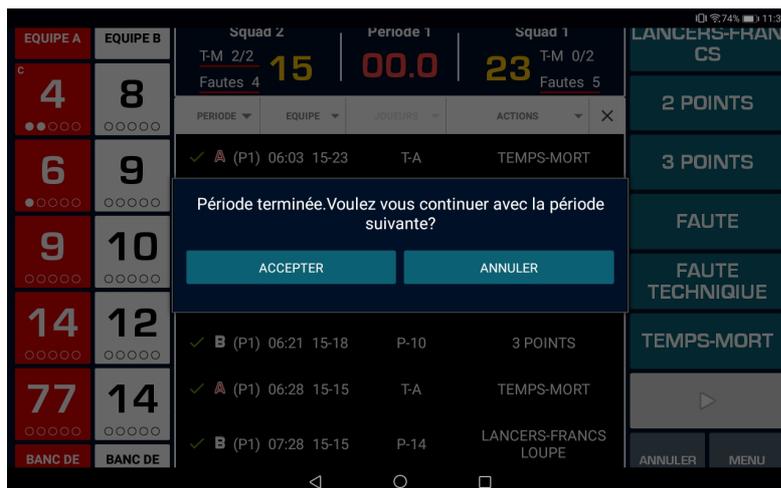


Ajuster le chrono



49

Fin d'une période



50

Début de la période suivante

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 2	Squad 1	LANCERS-FRANCS
4	8	T-M 2/2 Fautes 0	15	10:00	23 T-M 0/2 Fautes 0
6	9	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
9	10	✓ A (P1) 06:03 15-23	T-A	TEMPS-MORT	2 POINTS
14	12	✓ B (P1) 06:08 15-23	P-8	3 POINTS	3 POINTS
77	14	✓ A (P1) 06:08 15-20	P-6	FAUTE	FAUTE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P1) 06:14 15-20	P-8	2 POINTS	FAUTE TECHNIQUE
		✓ B (P1) 06:21 15-18	P-10	3 POINTS	TEMPS-MORT
		✓ A (P1) 06:28 15-15	T-A	TEMPS-MORT	
		✓ B (P1) 07:28 15-15	P-14	LANCERS-FRANCS LOUPE	
					ANNULER MENU

51

Corriger une action

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 4	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	5	T-M 1/3 Fautes 2	78	04:08	69 T-M 0/3 Fautes 1
9	8	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
12	9	✓ A (P4) 04:10 78-69	P-77	2 POINTS	2 POINTS
14	10	✓ A (P4)		FAUTE	3 POINTS
77	11	✓ B (P4)		POINTS	FAUTE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P4)		POINTS	FAUTE TECHNIQUE
		✓ B (P4) 04:40 76-65	P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE	TEMPS-MORT
		✓ B (P4) 04:40 76-65	P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE	
					ANNULER MENU

52

Éléments modifiables

The screenshot shows a basketball scorekeeping interface. At the top, it displays 'Squad 2' with a score of 78 and 'Squad 1' with a score of 69. The time is 04:08 in 'Période 4'. A modal window titled '2 POINTS' is open, allowing the user to edit the score. The modal has fields for 'PERIODE' (set to 4), 'NOUVEAU TEMPS' (set to 04:15), 'EQUIPE' (set to B), and 'Joueur' (set to 6). There are 'ACCEPTER' and 'ANNULER' buttons. The background shows a list of actions with columns for 'PERIODE', 'EQUIPE', 'JOUEUR', and 'ACTIONS'. A right-hand menu contains buttons for '2 POINTS', '3 POINTS', 'FAUTE', 'FAUTE TECHNIQUE', and 'TEMPS-MORT'.

53

Supprimer une action

This screenshot is similar to the previous one, but the modal window is a confirmation dialog titled 'VOULEZ VOUS SUPPRIMER CETTE MANIP?'. It has 'ACCEPTER' and 'ANNULER' buttons. The background shows the list of actions, with the second action (P4 04:10 78-69 P-77 2 POINTS) highlighted. The right-hand menu is visible, showing buttons for '2 POINTS', '3 POINTS', 'FAUTE', 'FAUTE TECHNIQUE', and 'TEMPS-MORT'.

54



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

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 4	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	5	T-M 1/3 Fautes 2	04:08	67 T-M 0/3 Fautes 1	2 POINTS
9	8				3 POINTS
12	9				FAUTE
14	10				FAUTE TECHNIQUE
77	11				TEMPS-MORT
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE				ANNULER MENU

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 4	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	5	T-M 1/3 Fautes 2	02:05	68 T-M 0/3 Fautes 1	2 POINTS
9	8				3 POINTS
12	9				FAUTE
14	10				FAUTE TECHNIQUE
77	11				TEMPS-MORT
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE				ANNULER MENU



55

Temps mort dans les 2 dernières minutes du 4^e quart

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 4	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	5	T-M 1/3 Fautes 2	01:55	68 T-M 0/3 Fautes 1	2 POINTS
9	8				3 POINTS
12	9				FAUTE
14	10				FAUTE TECHNIQUE
77	11				TEMPS-MORT
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE				ANNULER MENU



56

Effets secondaires...

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	T.MORT	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	5	T-M 1/3 78 Fautes 2	51.3	T-M 1/2 68 Fautes 1	2 POINTS
9	8	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
12	9	✓ B (P4) 01:55 78-68	T-B	TEMPS-MORT	3 POINTS
14	10	✓ A (P4) 04:10 78-68	P-77	2 POINTS	FAUTE
77	11	✓ A (P4) 04:10 76-68	P-12	FAUTE	FAUTE TECHNIQUE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P4) 04:15 76-68	P-6	3 POINTS	TEMPS-MORT
		✓ B (P4) 04:40 76-65	P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE	
		✓ B (P4) 04:40 76-65	P-8	LANCERS-FRANCS LOUPE	
		✓ A (P4) 04:40 76-65	P-12	FAUTE	ANNULER MENU

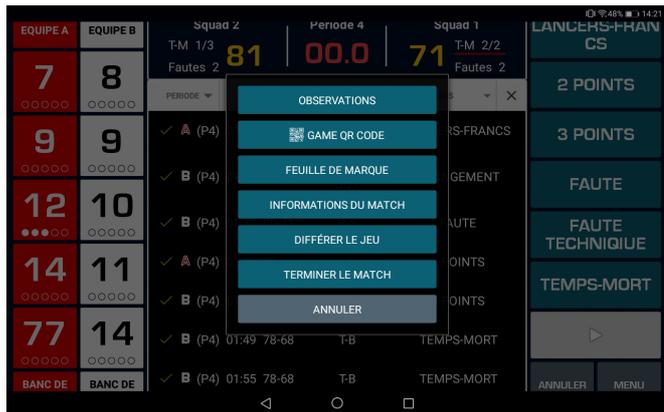
57

Fin du match

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Periode 4	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	8	T-M 1/3 81 Fautes 2	00.0	T-M 2/2 71 Fautes 2	2 POINTS
9	9	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
12	10	✓ A (P4) 01:39 81-71	P-77	LANCERS-FRANCS	3 POINTS
14	11	Match terminé			FAUTE
77	14	ACCEPTER			FAUTE TECHNIQUE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ A (P4) 01:39 80-71	P-77	2 POINTS	TEMPS-MORT
		✓ B (P4) 01:47 78-71	P-11	3 POINTS	
		✓ B (P4) 01:49 78-68	T-B	TEMPS-MORT	
		✓ B (P4) 01:55 78-68	T-B	TEMPS-MORT	ANNULER MENU

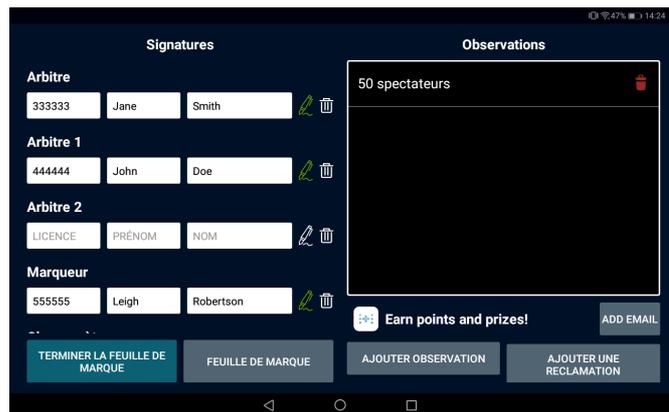
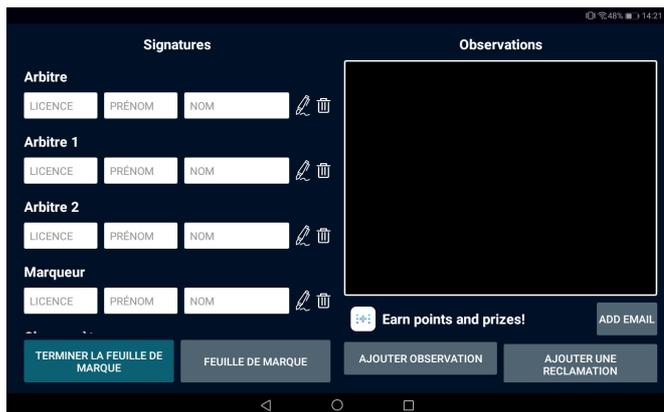
58

Aller dans le menu et terminer



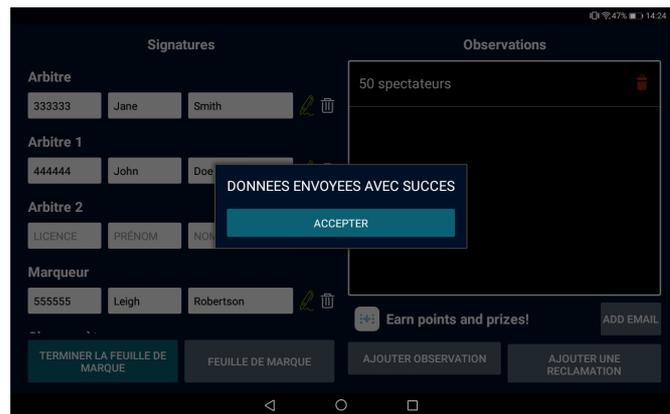
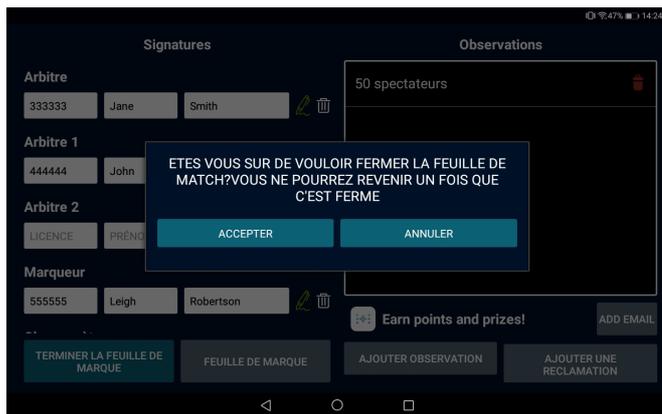
59

Faire signer arbitres et officiel-les



60

Terminer et envoyer les données



61



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...)

62