

FORMATION POUR OFFICIEL DE TABLE

Ives Deryck

Saison 2016 - 2017



Aperçu de la formation

1

- Marqueur

2

- Chronomètreur

3

- Chrono des 24 “

Signalisation des arbitres



N°1 : 1 point : mouvement d'un doigt vers le bas.



N°2 : 2 points : mouvement de deux doigts vers le bas.



N°3 : 3 points réussis : trois doigts pointés des deux mains.



N°4 : 3 points : trois doigts pointés.



N°5 : panier ou action annulée : mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine.

Signalisation des arbitres



*N°6 : Arrêt du chrono -
Bras tendu et main ouverte*



*N°7 : arrêt du chronomètre pour
faute : poing fermé ; paume de
l'autre main pointée vers la taille du
fauteur.*



*reprise du jeu : mouvement de
couperet avec la main.*



*N°9 : remettre 24 secondes au
chronomètre : mouvement
circulaire avec l'index.*

Signalisation des arbitres



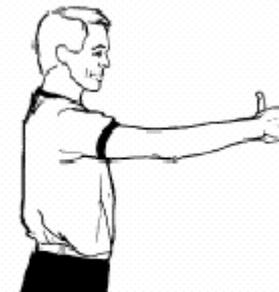
*N°10 - Changement (+
coup de sifflet) = Avant
bras croisés.*



*N°11 : Faire signe
d'entrer - Mvt de la main
ouverte vers le corps.*



*N°12 : TM d'équipe (+ coup
de sifflet) = Former 1 T avec
l'index et la main ouverte.*



*N°13 : Communication entre
arbitres et officiels de table =
Pouce pointé vers le haut.*

Signalisation des arbitres



*Rappel du signal de base
N°6 pour toutes violations
(Sauf ED N°24 directement)*



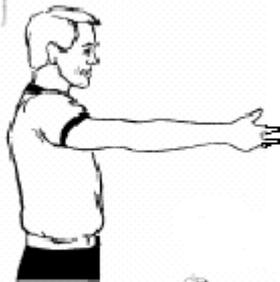
N°14 : MARCHER - rotation des poings



*N°15 : DRIBBLE ILLEGAL - battement
alternatif des mains à plat.*



*N°16 : PORTER DE BALLON -
demi-rotation de la main vers l'avant*



*N°17 : VIOLATION 3" - bras tendu,
montrer 3 doigts vers la zone restrictive*



*N°18 : VIOLATION 5" - Montrer
cinq doigts*

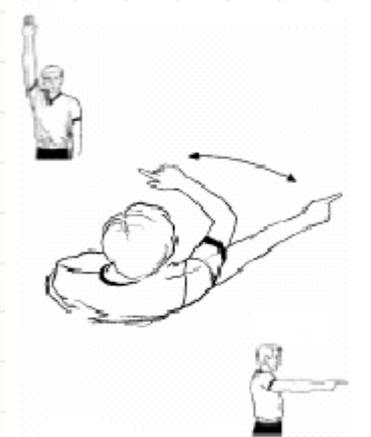


*N°19 : VIOLATION DES 8" -
Montrer huit doigts (5 + 3)*



*N°20 : VIOLATION 24" - bout des
doigts touchant l'épaule plusieurs x.*

Signalisation des arbitres



N°21 - RETOUR DU BALLON EN ZA
- mvt A/R du doigt, index pointé



N°22 : FAUTE DE PIED VOLONTAIRE
: doigt pointé vers le pied puis rotation du doigt au-dessus de la tête (remise à 0).



N°23 : SORTIE DE BALLON -
doigt pointé parallèlement aux lignes de touches.



N° 24 : ENTRE-DEUX - Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession.

Signalisation des arbitres



Faute du joueur n° 4



Faute du joueur n°8



Faute du joueur n°10



Faute du joueur n°15

Numéros des joueurs

Signalisation des arbitres

DOUBLE



N° 44

Ciseau des bras
poings fermés

TECHNIQUE



N° 45 = T2 / C2 / B2 : 2 LF
+ RL

ANTISPORTIVE



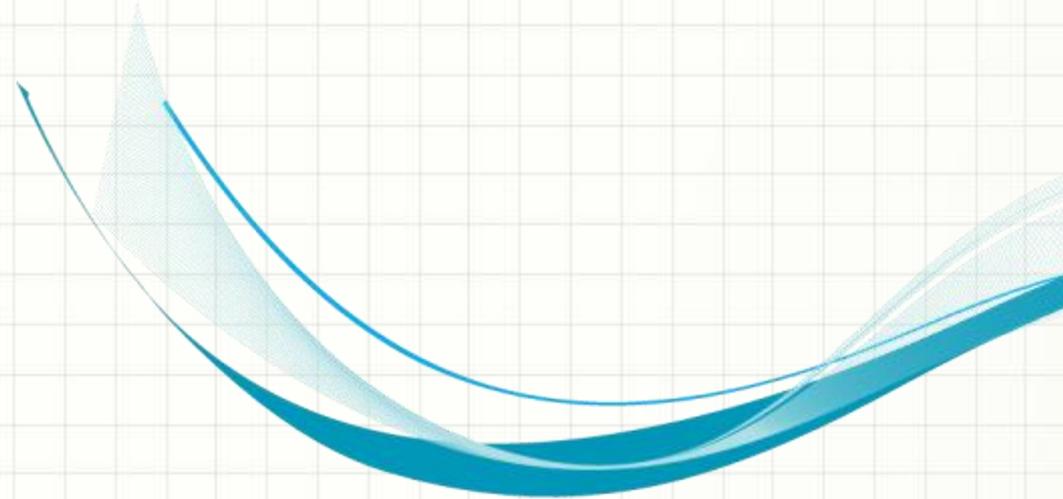
N° 46 = U2 : 2 LF +
RL

DISQUALIFIANTE



N° 47 = D2 : 2 LF +
RL (Exclusion du terrain)

Type de faute



La fonction de marqueur.

Scorekeeper

- Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :
- Les équipes en inscrivant les noms et numéros des joueurs qui commenceront le match et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer au jeu
- Inscrire les paniers et les lancers francs marqués
- Les fautes infligées à chaque joueur et coach; le marqueur doit prévenir les arbitres lorsqu'un joueur à 5 fautes, lorsqu'un joueur reçoit 2 fautes antisportives ou 2 fautes techniques
- Gestion de la possession de balle alternée via la flèche
- Le marqueur doit indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur

- Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :
- Le marqueur placera le signal de faute d'équipe au moment ou le jeu reprend après la 4ème faute d'équipe et préviendra l'arbitre à la 5ème faute, que des lancers francs devront être donnés
- Effectuer les remplacements lorsque le jeu est arrêté
- En cas d'erreur le marqueur appellera l'arbitre afin qu'il corrige la carte
- En fin de rencontre le marqueur clôturera la feuille de match.

ATTENTION !!! Lorsque la carte est signée par l'arbitre, il sera impossible de faire de nouvelles corrections à la feuille de match



Règles 2014

FIBA: REGLES DE JEU 2014



Jambes, juin 2014

Quatre modifications majeures



Temps-
mort



24/14
secondes



Zone de
non-
charge



Faute
technique

Règles mieux définies



Retour en zone



Remplacement du
tireur



Faute antisportive

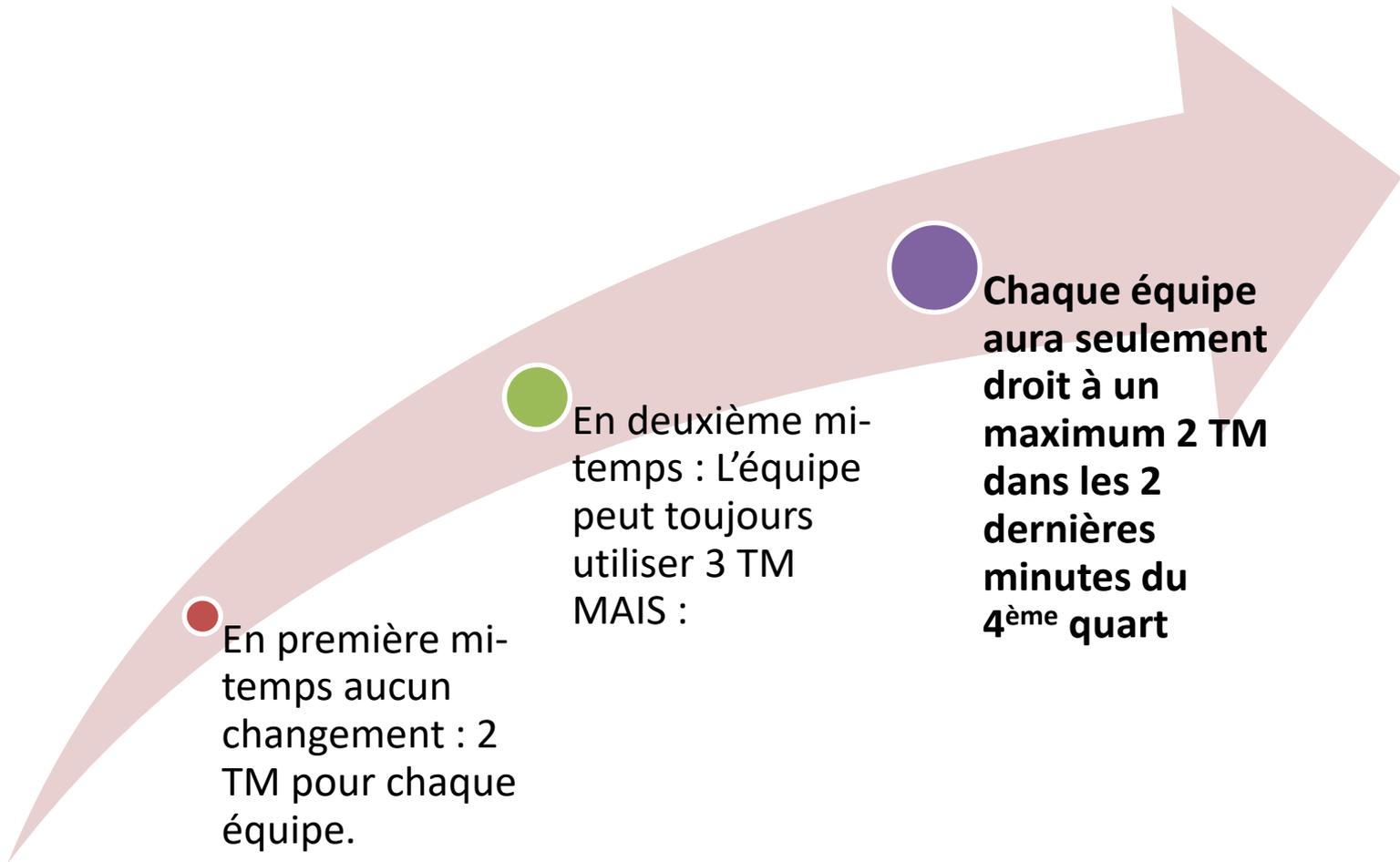
Pour le spectacle

Nouvelle numérotation
des maillots ; ils seront
permis

- Le 0 et le 00
- Du 1 au 99



Temps-mort



Temps-mort

Le marqueur devra inscrire deux lignes horizontales dans la première case des TM de la 2^{ème} mi-temps, si le coach n'a pas utilisé un TM avant les 2 dernières minutes

Time-outs		Team fouls	
7		Period ①	X X X X
	9 10	Period ②	X X X X
		Period ③	X X X X
		Period ④	X X X X
		Extra periods	

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X	P ₂				
002	JONES, M.	8	X	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	X	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	X	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHEZ, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	X	P ₂	D ₂			
	Coach	LOOR, A.	<i>AL</i>				C ₁	B ₁
	Assistant Coach	MONTA, B.						

Situations

Le Coach a encore 3 TM à utiliser; on joue le 4^{ème} quart, il demande un TM et quand la première opportunité arrive, le chrono signale :

- 02 :01 : après il aura droit à 2 TM
- 02 :00 : après il aura droit à 1 TM
- 01 :43 : après il aura droit à 1 TM

Il reste 02 :08 au 4^{ème} quart, le coach A dispose encore de 3 TM et il demande TM. B5 tire au panier et le ballon traverse le filet quand le chrono signale 02 :01. Le chronométrateur hésite, et il arrête le chrono à 02 :00.

- L'équipe A ne disposera que de 1 TM après avoir utilisé celui-ci.

Période de tir

Définition : le temps dont dispose une équipe pour effectuer un lancement (tir) au panier

Elle commence dès que l'équipe gagne le contrôle du ballon vivant sur le terrain et finit dès que le panier est réussi ou que le ballon touche l'anneau de l'adversaire ou que l'autre équipe obtient le contrôle de ballon

La
période
de tir
peut
être de

- 24 secondes
- 14 secondes
- Entre 14 et 24 secondes

Une équipe aura 14 secondes pour tirer au panier après :



Avoir regagné le contrôle d'un ballon vivant après qu'il ait touché l'anneau de l'équipe adverse, la même équipe ayant eu le précédent contrôle



Une rentrée en zone avant consécutive à une faute ou une violation par l'équipe adverse avec moins de 13 secondes restantes de possession

Une équipe aura 24 secondes pour tirer au panier après :



Avoir récupéré le contrôle d'un ballon vivant à n'importe quel endroit sur le terrain



Une rentrée en ligne de fond consécutive à un panier marqué



Une rentrée en zone arrière consécutive à une faute ou une violation de l'équipe adverse



Une rentrée au milieu du terrain (à cheval ligne médiane) consécutive à une FT, FA ou FD

Une équipe aura le temps restant de possession pour tirer après :



Une rentrée à n'importe quel endroit du terrain consécutive à un ballon sorti des limites par l'équipe adverse



Une rentrée en zone avant consécutive à une faute ou une violation par l'équipe adverse avec plus de 14 secondes restantes de possession

Faute technique

Le nombre :
un joueur
qui commet
deux FT sera
disqualifié
pour le reste
de la
rencontre

- Le joueur doit se rendre au vestiaire ou quitter les installations.
- Concernant le joueur, les deux fautes doivent être de la même nature. Un joueur qui commet une FA et après une FT n'est pas disqualifié.

Faute technique

Le marqueur devra inscrire « **GD** » après qu'un joueur ou coach ait été disqualifié pour le restant de la rencontre après avoir commis 2 FT ou 2 FA ; de même si le coach est exclu pour 2 fautes « C », « B » ou 3 fautes « B » et « C »

Time-outs		Team fouls	
7	Period ①	XXXXXX	XXXXXX
9 10	Period ③	XXXXXX	XXXXXX
	Extra periods		

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P ₁	P ₂	P ₂		
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P ₁	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	⊗	P ₁	P ₁	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P ₁			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P ₁	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P ₁	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
	Coach	LOOR, A.	<i>LR</i>				C ₁	B ₁
	Assistant Coach	MONTA, B.						

Faute technique

La pénalité : la FT (T, B et C) sera pénalisée avec 1 seul lancer-franc suivi de :

- une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période

Cas spéciaux

A6 est objet d'une FA par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 2 LF + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par 2 LF d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B.

A6 est objet d'une FA par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 1 LF (bonus) + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT.

- Le jeu reprend par une sortie en ligne de fond pour l'équipe B ; les deux pénalités s'annulent.

Cas spéciaux

A6 est objet d'une FA par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 2 LF + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT, qui est :

- La 5^{ème} FP d'A6
- La 2^{ème} FT d'A6

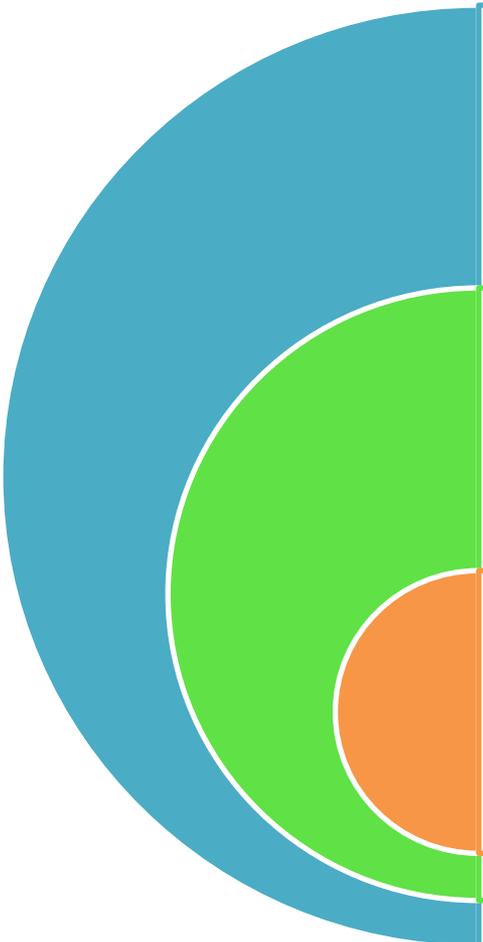
Le jeu reprend par

- 2 LF du remplaçant d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B,
- 2 LF du remplaçant d'A6 suivis d'un LF+RL pour l'équipe B.

A6 est objet d'une FA par B5, signalée par l'arbitre et pénalisée avec 1 LF (bonus) + RL. A6 insulte B5 et reçoit une FT. A ce moment, il se tourne vers l'arbitre et il l'insulte, conséquence de quoi, il reçoit une deuxième FT. Il est donc disqualifié.

- Le jeu reprend par 1 LF + RJ pour l'équipe B. Les pénalités de la FU et de la première FT sont annulées.

Autres changements



Joueur blessé : Si un joueur blessé reçoit un traitement et doit être remplacé avant le début de la rencontre ou entre des lancers-francs, l'autre équipe aura droit à effectuer le même nombre de changements

Ballon en zone avant : le règlement précise maintenant que le ballon est en zone avant quand :

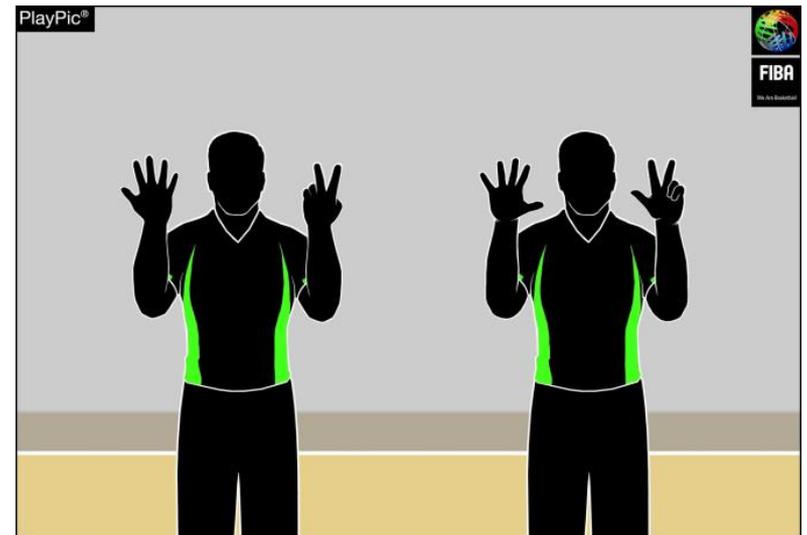
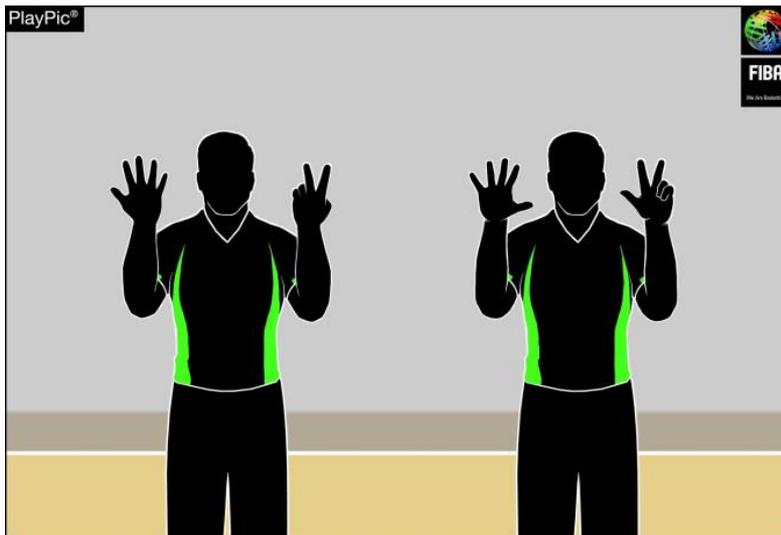
- Un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon touche **avec les deux pieds** le sol en zone avant et qu'il tient ou dribble le ballon,
- Le ballon est passé entre des joueurs de l'équipe qui le contrôle en zone avant.

Faute antisportive : la période pour sanctionner une FA lors d'une remise en jeu pendant les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart ou de toute prolongation, **s'est élargie au moment où l'arbitre a le ballon entre les mains** pour le mettre à la disposition du joueur.

Les nouveaux signaux

La numérotation (FIBA recommande d'accompagner le signal avec la voix)

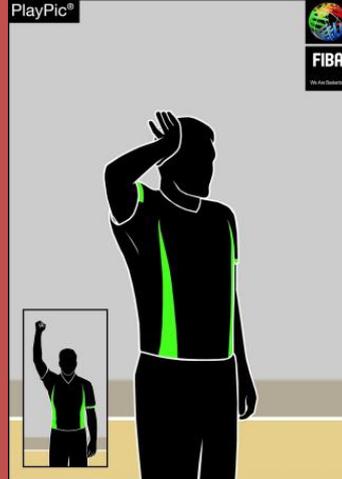
- Les dizaines : paume (s) tournée (s) vers l'arbitre
- Les unités : paume (s) tournée (s) vers la table de marque



Les types de faute



Handchecking



Taper la tête



Usage illégal
des coudes



Alors on se lance ?

Avant le match ...

Demander au coach sa farde de licences afin de remplir la carte et permettre aux arbitres d'effectuer le controle administratif des joueurs càd :

- Remplir la carte en y indiquant les joueurs (dans l'ordre numérique), les délégués càd :
A domicile : le nom du chronométreur, du chronométreur 24 secondes et du délégué **A**
En déplacement : le nom du marqueur et le délégué **B**
- Contrôle des licences (cette année nous avons des photos sur nos licences MAIS lorsqu'une licence est présentée aux arbitres sans photo, le joueur âgé de 15 ans devra montrer sa carte d'identité)
- Contrôle de la visite médicale (attention pour les joueurs mineurs, la visite médicale doit être signée par le joueur mais aussi par un des parents)



**Nous sommes arrivés
dans la salle préparons
la carte**

Notre équipe :

1° Excelsior Brussels

2° Matricule 959

3° Joueurs :

93	JOUEUR A	4
92	JOUEUR B	5
92	JOUEUR C	6
92	JOUEUR D	7
93	JOUEUR E	10
92	JOUEUR F	11

4° Coach : COACH 1 (876234)

5° Chronométrateur DELEGUE A1 67

Chronométrateur 24" DELEGUE A2 46

Délégué DELEGUE A3 59

A càd
l'équipe
visitée



A quoi ressemble
votre carte ?

Team A : EXCELSIOR BRUSSELS **Mat :** 0959

Time-outs

Team Fouls

1st half

Period 1 1 2 3 4

Period 2 1 2 3 4

2nd half

Period 3 1 2 3 4

Period 4 1 2 3 4

Extra periods

check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	93	JOUEUR A	4						
	92	JOUEUR B	5						
	92	JOUEUR C	6						
	92	JOUEUR D	7						
	93	JOUEUR E	10						
	92	JOUEUR F	11						

Coach : COACH 1 (876234)

Assistant Coach :

Scorekeeper : _____
 Timekeeper : DELEGUE A1 (67)
 24" Operator : DELEGUE A2 (46)
 commissioner : _____
 Deleg. A : DELEGUE A3 (59)
 Deleg. B : _____



**Nous voila maintenant
en situation de match**

Début du match :

1° Indiquez le 5 de base de chaque équipe, parfois les coachs l'indiquent eux même. Dans ce cas vous ne devez qu'entourer les croix mises par les coachs. Si pas de croix, il faut faire les 2

2° Quand un remplacement est effectué, il faut y indiquer également une croix (uniquement la 1ère fois qu'il monte)

3° En général on commence le 1er quart par la couleur rouge → 5 de base = **X**
ensuite uniquement **X**

Durant le match :

petit résumé

Type de faute :

Inscription des points

P	Faute ne donnant pas lieu à des LF	On barre le nombre de points marqués pour les 2 ou 3 points
P1	Faute donnant droit à 1 LF après panier marqué	
P2	Faute donnant droit à 2 LF	Pour un 3 points on entoure également le n° du joueur
P3	Faute donnant droit à 3 LF	
T1	Faute technique à un joueur	Pour un LF on fait une petite ● sur le point marqué
C1	Faute technique au coach	
B1	Technique au banc	
U2	Faute antisportive donnant droit à 2 LF	Pour un temps mort, indiqué la minute
D	Faute disqualifiante (Exclusion)	

A la fin de chaque quart temp on entoure le dernier point marqué et on tire une ligne après le dernier point marqué dans chaque colonne

On reporte le nombre de points marqués quart temp / quart temp



Prêt pour le match ??

5 de base des 2 équipes :

Equipe A : 5, 6, 7, 10, 11,

Equipe B : 4, 5, 7, 8, 10

Durant le match :

petit exercice

- 1° Le joueur n° 4 visiteur marque un lay up
- 2° Le joueur n° 5 visiteur marque un shoot à 2 points
- 3° Le joueur n° 11 visité marque un shoot à 3 points
- 4° Faute du n° 7 visiteur donnant une entrée latérale
- 5° Faute du n° 10 visité donnant droit à 2 lancers francs
Le 2ème LF est marqué par le n° 4 visiteur
- 6° Faute du n° 7 visiteur sur le n° 10 visité sur un shoot à 3 points
Le n° 10 marque ses 3 LF
- 7° Faute antisportive du n° 4 visiteur sur le n° 5 visité, le n° 5 marque son premier LF
et rate le second.
- 8° Le coach visiteur s'énerve et se prend un faute technique
1 LF pour le n° 5 visité, il le marque
- 9° Le n° 10 visité reçoit une faute anti-sportive, 2 LF pour le n° 4 visiteur marqués
- 10° Le n° 10 visité reçoit une 2ème faute anti-sportive, 2 LF pour le n° 8 visiteur marqués
- 11° Changement, le n° 6 visité prend la place du n° 10 (pourquoi ???)
- 12° Shoot à 3 points du n° 5 visité
- 13° Lay up du n° 12 visité
- 14° Temps mort demandé par le coach de l'équipe A (7ème minute)
- 15° Faute du n° 7 visiteur donnant droit à une entrée latérale

16 Fin du 1er quart

Durant le match :

petit exercice

- 1° Faute du n° 10 visité donnant droit à 2 lancers francs
Le 2ème LF est marqué par le n° 8 visiteur
- 2° Faute technique au banc du club visité
1 LF pour le 6 visiteur qui le rate
- 3° Shoot à 3 points du n° 10 visiteur
- 4° Temps mort du coach visiteur (5ème minute)
- 5° Changement, le n° 4 et 8 des visiteurs montent au jeu
- 6° Changement, le n° 5 visité monte pour le n° 11
- 7° Lay up du n° 7 visité
- 8° Faute du n° 10 visiteur donnant droit à une entrée latérale
- 9° Temps mort demandé par le coach visité à la 6ème minute de jeu
- 10° Temps mort demandé par le coach visiteur à la 10ème minute
- 11° **Fin du 2ème quart**
- 12° Shoot à 3 points du n° 6 visité
- 13° Temps mort demandé par le coach visité à la 6ème minute de jeu
- 14° Lay up marqué du n° 10 visité
- 15° Faute du n° 11 visité sur un shoot à 3 points donnant droit à 3 LF (marqués par le 9)
- 16° **Fin du 3ème quart**

Durant le match :

petit exercice

- 1° Faute du n° 4 visité donnant droit à 2 lancers francs
Le 2ème LF est marqué par le n° 8 visiteur
- 2° Faute du n°6 visité donnant droit à une entrée latérale
- 3° Temps mort demandé par le coach visiteur (4ème minute)
- 3° Shoot à 3 points du n° 10 visiteur
- 4° Shoot à 2 points du n° 10 visiteur
- 5° Faute du n° 7 visiteur donnant droit à 3 LF du 5 visité, tous les 3 marqués
- 6° **Fin du 4ème quart**
- 7° Clôture complète de la carte

Une fois la carte clôturé et signée par les arbitres, les 2 premières copies sont pour le club visité qui enverra ces 2 copies à la fédération. Depuis cette année, les clubs sont obligés de scanner et d'envoyer les cartes par email.

La 3ème copie (jaune) est pour le club visiteur

La 4ème copie (rose) est pour le club visité

**Et voila vous venez de rendre un très grand service
au club ... Merci beaucoup**

Correction de l'exercice
 Qu'avez-vous
 comme résultat ??

Game N°:		Div. :		Time :		Date :	
Ref. 1 :		Ref. 2 :		Ref. 3 :			
Team A : EXCELSIOR BRUSSELS Mat : 0959				RUNNING SCORE			
Time-outs		Team Fouls		A		B	
1st half	6	Period 1		Period 2			
2nd half		Period 3		Period 4			
		Extra periods					
coach	Lic.	Name of Players	N° in	Fouls			
				1	2	3	4
		93 JOUEUR A	4				
		92 JOUEUR B	5				
		92 JOUEUR C	6				
		92 JOUEUR D	7				
		93 JOUEUR E	10				
		92 JOUEUR F	11				
Coach : COACH 1 (876234) B2				Assistant Coach :			
Team B :		Mat :		A		B	
1st half	5 10	Period 1		Period 2			
2nd half	10	Period 3		Period 4			
		Extra periods					
coach	Lic.	Name of Players	N° in	Fouls			
				1	2	3	4
		4					
		5					
		6					
		7					
		8					
		9					
		10					
		11					
		12					
		13					
		14					
		15					
Coach :				Ref.1 (Sign.)			
Assistant Coach :				Captain's signature in case of protest			
Scores: Period ① A 14 B 9 ② A 3 B 6		Period ③ A 5 B 3 ④ A 3 B 6		Ref. 1	Ref. 2	Ref. 3	Commissioner
Extra periods A B				Scorekeeper	Timekeeper	24 Operator	
Scorekeeper :		Timekeeper :		Total.			
Timekeeper : DELEGUE A (67)		24" Operator : DELEGUE B (46)		Signature			
commissioner :		Deleg. A : DELEGUE C (59)					
Deleg. B :							
Final Score : Team A 25 Team B 24				Name of Winning Team : Excelsior Brussels			

Aperçu de la formation

2

- Chronomètreur

Quel est le rôle du chronométreur

Le chronométreur doit mesurer le temps de jeu d'une rencontre de la manière suivante :

- **Déclencher le chrono**
 - Lors d'un entre-deux lorsqu'un joueur touche le ballon (début du match)
 - Lorsque le jeu reprend alors qu'un lancer franc a été raté et qu'un joueur touche le ballon
 - Lors d'une remise en jeu et qu'un joueur touche le ballon (voir signal de l'arbitre)
- **Arrêter le chrono**
 - Lorsque le temps de jeu d'une période est terminé càd 10minutes (si le temps de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement)
 - A chaque coup de sifflet de l'arbitre
 - Lorsqu'un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps mort
 - Lorsqu'un panier est marqué dans les 2 dernières minutes du match

Et voila vous venez de rendre un 2ème très grand service au club ... Merci beaucoup

Aperçu de la formation

3

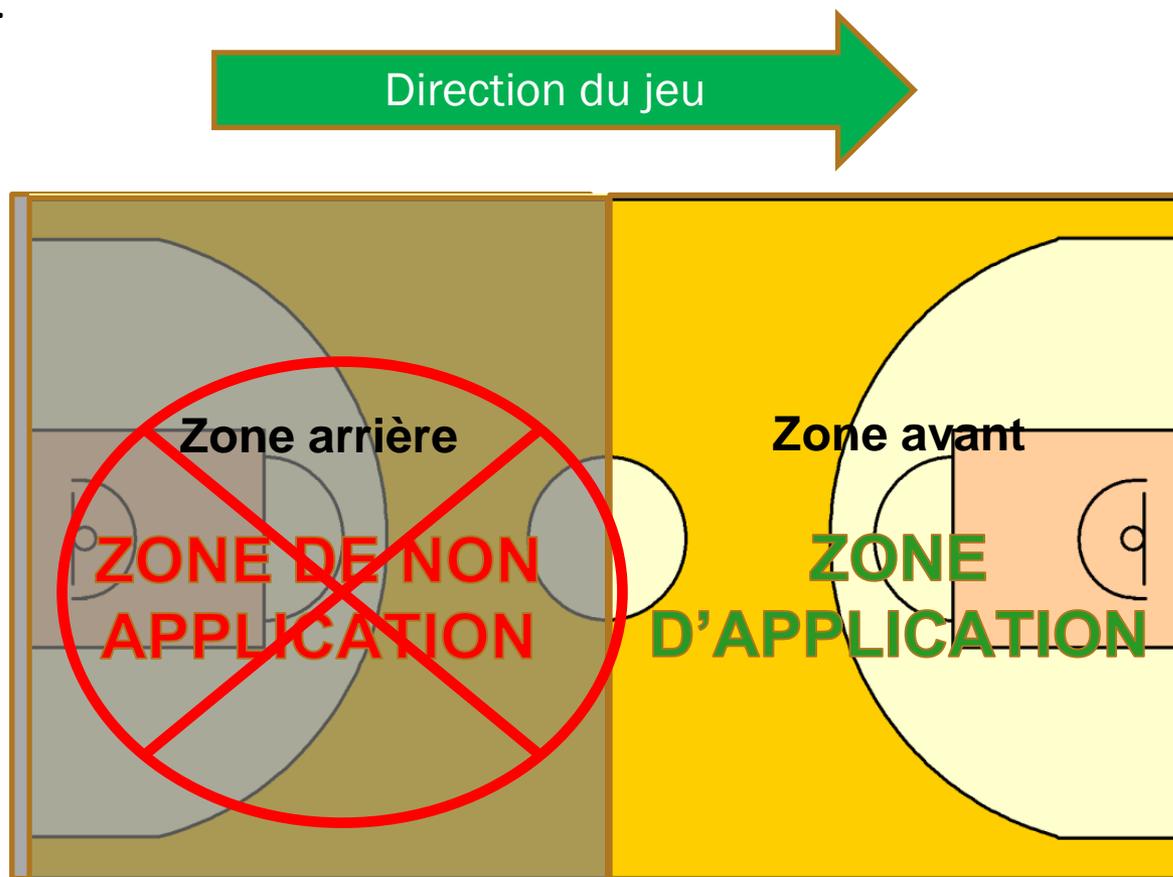
- Chrono des 24 “



La règle des 24/14 secondes

La règle des 24/14 secondes

La règle des 24/14 secondes sera d'application dès le début de la saison 2013/2014. Les modifications ne concernent que certaines situations de rentrée latérale dans la zone avant.



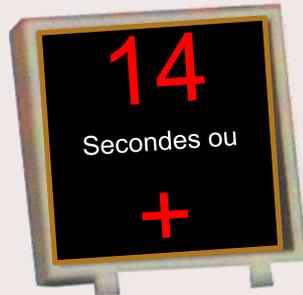
La règle des 24/14 secondes



- Violation (pieds)
- Faute personnelle



Avec rentrée latérale en zone avant pour l'équipe qui contrôlait le ballon



S'il reste 14 secondes ou plus, l'équipe fera la rentrée latérale avec le temps restant de possession



Faute ou violation

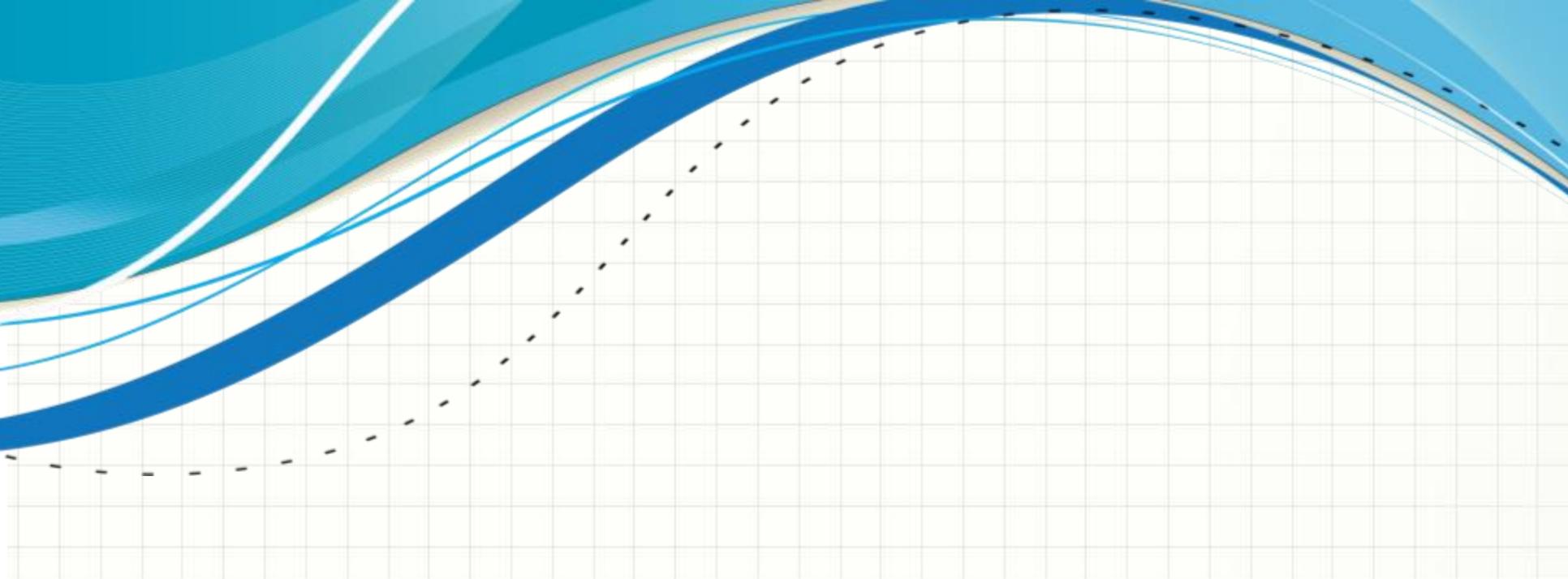


S'il reste 13 secondes ou moins, l'équipe fera la rentrée latérale avec 14 secondes de possession

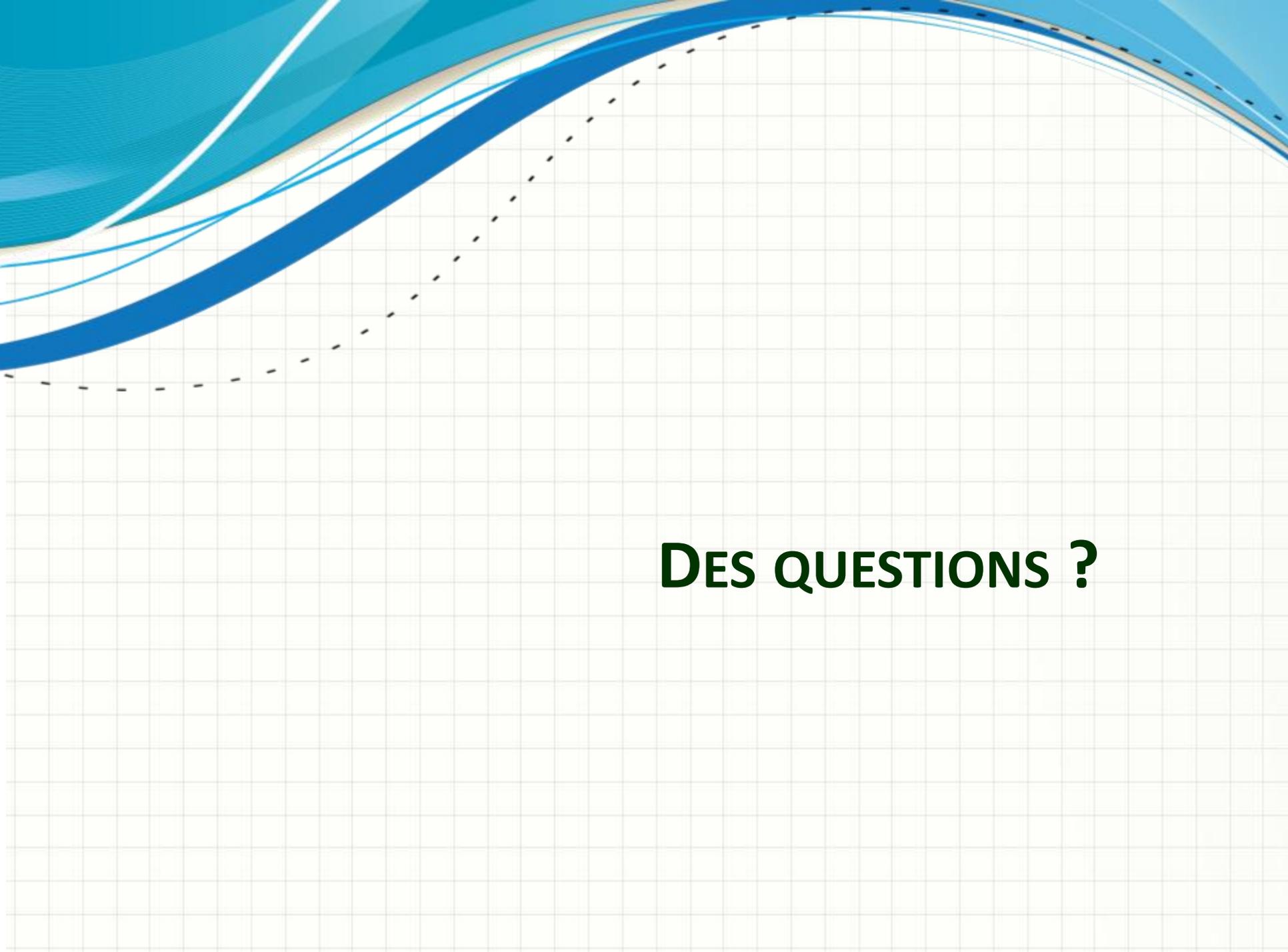


Faute ou violation





**ET MAINTENANT LA PRATIQUE AVEC VOS
ÉQUIPES RESPECTIVES ...**



DES QUESTIONS ?