

FORMATION POUR OFFICIEL DE TABLE



Aperçu de la formation

1

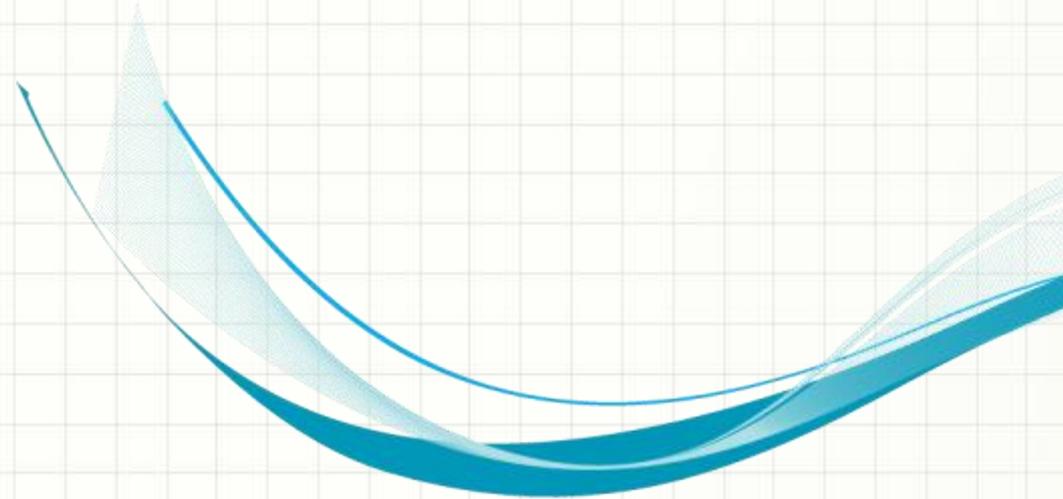
- Marqueur

2

- Chronomètreur

3

- Chrono des 24/14 “



La fonction de marqueur.

Scorekeeper

- Le marqueur doit préparer la feuille comme suit :
- Remplir le bandeau supérieur:
 - Nom des équipes
 - Date et heure
 - Numéro du match
 - Division
- Remplir la partie propre à son équipe
 - Nom du Club et matricule
 - Année de naissance , Nom + initial du prénom et numéro des joueurs. !!! Ordre croissant des numéros.
 - Nom & numéro de Licence du coach et éventuellement de l'assistant
 - Nom du délégué, scorekeeper, timekeeper et 24 sec
 - Le délégué de l'équipe adverse fera la même chose pour son équipe

- Le marqueur doit enregistrer le jeu comme suit :
 - Inscrire les points marqués
 - Inscrire les fautes par joueur/coach et par équipe
 - Enregistrer les temps mort
 - Inscrire les points des équipes à chaque $\frac{1}{4}$ temps
 - A la fin du match, inscrire le résultat final et le nom de l'équipe gagnante.
 - Cloturer la feuille de match avant signature des arbitres
 - Gestion de la possession de balle alternée via la flèche
-
- **ATTENTION !!!** En cas d'erreur le marqueur appellera l'arbitre afin qu'il corrige 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 : _____

Aperçu de la formation

- Nouvelles Règles



Résumé et petit exercice

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)

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	
T2	Faute technique à un joueur	Pour un LF on fait une petite ●
C2	Faute technique au coach	sur le point marqué
B2	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



Exercice

5 de base des 2 équipes :

Equipe A : 5, 7, 10, 12, 16,

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

Durant le match :

- 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 une faute technique
2 LF pour le n° 5 visité, tous les 2 marqués
- 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 :

- 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
2 LF pour le 6 visiteur qui les rate tous les 2
- 3° Shoot à 3 points du n° 10 visiteur
- 4° Temps mort du coach visiteur (5ème minute)
- 5° Shoot à 2 points du n° 10 visiteur
- 6° Faute du n° 7 visiteur donnant droit à 2 LF du 5 visité, tous les 2 marqués
- 7° Changement, le n° 4 et 8 des visiteurs montent au jeu
- 8° Changement, le n° 5 visité monte pour le n° 11
- 9° Shoot à 3 points du n° 5 visité
- 10° Lay up du n° 7 visité
- 11° Faute du n° 10 visiteur donnant droit à une entrée latérale
- 12° Temps mort demandé par le coach visité à la 6ème minute de jeu
- 13° Temps mort demandé par le coach visiteur à la 10ème minute
- 14° Fin du 2ème quart**
- 15° Shoot à 3 points du n° 6 visité
- 16° Temps mort demandé par le coach visité à la 6ème minute de jeu
- 17° Lay up marqué du n° 10 visité
- 18° Faute du n° 11 visité sur un shoot à 3 points donnant droit à 3 LF (marqués par le 9)
- 19° Fin du 3ème quart**

Durant le match :

- 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.

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**

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 :

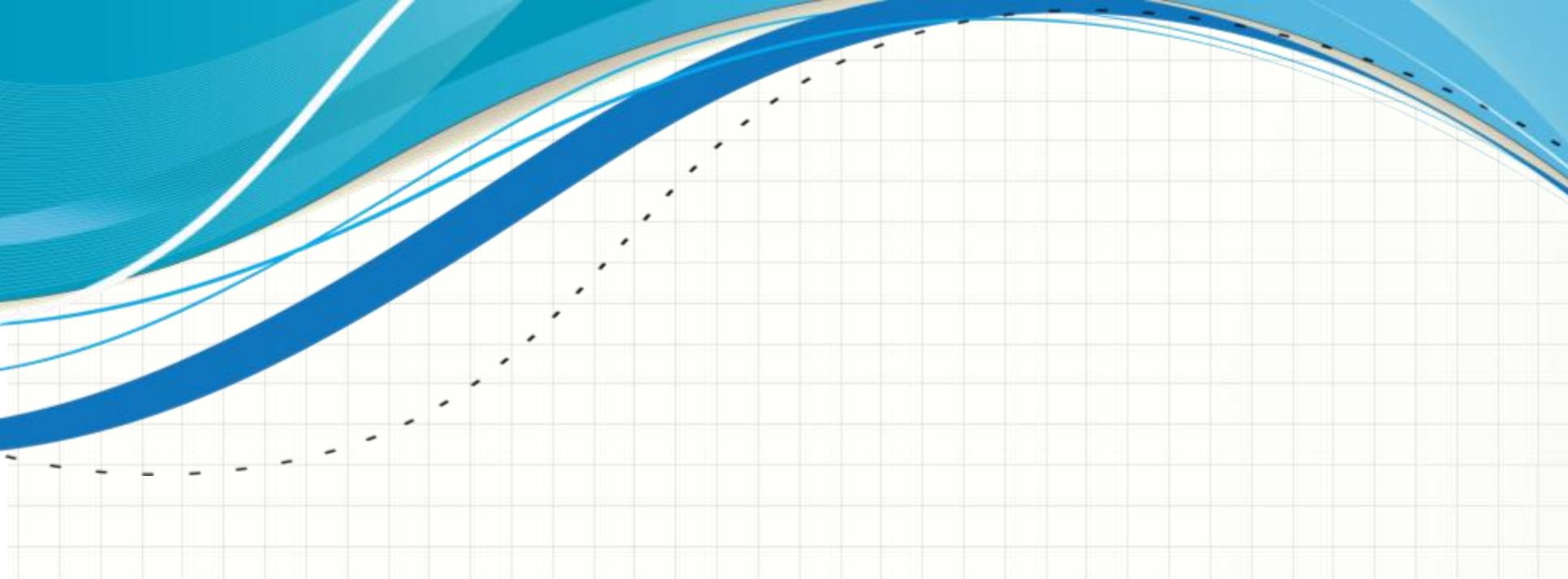
- **Déclencher le chrono**
 - Lors d'un entre-deux lorsqu'un joueur touche le ballon (début du match)
 - Lorsque le jeu reprend alors qu'un lancer franc a été raté et qu'un joueur touche le ballon
 - Lors d'une remise en jeu et qu'un joueur touche le ballon (voir signal de l'arbitre)
- **Arrêter le chrono**
 - 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

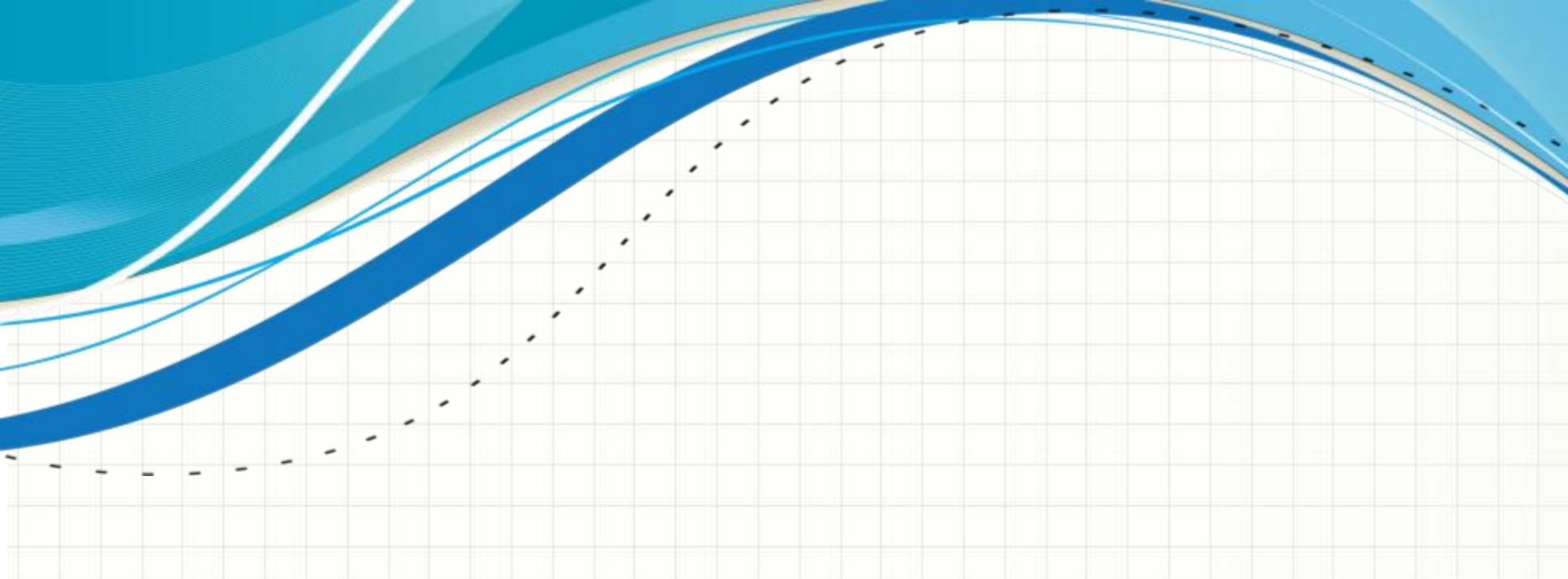
Aperçu de la formation

3

- Chrono des 24/14 “



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



DES QUESTIONS ?