

FORMATION SOCLE COMMUN

OFFICIEL TABLE DE
MARQUE (OTM)
BASKET FAUTEUIL



Basket-Ball

www.francebasketfauteuil.org



Une table de marque est composée :

- D'un marqueur (et d'un aide marqueur possible)
- D'un chronométrateur
- D'un opérateur du chronomètre des tirs
- D'un commissaire (si requis)



La table de marque fait partie des officiels au même titre que les arbitres et se doit par conséquent d'être impartiale, intègre et neutre.




Elle peut être sollicitée par les arbitres en cas de doute ou de désaccord (le ballon a touché l'anneau, le panier a été marqué...).

Le 1^{er} arbitre (crew chief) peut procéder durant une rencontre au remplacement d'un OTM en cas de manquement à ses obligations tant au niveau de la compétence pour tenir le poste que sur des attitudes partiales et inadaptées.

Gestuelle des arbitres vers la table de marque

Signaux de chronométrage



Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
 PlayPic® FIBA	 PlayPic® FIBA	 PlayPic® FIBA
Paume ouverte	Un poing fermé	Couperet avec la main

Lorsqu'un l'arbitre demande l'arrêt du chronomètre sur un ballon vivant pour toute raison, il donne un coup de sifflet. Pour le début de la rencontre (entre-deux initial) et chaque début de $\frac{1}{4}$ temps ou pour toute remise en jeu en ligne de fond pour l'équipe qui attaque, l'arbitre donne un coup de sifflet qui rend le statut du ballon vivant. Néanmoins, le chronomètre de jeu ne doit être déclenché que lorsqu'un des deux sauteurs a légalement touché le ballon (entre deux) ou lorsque le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain.

Statut du ballon : mort ou vivant



Un ballon devient vivant lorsque :

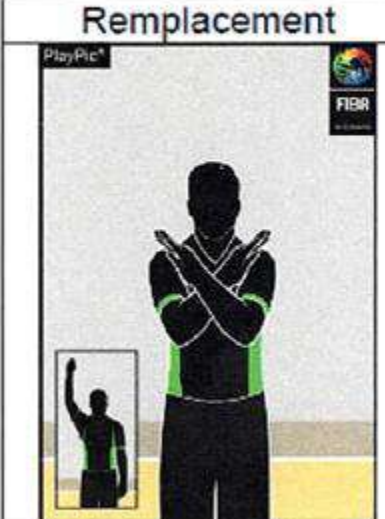
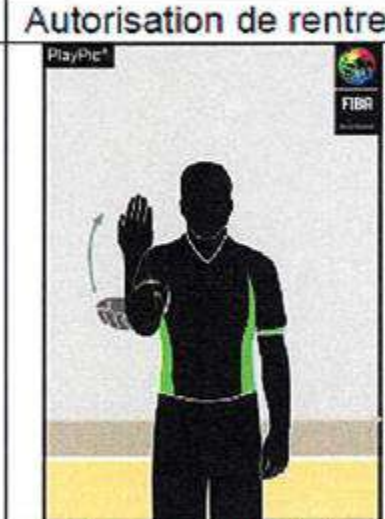
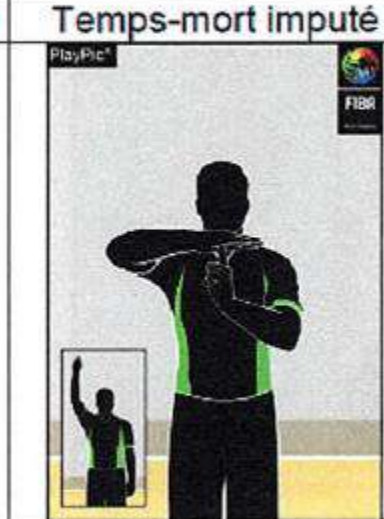
- Lors de l'entre-deux initial, le ballon quitte la main du crew chief
- Lors d'un lancer-franc, il est à la disposition du tireur
- Lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu

Un ballon devient mort lorsque :

- Tout panier du terrain ou lancer-franc est réussi
- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du quart-temps ou d'une prolongation.
- Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon

Gestuelle des arbitres vers la table de marque

Remplacement et Temps-mort



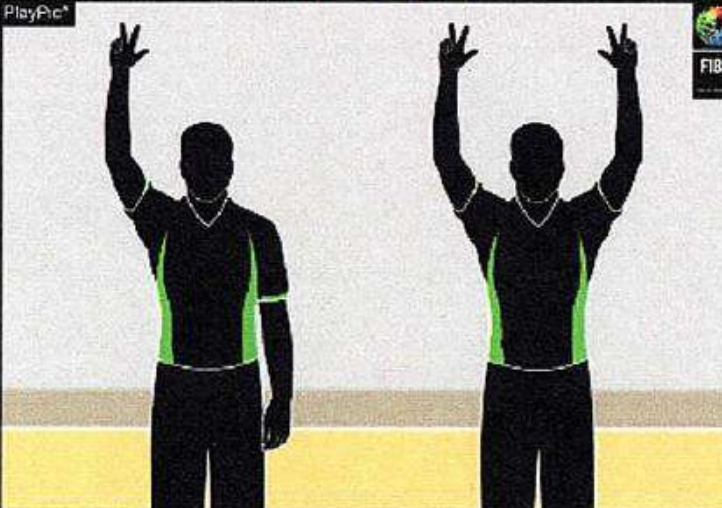
Remplacement	Autorisation de rentrer	Temps-mort imputé
 <p>PlayPic® FIBA</p>	 <p>PlayPic® FIBA</p>	 <p>PlayPic® FIBA</p>
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index

Un remplacement doit être demandé par le(s) joueur(s) souhaitant rentrer sur le terrain à proximité de la table de marque. Un temps-mort peut être demandé par l'entraîneur ou son adjoint depuis son banc de touche par un échange visuel avec la table de marque. Le déclenchement du temps-mort ne doit commencer que lorsqu'un des arbitres a sifflé pour l'accorder.

Gestuelle des arbitres vers la table de marque

Gestion du score



1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
Abaissier un doigt d'un mouvement du poignet	Abaissier deux doigts d'un mouvement du poignet	3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

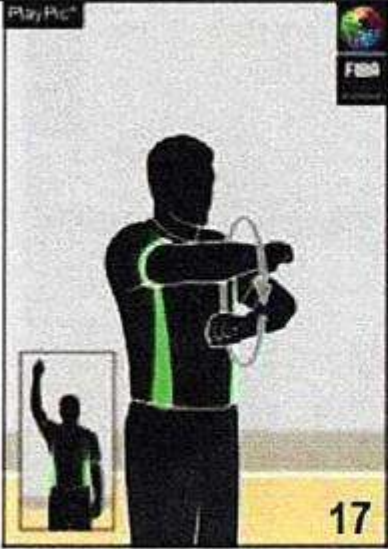
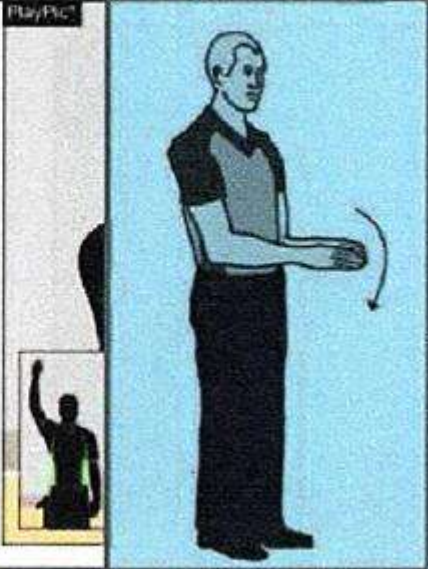
C'est l'arbitre de queue qui accorde les paniers.

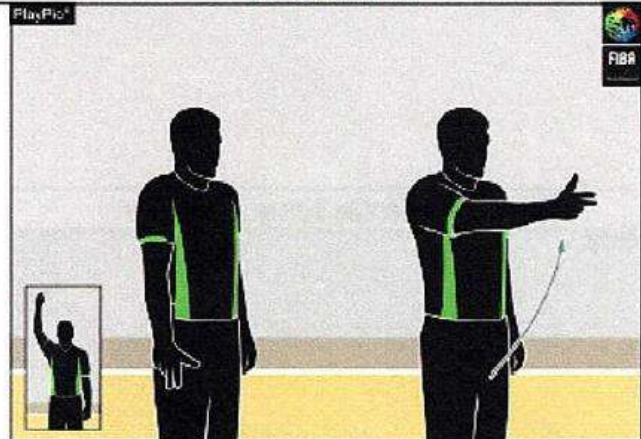


Sur les tentatives de tirs à 3 points, l'arbitre de tête signale en miroir la tentative en même temps que l'arbitre de queue.

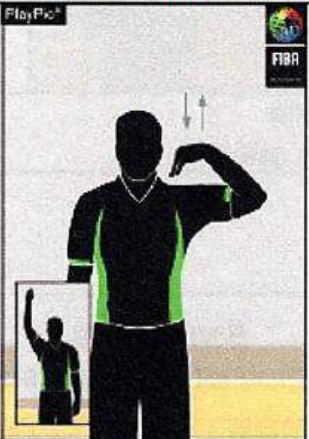
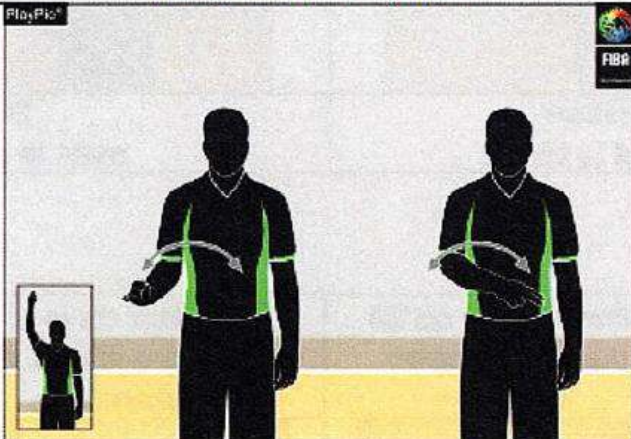
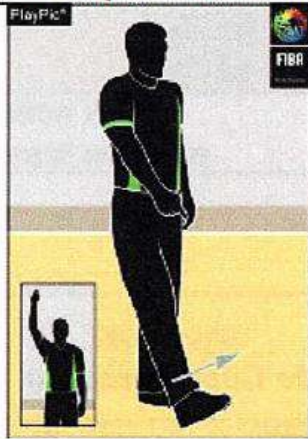


Gestuelle des arbitres vers la table de marque

Violations





Marcher	Toucher le sol avec le repose pied
 17	
Rotation des poings	Basculement des mains vers le bas

3 secondes	5 secondes	8 secondes
		
Bras tendu montrant trois doigts	Montrer 5 doigts	Montrer 8 doigts

24 secondes	Retour en zone arrière	Jeu au pied volontaire
		
Toucher l'épaule des doigts	Mouvement de vague en face du corps	Pointer le pied

La réparation d'une violation consiste en une remise en jeu à l'extérieur du terrain par l'équipe qui n'a pas commis la violation.

Gestuelle des arbitres vers la table de marque




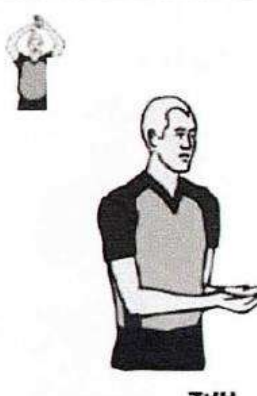
<p>Usage illégal des mains</p> 	<p>Charger avec le ballon</p> 	<p>Contact illégal sur la main</p> 	<p>Usage excessif des coudes</p> 
<p>Frapper le poignet</p>	<p>Frapper la paume ouverte du poing fermé</p>	<p>Frapper la paume vers l'autre avant-bras</p>	<p>Balancer le coude vers l'arrière</p>

Types de fautes personnelles « classiques » hormis la faute technique lifting



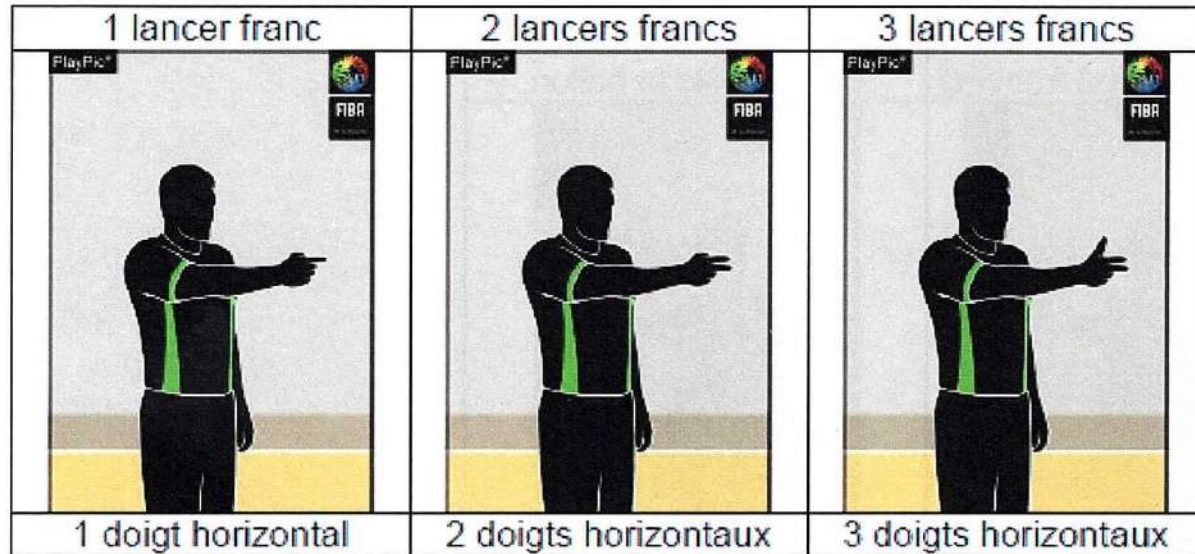
Chacune de ces fautes génère la même réparation :

- à l'extérieur du terrain si l'équipe fautive n'est pas dans la pénalité (4 fautes d'équipe dans le même ¼ temps et que l'équipe fautive ne contrôlait pas le ballon au moment où la faute a été commise) et si la faute n'est pas commise sur un joueur en action de tir.
- si la faute est sur un tireur, 1 lancer-franc si le panier est marqué et accordé ou 2 ou 3 lancers-francs si le panier est manqué.

<p>Frapper la tête</p>  <p>44</p>	<p>Faute de l'équipe en contrôle du ballon</p>  <p>45</p>	<p>Couper trop tôt le chemin d'un adversaire</p>  <p>45A</p>	<p>Lifting</p>  <p>T00</p>
<p>Imiter le contact sur la tête</p>	<p>Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>Imiter le mouvement du fauteur avec ses poings</p>	<p>Imiter le lifting avec ses mains</p>

Gestuelle des arbitres vers la table de marque

Administrer les lancers-francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

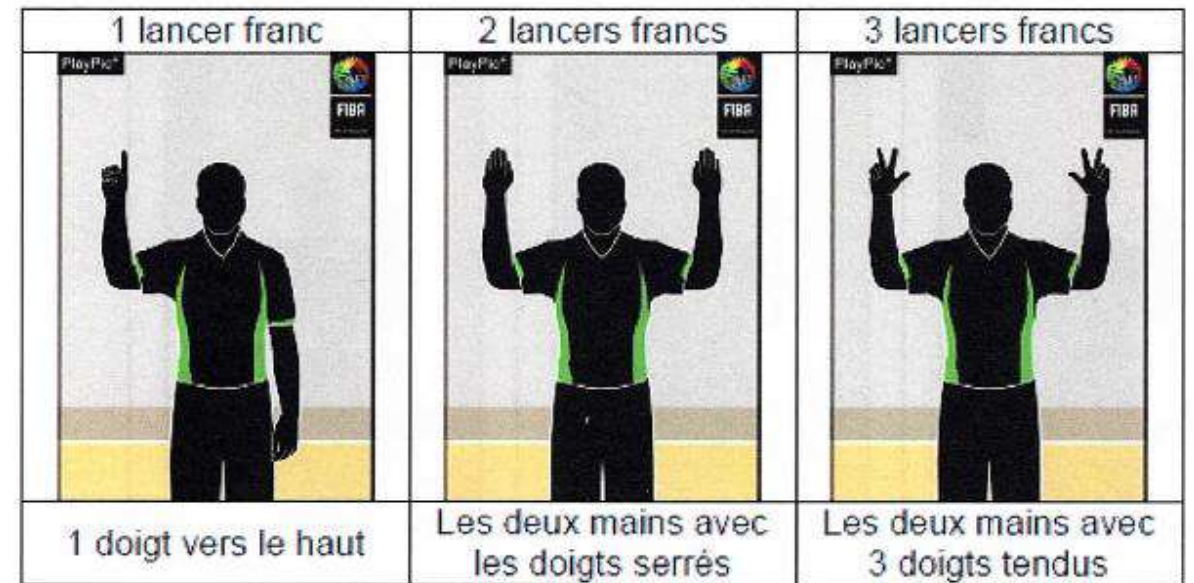


Lors de certaines compétitions ou rencontres, 3 arbitres sont désignés.

C'est alors qu'un arbitre de centre est présent sur le terrain.




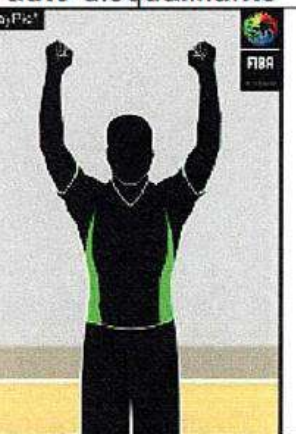
En règle générale, l'arbitre de tête est celui qui, lors d'une attaque placée, est situé derrière la ligne de fond.

Administrer les lancers-francs – Arbitre libre (arbitre de centre et de queue)



Gestuelle des arbitres vers la table de marque

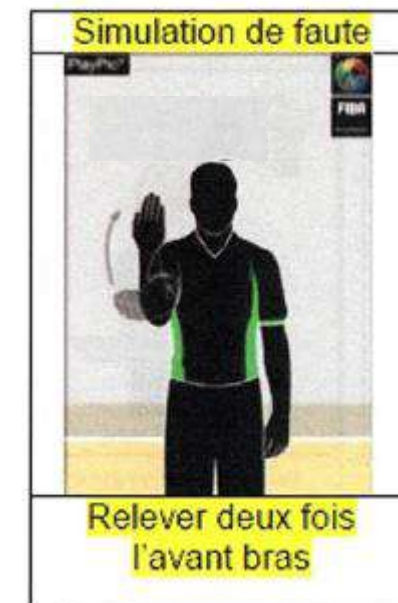
Situations Spéciales

Double faute	Fautes technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
Croisement successif des deux poings fermés	Former un "T" avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés

Une faute technique peut être suivie d'un autre geste expliquant la décision prise par l'arbitre comme par exemple :

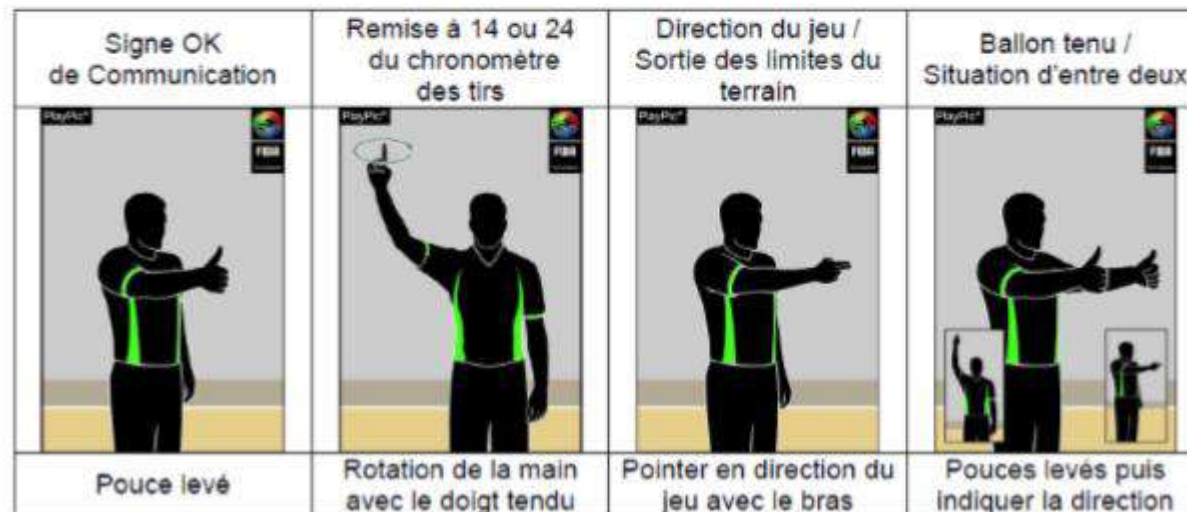
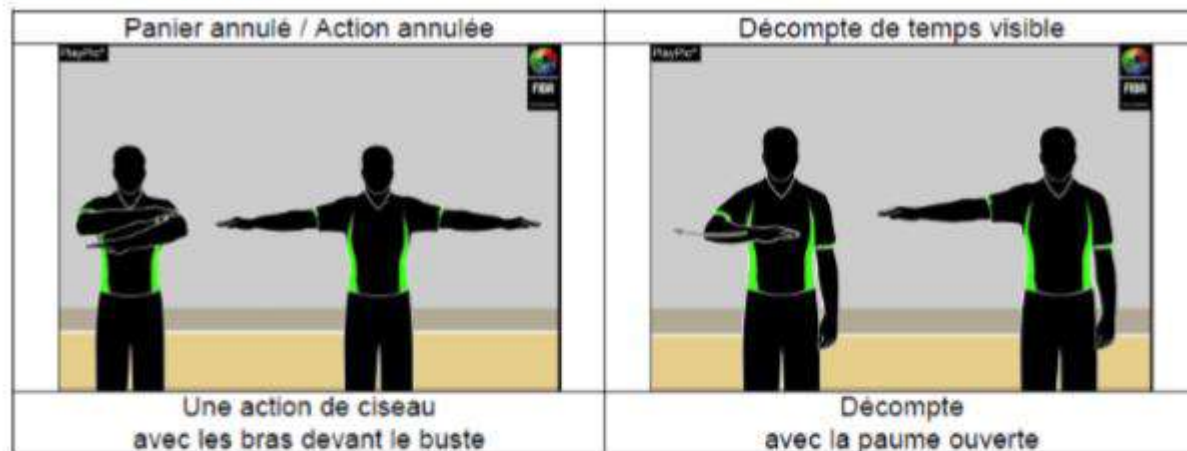
- Faute lifting (décoller les 2 fesses du fauteuil pour tenter un tir, passer ou contrer / faire décoller les 2 roues du fauteuil sans tenir à minima une main courante pour se dégager d'un adversaire)
- Simulation de faute

Un joueur qui est sanctionné de 2 fautes techniques, de 2 fautes antisportives ou d'une combinaison d'une faute technique et d'une faute antisportive doit être disqualifié pour le reste de la rencontre et rejoindre le vestiaire.



Gestuelle des arbitres vers la table de marque

Gestuelle informative



Lorsqu'un panier marqué est annulé par un des arbitres, la remise en jeu, dans le cas le plus fréquent (exemple violation des 24 secondes), est effectuée en faveur de l'équipe qui n'a pas marqué à hauteur de la ligne de lancer-franc prolongée.



Gestuelle des arbitres vers la table de marque



N° 00	N° 0
Chaque main montrent "0"	La main droite montre "0"

N° 16	N° 24
D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités	D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
La main droite montre le numéro 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5	La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5

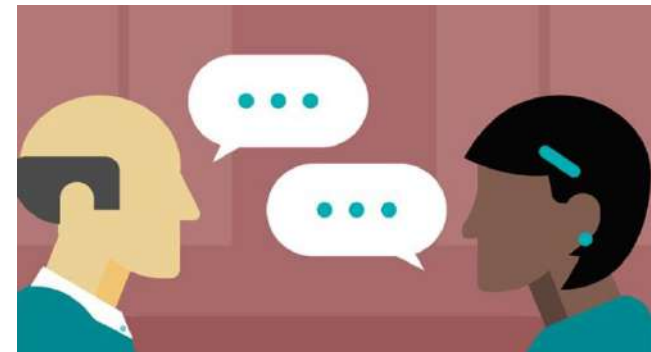
N° 40	N° 62
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 2 pour le chiffre des unités

N° 78	N° 99
D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

Communication entre les OTM

Tout au long de la rencontre, les OTM doivent communiquer entre eux.

- Sur panier marqué, le CJ annonce l'équipe, le joueur et le nombre de points marqués au Marqueur qui répercute le score. Le CJ confirme le score avec le tableau d'affichage.
- En cas de faute, le CJ lit la gestuelle de l'arbitre et indique au Marqueur le numéro du joueur fautif et le type de faute et/ou réparation. Le Marqueur répercute le nombre de fautes personnelles et d'équipe, confirmées par le CJ avec le tableau d'affichage.
- S'assurer que le score affiché au tableau d'affichage correspond à celui de la feuille
- Connaître le temps restant à jouer (dernières 24 secondes du ¼ temps, dernières 14 secondes du ¼ temps, dernières minutes, 2 dernières minutes dans le 4^{ème} ¼ temps et à chaque prolongation...)
- Signaler une demande de remplacement ou de temps-mort
- Connaître le nombre de temps-morts disponibles



Le timing



Avant l'heure prévue pour la rencontre

1 heure avant

Arrivée des OTM et des arbitres

Prise en main du matériel (chrono, 24'')

Essais techniques (corriger le temps, changement de QT, corriger le score, les fautes d'équipe et fautes joueurs)

Déclenchement du temps restant avant la rencontre

Préparation de la feuille de marque

Vérification (plaquettes, flèche possession, ballon de match, etc.)

30 mn avant

Briefing des arbitres avec les OTM dans les vestiaires

Au moins 10 mn avant

Entrées en jeu, capitaines en jeu (si le capitaine en titre n'est pas dans le 5 majeur), signatures entraîneurs

Le briefing d'avant match

Le crew chief convie les OTM dans les vestiaires afin de faire un point sur :

- Le matériel et les équipes : y a-t-il des problèmes particuliers ?
- Le rôle de chacun. Il peut poser une question sur l'application d'une règle pour voir si elle est connue
- Le rappel de consignes ou nouvelles règles
- L'esprit d'équipe
- Les enjeux de la rencontre
- ...



Le briefing d'après-match



Lorsque toutes les formalités administratives sont terminées, le crew chief peut convier les OTM à échanger au vestiaire pour :

- Souligner des situations inhabituelles particulièrement bien gérées
- Reprendre un point qui a posé souci et rappeler la consigne exacte
- Recueillir si nécessaire les rapports des OTM dans le cas d'une réclamation d'une équipe ou de la disqualification d'un joueur, entraîneur... confirmée au dos de la feuille de marque avec rapport
- Toute autre situation qui pourrait le justifier

La clôture de la feuille de marque sera effectuée dans les vestiaires ou dans le local prévu à cet effet.

CONCLUSION

Il est indispensable que les OTM qui vont officier sur les rencontres Basket Fauteuil se familiarisent avec le règlement spécifique et le fonctionnement des cartes de classification.

L'utilisation du logiciel de comptage des points est également une aide précieuse et limite fortement le risque d'erreurs.

- [Télécharger l'application points en jeu](#)
- [Tuto d'utilisation du logiciel de gestion des points en jeu](#)

Chamsyr TAHAIBALY : tcham@wanadoo.fr

Pierre CHARRIER : pec.charrier@gmail.com

Julien Boisseau julien.boisseau@gmail.com

Document réalisé avec l'aide de :

Caroline LONGO (OTM HN), Jean Paul JUSTINIANO (OTM HN), Michel SIMON (OTM CF)
et la Commission Fédérale Basket-Fauteuil