

FORMATION e-marque

I. Qui peut tenir l'e-marque :

Pour tenir l'ordinateur et l'e-marque, il faut être licencié (licence avec un « C », comme compétition dans le type de licence : JC, OC, ...) et avoir suivi la formation « OTM Club » sur le site officiel de formation de la FFBB : infbb.sportteef.com

A domicile, on doit tenir l'e-marque,
A l'extérieur, on doit tenir le chronomètre.

II. Le rôle de chacun à la table de marque :

L'e-marqueur :

- Tenir l'e-marque,
- Lever les plaquettes des fautes individuelles,
- Signaler lorsqu'une équipe a 4 fautes d'équipe dans un ¼ temps (lever le fanion),
- Signaler lorsqu'un joueur à 5 fautes.
- S'occuper de la flèche d'alternance,
- Demander les changements de joueurs,
- Demander les temps morts,

Le chronométrateur :

- Décompter le temps de jeu,
- Chronométrer les temps morts,
- Chronométrer les intervalles entre chaque période,
- Indiquer le score, les fautes d'équipe sur le panneau d'affichage,
- Signaler lorsqu'une équipe a 4 fautes d'équipe dans un ¼ temps (lever le fanion),

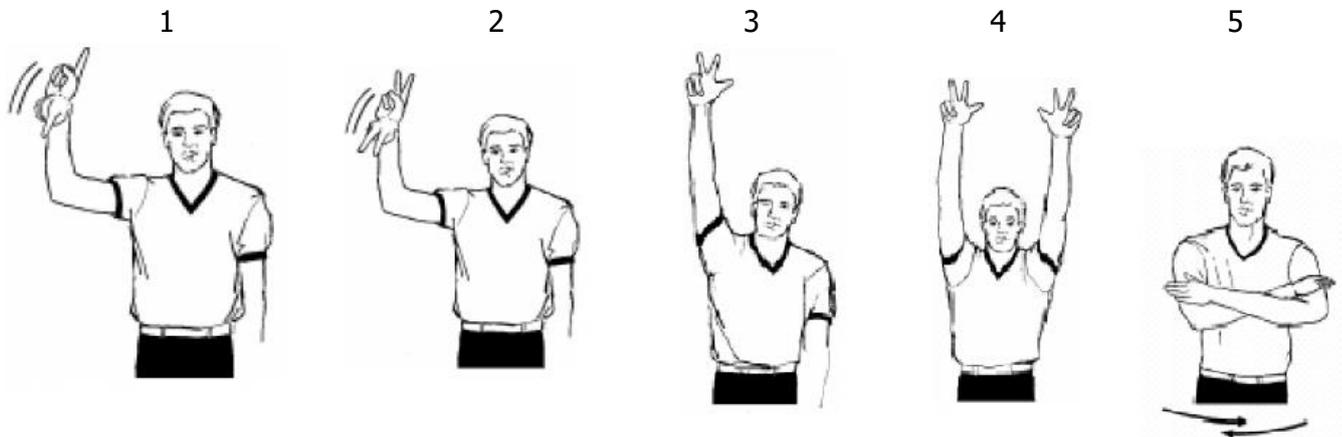
La plupart du temps, la flèche d'alternance est tenue par le chronométrateur car il y a une flèche d'alternance sur l'e-marque. Cela permet de se coordonner avec ce dernier.

III. Bases à connaître pour tenir l'e-marque.

1. La gestuelle de l'arbitre :

a) Les points marqués :

La gestuelle :



- 1 : 1 point accordé,
- 2 : 2 points accordés,
- 3 : tentative de panier à 3 points,
- 4 : panier à 3 points accordé,
- 5 : panier annulé.

Sur l'e-marque :

Sur le PC, il suffit de sélectionner l'endroit où le tireur a shooté (en portant attention à la ligne des 3 points car les points s'incrémentent seuls en fonction de ce critère).

Il faudra ensuite sélectionner le joueur qui a shooté (pour lui attribuer le panier).

b) Les remplacements :

La gestuelle :



On peut demander un changement à l'arbitre lorsqu'il y a un arrêt de jeu (coup de sifflet de l'arbitre).

Pour se signaler, on siffle et lorsque l'arbitre nous regarde, on effectue la gestuelle.

NOTA : Un panier n'est pas un arrêt de jeu (pas d'arrêt du chronomètre).

Cas particuliers :

- On ne peut pas interrompre une « série » de Lancers Francs : si il y a 2 Lancers Francs, soit on fait le changement avant le premier Lancer, soit on le fait après le second si ce dernier est réussi, jamais entre les 2.
- Dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} ¼ temps, chaque panier accordé entraîne l'interruption du chronomètre. Il est alors possible d'effectuer un changement, uniquement pour l'équipe qui encaisse un panier. Si l'équipe qui encaisse un panier effectue un changement, l'équipe qui vient de marquer peut, elle aussi, effectuer son changement.

Sur l'e-marque :

Quand un joueur sort du terrain, il faut décocher la case verte à placée à côté de son nom. De la même façon, il faut cocher la case verte à côté du joueur entrant.

NOTA : Si vous avez plus de 5 joueurs cochés, le logiciel vous l'indiquera.

c) Les fautes :

La gestuelle de l'arbitre :

Les fautes sanctionnant l'équipe défensive :



NOTA : Ce sont les fautes que l'on retrouve dans 90 % des cas.

Les fautes sanctionnant l'équipe offensive :



NOTA : Ce genre de faute ne donne droit à aucun lancer franc (même si le nombre de faute d'équipe est supérieur à 4, fanion levé).

La double faute :



Ciseau des bras
poings fermés

NOTA : Les deux joueurs concernés seront sanctionnés d'une faute.

L'arbitre indiquera le nombre de lancer franc qu'il accorde (forcément à l'équipe qui attaque car la faute offensive n'est pas pénalisée par des lancers francs).

Les fautes particulières :



TECHNIQUE



ANTISPORTIVE



DISQUALIFIANTE

Chaque fois qu'un arbitre signale une faute, il indique le type de faute par la gestuelle, désigne le joueur à la table de marque et, soit il montre le bord de touche (pas de lancer franc), soit il indique le nombre de Lancers francs.

Sur l'e-marque :

Dès que l'arbitre désigne une faute, il faut cliquer sur la case « faute », puis sélectionner le joueur incriminé. La fenêtre suivante s'ouvre alors :

The screenshot shows a digital interface for recording a foul. At the top, there are two scoreboards, each displaying a '0'. Below them is a button labeled 'Sélectionner le joueur ayant commis la faute' and an 'Annuler' button. The main area is divided into several sections:

- A4, FABRE K.**: A box showing the player's name and statistics: 'Fautes personnelles : P₂ (1)' and 'Fautes d'équipe : 1'. A 'Valider' button is to the right.
- TYPE DE FAUTE**: Radio buttons for 'Personnelle' (selected), 'Antisportive', 'Technique', 'Disqualifiante', and 'Bagarre'.
- REPARATION**: Radio buttons for 'Aucun LF' (selected), '1 LF', '2 LF', '3 LF', and 'Compensé'.
- Tableau de bord**: A table for 'ABC BRIGNOLES ST MAXIMIN' with columns for 'N°', 'Nom', 'Fte(s)', 'Pt(s)', and 'En jeu'.

| N° | Nom | Fte(s) | Pt(s) | En jeu |
|----------------------|---------------|--------|-------|-------------------------------------|
| 4 C | FABRE K. | 1 | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5 | DELAFRENEE M. | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6 | GUILLEMOT P. | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 7 | FERRON J. | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 8 | AUGIERO E. | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Entraîneur(s) | | | | |
| E | GOETZ A. | | | <input type="checkbox"/> |

Il faut sélectionner le type de faute : personnelle, Antisportive, Technique, Disqualifiante ou bagarre, et sélectionner le nombre de lancer franc attribué à l'équipe adverse.

NOTA : la notion « compensé » correspond à la double faute.

Le type de faute sera géré automatiquement sur la feuille de marque en fin de match de la façon suivante :

- La faute personnelle simple (sans L.F. de réparation) : P
- La faute personnelle avec Lancer franc : P₁ – P₂ ou P₃ (suivant le nombre de L.F.)
- La faute anti-sportive : U₂ (2 Lancer francs, automatiquement)
- La faute technique joueur : T₁ (1 Lancer franc, automatiquement)
- La faute disqualifiante joueur : D₂ (2 Lancer francs, automatiquement)
- La faute technique entraîneur :
 - C₁ si l'entraîneur est directement à l'origine de la faute
 - B₁ si cette faute est provoquée par un joueur remplaçant ou une autre personne du banc

Cas particuliers :

- Si un joueur a 5 fautes, le marqueur doit siffler, lever la plaquette indiquant 5 fautes et demander un changement à l'équipe du joueur concerné.
- Pour l'entraîneur, s'il prend 2 fautes de type B₁ ou C₁ ou 3 fautes techniques au total, de type B₁ ou C₁, il est disqualifié.
- Si une équipe arrive à 4 fautes, **une fois que le jeu à repris**, il faut lever le fanion des fautes d'équipes, ce qui signifie à l'arbitre qu'à la prochaine faute d'un joueur de l'équipe, la faute sera automatiquement sanctionnée de 2 lancers franc (sauf pour une faute offensive).

d) Les temps mort :

La gestuelle :



Lorsqu'un entraîneur demande un temps mort à la table, c'est le marqueur qui doit le demander à l'arbitre.

On peut siffler et demander un temps mort dans les cas suivants :

- A chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- Lorsque l'équipe qui demande le temps mort, encaisse un panier.
- A la fin d'une série de lancers francs, si le dernier de la série est réussi.
- Lorsqu'un panier est réussi dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} ¼ temps pour l'équipe qui encaisse le panier. Si l'équipe qui encaisse le panier demande un temps mort, l'équipe qui vient de marquer peut en demander un à son tour.

On fait alors la gestuelle du temps mort et on désigne le banc de l'équipe qui à demandé le temps mort.

Cas particuliers :

- Si les 2 entraîneurs demandent un temps mort, il est décompté à celui qui l'a demandé en premier ou s'il n'y a pas d'arrêt de jeu, à l'équipe qui encaisse un panier.
- En deuxième mi-temps, un entraîneur à droit à 3 temps morts. Cependant, s'il n'en prend pas avant les 2 dernières minutes du 4^{ème} ¼ temps, il en perd 1.

Attention, Si l'arbitre donne le ballon à un joueur, on ne peut plus siffler.

Sur l'e-marque :

Lorsque l'arbitre accorde un temps mort, il faut cliquer sur la case temps mort et désigner l'équipe à qui est accordé le temps mort.

2. La flèche d'alternance :



C'est l'e-marqueur qui doit gérer la flèche d'alternance mais il est plus pratique que ce soit le chronométreur qui s'en occupe. En effet, sur l'e-marque il y a également une flèche d'alternance, ce qui permet une double vérification entre le chronométreur et l'e-marqueur.

Au début du match, lors de l'entre-deux, la flèche est dirigée pour l'équipe qui n'a pas maîtrisé la balle (et pas l'équipe qui a touché le ballon).

Lorsque l'arbitre signale un entre deux, le ballon est donné à l'équipe qui attaque dans le sens de la flèche.

Une fois la remise en jeu effectuée, il faut tourner la flèche.

Au début de chaque $\frac{1}{4}$ temps suivant, remise en jeu à l'équipe qui attaque dans le sens de la flèche. Une fois la remise en jeu effectuée, on tourne la flèche.

A la mi-temps, en concertation avec l'arbitre, on tourne la flèche.

La gestuelle :



L'arbitre peut également demander une situation d'entre deux lorsque, par exemple, le ballon sort des limites du terrain et il ne sait pas qui est le dernier joueur à avoir touché la balle.

Sur l'e-marque :

Il suffit de cliquer sur la flèche non sélectionnée pour inverser la flèche.

IV. Préambule à la rencontre :

1. Le matériel nécessaire :

L'utilisation d'une clé USB de sauvegarde ou d'un autre support de stockage externe, est obligatoire.

Ce matériel devra avoir une capacité minimale de 1Go. Il doit être utilisé pour palier à toute panne de PC.

Lorsqu'une clé est connectée, le système vérifie qu'il existe une version installable d'e-Marque sur la clé. Si aucune version installable du logiciel n'est présente sur la clé (ou s'il s'agit d'une version différente de celle présente sur le PC), le système recopie automatiquement la bonne version installable sur la clé USB. Cela permettra en cas de panne PC de connecter la clé sur un autre PC, d'installer le logiciel si nécessaire et d'imprimer la feuille pour continuer manuellement (cas d'un PC fixe qui n'est pas à la table de marque) ou de continuer la rencontre avec le nouveau PC.

Chaque action est systématiquement enregistrée sur le disque dur du PC et sur la clé de sauvegarde.

La clé de sauvegarde est à fournir par l'équipe visiteuse qui la récupèrera après la rencontre. La clé sert de double de feuille de marque.

2. Téléchargement de la rencontre :

Afin d'éviter de saisir toutes les données manuellement, la rencontre est à télécharger sur le site France Basket Information (FBI).

Pour cela, il faudra se rendre sur la page de saisie des résultats dans son espace club et télécharger la ou les rencontres.

C'est un fichier ZIP d'un peu moins d'1 Mo. Ce fichier ZIP contient :

- le fichier règlement,
- la liste des joueurs qui sont susceptibles de participer à la rencontre,
- la liste des officiels désignés.

3. Lancement de la rencontre :

Une fois la rencontre téléchargée, il faut connecter la clé USB sur l'ordinateur de la rencontre et lancer le logiciel e-marque avec l'icône :

Cliquer ensuite sur « Importer une rencontre » et rechercher la rencontre téléchargée sur la clé USB,

Définir ensuite le lieu de sauvegarde de la rencontre (sélectionner également la clé USB pour palier à une éventuelle défaillance de l'ordinateur),

Cliquer sur « Lancer la rencontre ».

4. Partie administrative :

Remplir la partie « joueurs », à l'aide des licences en indiquant pour chaque joueur :

- Le nom complet du club,
- Le numéro informatique du club,
- La couleur de maillot,
- Le numéro de licence,
- Le type de licence (si différent de JC) : JC1, JC2, ou JT (prêt),
- Le Surclassement (si besoin) : D (pour départemental), R (pour Régional), N (pour National),
- Le nom des joueurs, en lettres majuscules,
- Leur numéro de maillot
- Le numéro de licence et le nom de l'entraîneur,

NOTA : Dans le listing des joueurs, tous les joueurs susceptible de pouvoir participer à la rencontre sont présent, notamment les joueurs de Saint Maximin et les joueurs de la catégorie inférieure qui sont susceptibles d'être surclassés.

Cas particuliers :

Si un joueur ne présente pas sa licence, il doit au moins présenter une carte officielle où apparaît son nom, son prénom et sa photo. De même, une photo de sa licence (sur téléphone portable) est également valable. On cochera alors la case « licence non présentée »

5. Partie rencontre :

5.1. Avant le début du match :

Appeler l'entraîneur de l'équipe A pour qu'il désigne son 5 de départ : cocher la case en face du joueur (la case passe en vert) et faire signer le coach.

Faire pareil pour l'équipe B.

NOTA le match ne pourra pas démarrer si les coaches n'ont pas signés.

5.2. Lorsque le 5 majeur est sur le terrain :

Je vérifie le numéro des joueurs sur le terrain, si tout est OK je fais signe à l'arbitre (pouce levé).

Lorsqu'une faute est signalée par l'arbitre, je fais mon opération (« faute », nom du joueur, type de faute, ...) ensuite, je pense à lire le bandeau jaune qui apparait sur l'écran au chronométreur, afin qu'il puisse vérifier notamment, le nombre de faute d'équipe sur le panneau d'affichage.

5.3. Changement de ¼ temps :

A la fin de chaque ¼ temps, je dois vérifier le score avec le marqueur (vérifier pendant le ¼ temps à chaque changement de dizaine par exemple).

Je sélectionne dans le menu « Action », la commande : changement de période.

5.4. Fin du match :

A la fin du match, je vérifie le score avec le chronométrateur et dans le menu « Action », je sélectionne la commande : « Fin de la rencontre ».

Une nouvelle fenêtre apparaît avec un bouton « Vérifier la feuille de marque pour clôturer la rencontre ».

On appelle alors l'arbitre de la rencontre, c'est lui qui clôture la rencontre.

Lorsque tout le monde a signé (arbitres, chronométrateur, marqueur, ...) il faut maintenant sauvegarder la rencontre sur la clé USB et également sur l'ordinateur.

I. Le chronomètre :



1. Marche / Arrêt du chronomètre :

Au début du match, le chronomètre démarre lorsqu'un joueur maîtrise le ballon ou commence à dribbler.

Le chronomètre doit s'arrêter sur tout coup de sifflet de l'arbitre. Celui-ci doit l'indiquer à la table par une main tendue verticalement, main ouverte.

Le chronomètre doit redémarrer lorsqu'un joueur maîtrise la balle ou commence à dribbler et non pas lorsqu'un joueur fait la remise en jeu. L'arbitre indique la reprise du temps par un bras tendu horizontalement.

NOTA : Un panier accordé n'est pas un arrêt de jeu → Pas d'arrêt du chronomètre.

Cas particuliers :

- Lors d'une série de lancers francs, si le dernier lancer n'est pas réussi, le chronomètre redémarre lorsqu'un joueur touche le ballon.
- Lors des 2 dernières minutes du 4^{ème} ¼ temps, le chronomètre est arrêté lorsqu'un panier est marqué.



Arrêt du temps



Remise en marche du temps

2. Les temps morts :

Lorsqu'un coach demande un temps mort, que celui-ci est demandé par le marqueur aux arbitres et que ces derniers font la gestuelle, le temps mort doit démarrer.

On appuie sur temps mort (sur la console) et sur « point » de l'équipe concernée.

Le chronomètre sur la console démarre de 0 jusqu'à 60 secondes.

Une sonnerie doit retentir à 50 secondes puis à 60 secondes.

La console repasse automatiquement sur le match.

3. Comptabilisation des points

Les points, sur la console, s'incrémentent de 1 en 1. Pour un panier à 2 points, il faudra donc appuyer 2 fois sur la touche point de l'équipe concernée.

En cas d'erreur, il est possible de rectifier le score en appuyant simultanément sur « Correction » et sur « point ».

4. Comptabilisation des fautes d'équipe

Les fautes d'équipes sont à renseigner sur le tableau d'affichage, en appuyant sur la touche « Faute » de l'équipe concernée.

En cas d'erreur, il est possible de rectifier le nombre de faute d'une équipe en appuyant simultanément sur « Correction » et sur « Faute ».

5. A la fin de chaque ¼ temps

Lorsque le chronomètre arrive à 0", le temps commence à s'incrémenter (uniquement sur la console et pas sur le panneau d'affichage).

Les arbitres viennent concerter ce temps pour savoir quand doit reprendre le jeu (notamment à la mi-temps).

Lorsque tout est OK avec les arbitres et qu'ils sont prêts à reprendre le jeu, on appuie sur la touche « Période suivante ». Le chronomètre reprend le temps initial et passe sur la période suivante.

II. Dialogue entre chronométreur et marqueur

Le dialogue entre les 2 OTM est très important.

Le chronométreur peut signaler au marqueur le numéro du joueur qui marque un panier, interpréter les gestes de l'arbitre (faute du 5 noir, P2), signaler que le coach de l'équipe qui est de son côté demande un temps mort, un remplacement, ...

Il est important que la communication soit faite entre les OTM pour éviter toute fraude, à domicile comme à l'extérieur.