



Rôles et fonctions des officiels au club



Lors d'un match de basket, l'équipe des officiels est constituée de : 2 ou 3 arbitres + 2 ou 3 Officiels de Table de Marque (OTM) + 1 chronométreur des tirs + 1 délégué de club.

L'objectif de ce document est d'expliquer quel est le rôle de chacun, dans les grandes lignes : pour aller plus loin, n'hésitez pas à consulter le code de jeu (disponible sous Pdf sur le site de la FFBB) et à vous former (la Commission des Officiels est là pour vous accompagner dans ces démarches).

La première partie présente les rôles et les différentes fonctions de chaque officiel pour les matchs concernant nos championnats uniquement : de U13 à Seniors, donc avec 2 arbitres, 2 OTM et le délégué de club.

La seconde partie rappelle qui fait quoi ? Vous pourrez mieux vous rendre compte de l'ensemble des actions qui entourent un match.

Définitions et rôles, selon la FFBB :

Chaque officiel est un licencié d'une association sportive régulièrement affiliée à la FFBB.

Il est responsable de la bonne tenue de la rencontre en accord avec la réglementation fédérale.



Rôles et fonctions des officiels au club



LES ARBITRES

Sur le terrain, les arbitres sont tenus de sanctionner tout manquement au respect des règles définies par le code de jeu de la FFBB (devoirs et pouvoirs des arbitres détaillés dans les articles 46 et 47 du code de jeu) et s'assurer du bon déroulement du match.

LE MARQUEUR (article 48 du code de jeu pour les détails)

Il renseigne la feuille de marque (E-Marque depuis que nous sommes passés à la feuille de match électronique) et doit renseigner :

Toutes les informations liées à la rencontre, aux équipes et aux officiels avant qu'elle ne démarre.

Tous les points marqués, toutes les fautes commises, tous les temps-morts d'équipe pendant la rencontre.

LE CHRONOMETREUR (article 49 du code de jeu pour les détails)

Il mesure les temps de jeu et gère le tableau d'affichage (évolution du score et des fautes d'équipes).

LE DÉLÉGUÉ DE CLUB

Il doit être un licencié à l'Astro BC et majeur. Il veille au bon déroulement de la rencontre, à la sécurité des officiels et des joueurs, sur et autour du terrain.



AVANT LE MATCH

Nous recommandons d'arriver ½ heure avant l'heure prévue : vous aurez le temps de saluer les autres officiels, les équipes et vous préparer sereinement...

QUAND	ARBITRES	CHRONOMETREUR	MARQUEUR	DÉLÉGUÉ DE CLUB
Avant de se rendre au gymnase...	Prévoir une tenue adaptée (ne pas arbitrer en jean, par exemple)	S'assurent d'avoir les codes des matchs du jour (Vanessa les adresse aux coachs le vendredi), un partage de connection internet pour télécharger le match & de quoi prendre des notes		
- 30 min	Se mettent en tenue Quand le marqueur est prêt : vérifient les licences des joueurs et coachs Vérifient que les officiels soient renseignés	Prépare le matériel de match Programme l'appareil et aide le marqueur à renseigner les informations d'avant match	Prépare le matériel de match Démarré l'E-Marque et renseigne toutes les informations d'avant-match : couleurs maillots, joueurs et entraîneurs des 2 équipes, officiels	S'assure que tout est mis en œuvre pour le bon déroulement du match, peut aider à préparer le matériel (plaquettes, flèches, etc)
- 12 min	Prendre le temps de s'échauffer	Demandent aux coachs de cocher les 4 ou 5 joueurs qui démarreront le match, puis de vérifier et signer la feuille de match		
- 10 min	Briefing d'avant match : chacun rappelle son rôle, afin de s'assurer de démarrer dans les meilleures conditions			
- 3 min	1 ^{er} arbitre siffle et annonce le début du match dans 3 min			Se positionne près de la table de marque ou dans un endroit dans lequel il sera facilement repérable par les arbitres en cas de besoin, qui lui permette de voir l'ensemble du terrain et si possible à l'écart du public
- 1''30	1 ^{er} arbitre siffle et demande aux joueurs de regagner leurs bancs			



LE DÉBUT DU MATCH...

QUAND	ARBITRES	CHRONOMETREUR	MARQUEUR	DÉLÉGUÉ DE CLUB
- 0''20 Les joueurs saluent les officiels et se mettent en place sur terrain	Vérifient que les joueurs qui se présentent pour débiter le match soient bien ceux renseignés par le coach, sinon demander au coach de changer S'assurent que les joueurs se présentent en tenue réglementaire (avec les maillots dans les shorts, sans bijoux, etc... cf articles 4.3 et 4.4 du code de jeu)	S'assure que le chrono affiche bien le temps de jeu à venir (en général paramétrés pour s'afficher à 10'' du début) et première période, quand il est prêt mets une main sur la flèche	Clique sur « démarrer le match » et si tout est ok montre le pouce à l'arbitre qui va faire l'entre-deux initial	
Début du match	L'arbitre fait l'entre-deux	Le chrono doit démarrer lorsque le ballon est touché	La flèche doit être orientée dans le sens du jeu de l'équipe qui n'a pas contrôlé le premier ballon	



PENDANT LE MATCH

Nous recommandons d'échanger brièvement à chaque occasion, communiquer sur la reprise du jeu et s'assurer que la communication est claire pour tous...

QUAND	ARBITRES	CHRONO	MARQUEUR	DÉLÉGUÉ
Pendant toutes les périodes de jeu : les 4 quarts-temps + prolongation(s)	Sifflent et annoncent les violations et fautes Accordent les changements et temps-morts demandés par le chrono Indique quand le chrono peut redémarrer (baisse le bras)	Arrête le chrono sur tous les coups de sifflet et le redémarre sur indication de l'arbitre Annonce au marqueur les joueurs qui ont marqué les paniers, le score, confirme les fautes d'équipe Siffle les demandes de changement, de temps-morts, en respectant les règles FFBB (ou règlements spécifiques chez les jeunes) Tourne la flèche à chaque situation d'entre-deux	Inscrit les paniers et leurs auteurs Inscrit les fautes et réparations, puis annonce le nombre de faute du joueur et d'équipe au chrono, puis lève la plaquette de faute correspond au nombre de faute du joueur Inscrit les temps-mort Tourne la flèche à chaque situation d'entre-deux (sur l'E-Marque)	Intervient si besoin, sur demande des arbitres pour être médiateur en cas de comportements inappropriés de supporters Accompagne un joueur ou coach disqualifié hors de la salle (vestiaire, porte fermée ou extérieur) Appelle les secours, la police...



PENDANT LE MATCH

QUAND	ARBITRES	CHRONOMETREUR	MARQUEUR	DÉLÉGUÉ DE CLUB
Pendant chaque intervalle : entre chaque QT	Echangent entre eux sur le match et les éventuels faits de jeu et avec les OTM sur la communication générale	Fait un point avec le marqueur sur les nombres de fautes de chaque équipe + nombre de temps-morts pris pour s'assurer que les informations affichées soient correctes	Après ce point avec le chronométrateur, passe à la période suivante sur E-Marque et décoche tous les joueurs en jeu, puis coche les joueurs qui se remettent en place	
Particularités pendant les 2 dernières min du match		Arrête le chrono sur chaque panier et demande les changements sur panier encaissé		
En cas de prolongation(s)	Les comptes des fautes des équipes sont imputés au 4 ^{ème} QT : si le drapeau était levé, il doit le rester Même règle d'arrêt du chrono dans les 2 dernières minutes On jouera autant de prolongations qu'il y aura égalité au score à la fin du temps de jeu (sauf règlements particuliers des championnats U13 et U15)			



FIN DU MATCH

Nous recommandons d'attendre que les 2 équipes partent aux vestiaires pour clôturer le match...

QUAND	ARBITRES	CHRONOMETREUR	MARQUEUR	DÉLÉGUÉ DE CLUB
Le buzzer retentit	En cas de tir, valident ou non le panier	Affiche les points du panier accordé	Inscrit le panier accordé	
Après que les 2 équipes soient allées aux vestiaires ou à l'écart du terrain (vestiaire des arbitres) si les équipes restent sur le terrain	Contrôlent la feuille de match Signent la feuille de matchs après les OTM	Si tout est ok, signent la feuille de match Le marqueur renseigne le code de match et effectue le transfert à la FFBB		
	Débriefent ensemble du match et sont invités à la collation d'après-match N'hésitez pas à échanger avec les coachs, joueurs, parents... c'est toujours intéressant 😊			



FIN DU MATCH – situations particulières

Ces situations ne sont pas courantes, mais il nous semble important de savoir quoi faire lorsqu'elles arrivent...

QUOI	ARBITRES	CHRONOMETREUR	MARQUEUR	DÉLÉGUÉ DE CLUB
Faute technique	Sélectionnent le motif? dictent au marqueur le commentaire à apporter éventuellement et le signent		Note le motif et commentaire sous la dictée de l'arbitre qui a infligé la faute	
Faute disqualifiante sans rapport	Dictent au marqueur le motif et signent leur commentaire		Note le motif et commentaire sous la dictée de l'arbitre qui infligée la faute	
Faute disqualifiante avec rapport Bagarre Réclamation Incident	Tous les officiels du match auront à rédiger un rapport et le transmettre sous 48h à la commission concernée Les formulaires sont disponibles sur le site du Comité de Basket 31 : https://www.basketcd31.com/le-cd31/formations-des-officiels/arbitres/			