

Chêne Basket

Formation règles et tablette de marque pour les officiel·les de table (OTR)

Grégoire Métral
Septembre 2025



Être officiel·le de table

- Rôle important — mais pas de pression !
- Responsabilité du respect des règles = arbitrage
- Certaines règles à connaître
- Si vous connaissez bien les règles, ça aide
- Si vous avez le sens du basket, c'est plus facile



Références

- Règles du basket (et interprétations) :
 - <https://www.fiba.basketball/fr/documents>
- Documents principaux pour la Suisse :
 - <https://swiss.basketball/resource-center>
- Documents principaux pour l'ACGBA (Genève) :
 - <https://acgba.ch/documents-reglements-basketball/>
- Collection de documents :
 - <https://metral.ch/basket>



Première partie :
Tâches des officiel·les et
communication avec les arbitres



Tâches générales

- Préparer le matériel de la table de marque :
 - feuille et stylos (2 couleurs) ou **tablette**
 - chronomètre et sonnerie, ou **tableau d'affichage** genre Stramatel
 - **palettes 1 à 5** (fautes)
 - signaux pour **4 fautes d'équipe**
 - **flèche** d'alternance
- Remplir la feuille ou la tablette avec les indications générales :
 - informations du match (date, heure, compétition, lieu, équipes...)
 - joueur·euses, capitaine, coach et assistant·e
 - **tout doit être prêt 15 minutes avant le match**
 - **faire noter les 5 entrant·es et signer par la/le coach 10 minutes avant le match**
 - officiel·les et arbitres (à la fin du match dans l'ancienne version de la tablette)



Règles générales

- Durée d'un match : 4 fois 10' (prolongation de 5'), 15 minutes à la mi-temps, 2 minutes entre les autres quarts-temps
- La flèche d'alternance : dans quel sens la met-on ? quand doit-on la tourner ? geste de l'entre-deux
- À noter (entre autres) sur la tablette : changements, temps-morts, paniers, fautes
- Communiquer avec les arbitres : le klaxon et la gestuelle
- Les changements : qui demande ? quand sonner ? quelle gestuelle ?
- Les temps-morts : qui demande ? quand sonner ? quelle gestuelle ? combien de temps ? klaxon ?
- Les fautes : palettes pour chaque joueur·euse, signal des 4 fautes d'équipe

Règles du chronomètre

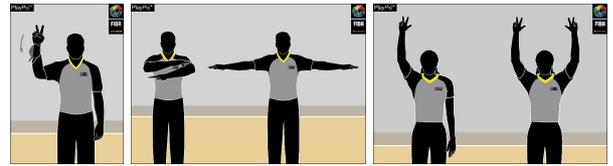
- Déroulement du match : quand doit-on démarrer le chrono ? quand doit-on l'arrêter ?
- Que se passe-t-il lorsque le ballon sort des limites du terrain ?
- Que se passe-t-il lorsqu'un panier est marqué ?
- Que se passe-t-il dans les 2 dernières minutes du dernier quart-temps ?
 - sur tous les paniers, le chrono est arrêté ; temps-morts possibles (quand le chrono est arrêté) ; changements possibles (pour l'équipe qui encaisse le panier, ou pour l'équipe qui marque *si l'autre équipe demande un changement*) ; perte d'un temps-mort si aucun pris en 2^e mi-temps

Gestuelle des arbitres (1)

- Voir les [règles FIBA actuelles](#) dès page 61 (Annexe A)
- Gestes sans conséquence directe pour la table, violations :
 - Retour en zone
 - Pied
 - Marcher
 - Double-dribble
 - Balle portée
 - Compter les secondes
 - Violation de...
 - 3 secondes
 - 5 secondes
 - 8 secondes
 - 14 ou 24 secondes
 - Nature de la faute

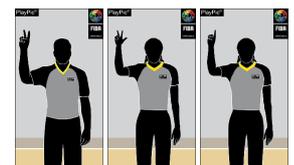
Gestuelle des arbitres (2)

- Arrêter le chrono (violation ou faute) / Démarrer le chrono (dans certaines situations)
- Numéros des joueurs
 - de 00 à 15 : un geste
 - de 16 à 99 : deux gestes
- Panier accordé (nombre de points)
- Panier annulé
- Panier à 3 points (tenté / réussi)



Gestuelle des arbitres (3)

- Changement(s)
- Fautes
 - personnelle (P)
 - technique (T)
 - antisportive (U)
 - disqualifiante (D)
- Nombre de lancers francs

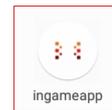


Deuxième partie : Utilisation de la tablette

13

Introduction

- Deux versions de l'application
- La plus récente (ingameapp) présente plusieurs améliorations, mais a aussi des défauts :
Swissbasket recommande d'utiliser l'ancienne
- Dans cette présentation, en général : à gauche = ancienne version, à droite = nouvelle version



14



Entraînez-vous !

- L'**ancienne application** (NBN23 InGame) peut être téléchargée (APK) et installée sur un smartphone ou une tablette avec Android
<https://storage.googleapis.com/eu-nbn23-scoresheet-artifacts/apks/v202700.apk>
- Parties de test : Leverade → test@swb.ch / admin1
- La **nouvelle application** (InGame by NBN23) se trouve dans le [Play Store](#) (Android) ou l'[App Store](#) (iOS)
- Parties de démo depuis l'écran d'accueil (accéder à la démo)

15



Conseils de base

- Faites-vous aider des autres officiels (parlez, donnez les numéros, retenez les changements)
→ p.ex. en situation de «and-one», la personne au chrono dicte les gestes de l'arbitre, la personne à la tablette note les actions
- N'hésitez pas à solliciter les arbitres !
- Ayez un papier et un crayon à portée de main au cas où

16

Chez vous (ou chez la/le coach)

- Connectez-vous
- Téléchargez le match à venir
- Faites les mises à jour de l'application si besoin (éventuellement du système)

17

Écran d'accueil



INGAME

Enregistrement avec le compte:

LEVERAGE

Nom d'utilisateur

Mot de passe

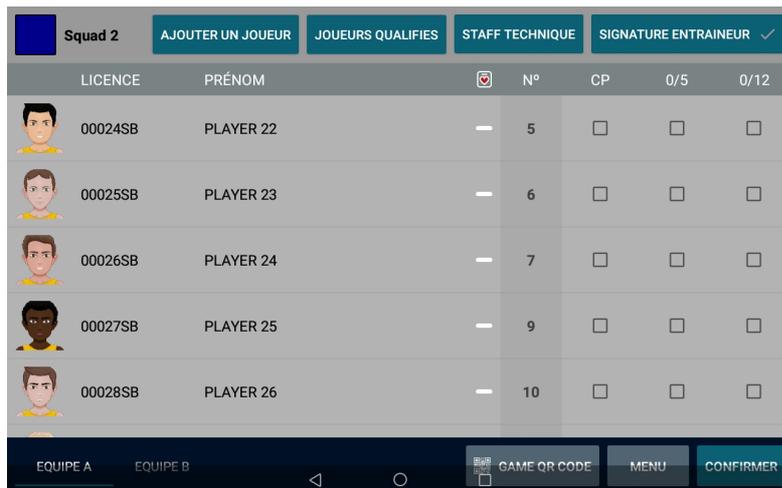
SE CONNECTER

v2.0.24 (p)

OPTIONS

18

Liste des joueurs·euses

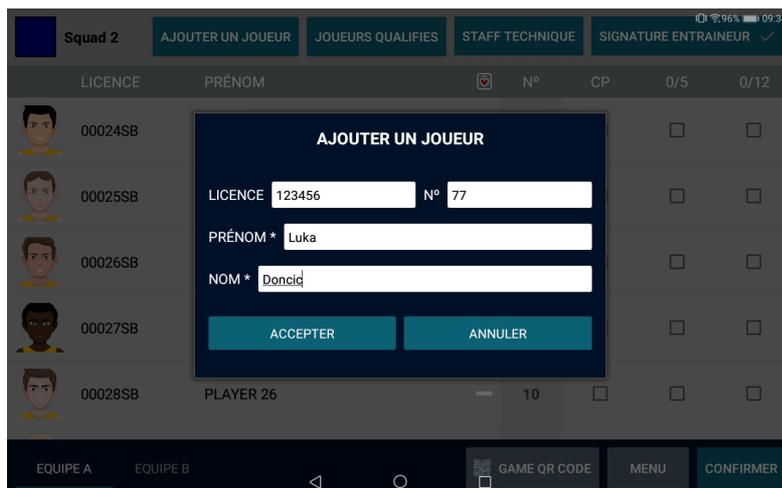


LICENCE	PRÉNOM	N°	CP	0/5	0/12
00024SB	PLAYER 22	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00025SB	PLAYER 23	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00026SB	PLAYER 24	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00027SB	PLAYER 25	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00028SB	PLAYER 26	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



19

Ajouter un·e joueur·euse



AJOUTER UN JOUEUR

LICENCE N°

PRÉNOM *

NOM *



20

Liste avec tout le monde

LICENCE	PRÉNOM	N°	CP	0/5	0/12
123456	Luka Doncic	77	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00024SB	PLAYER 22	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00025SB	PLAYER 23	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00026SB	PLAYER 24	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
00027SB	PLAYER 25	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



21

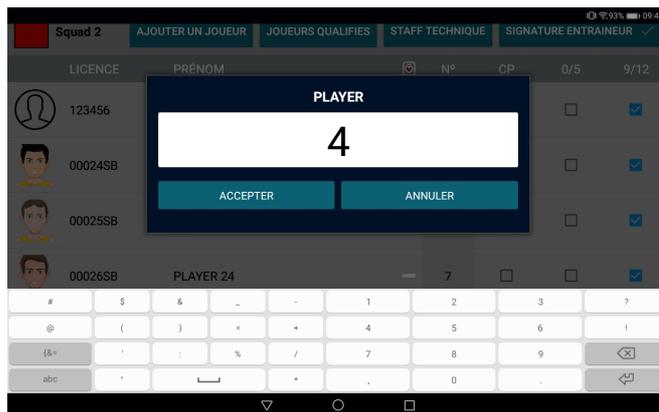
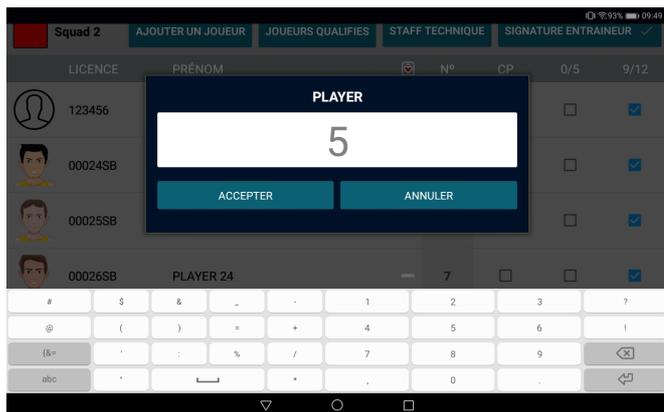
Sélection des joueurs·euses présent·es et du·de la capitaine

LICENCE	PRÉNOM	N°	CP	0/5	0/12
123456	Luka Doncic	77	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00024SB	PLAYER 22	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00025SB	PLAYER 23	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00026SB	PLAYER 24	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00027SB	PLAYER 25	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



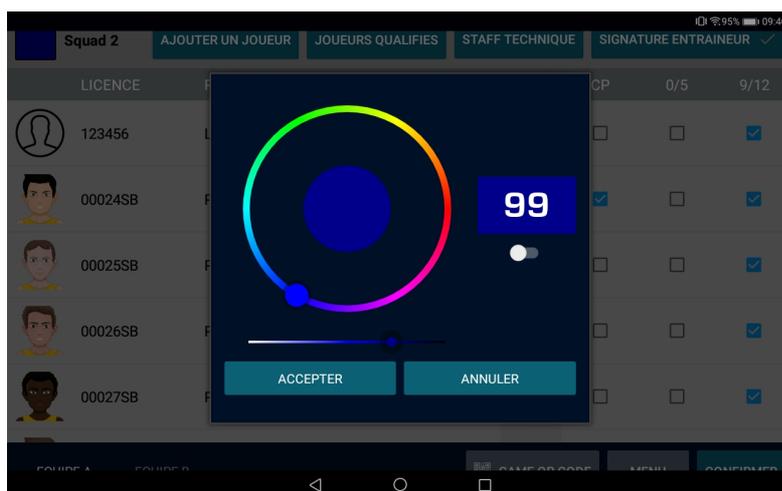
22

Définition des numéros



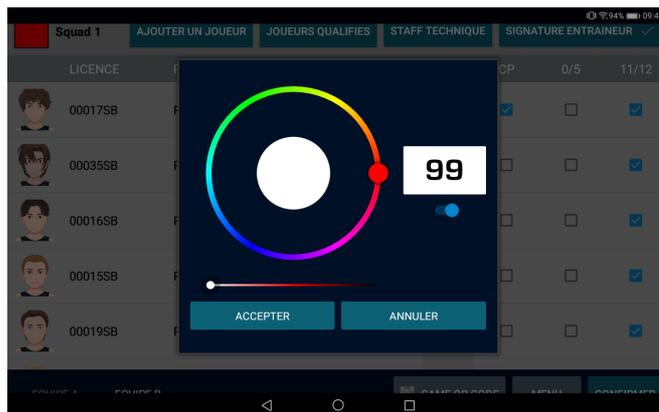
23

Définition des couleurs



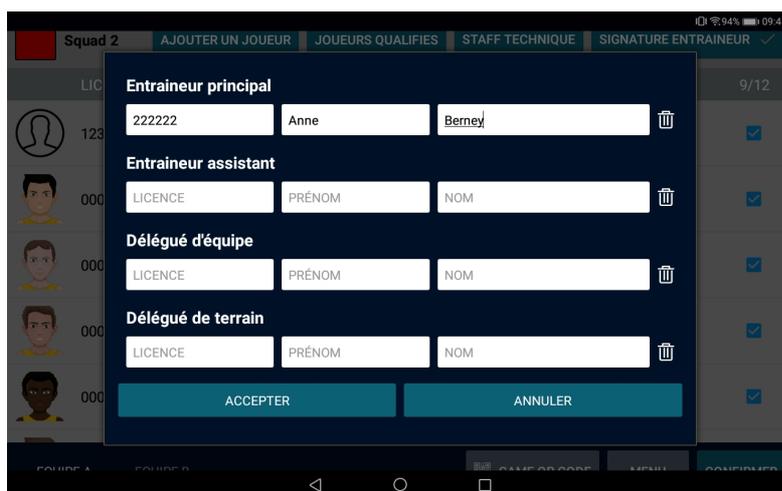
24

Modifier une couleur



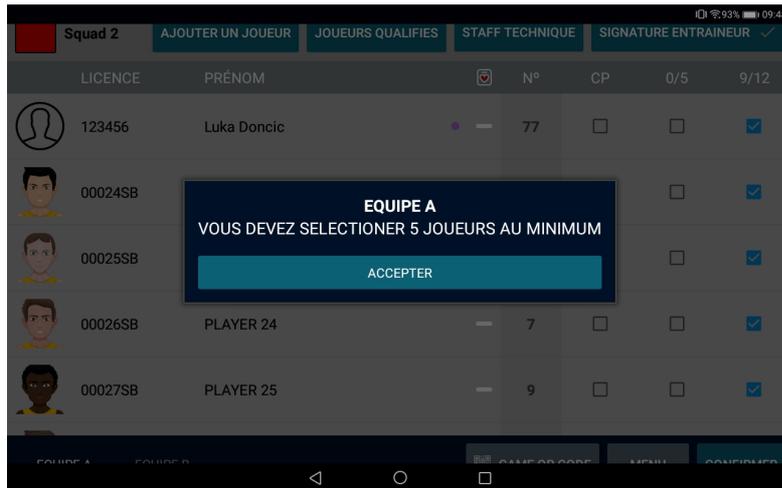
25

Staff technique



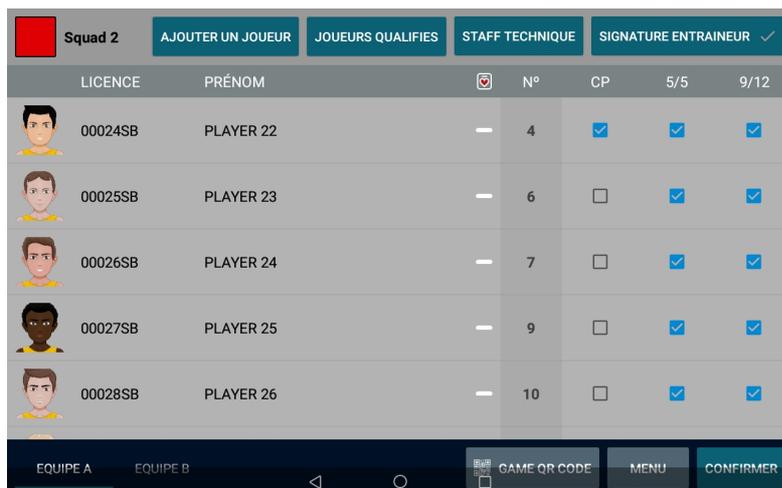
26

Si on veut aller trop vite...



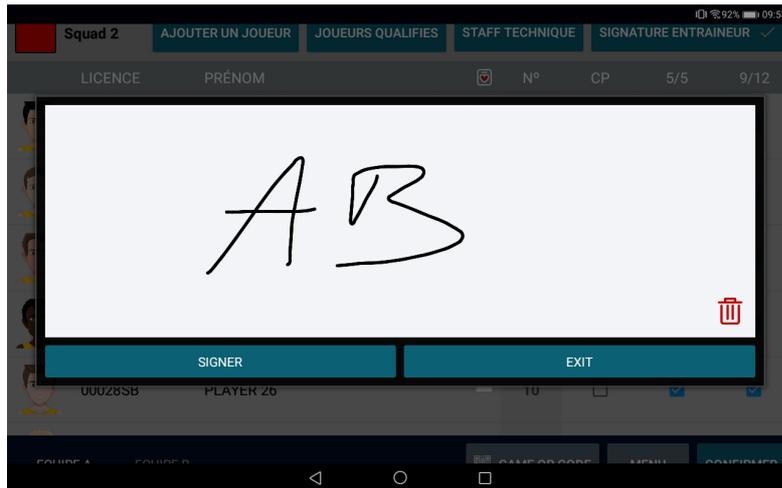
27

Les coachs doivent signer



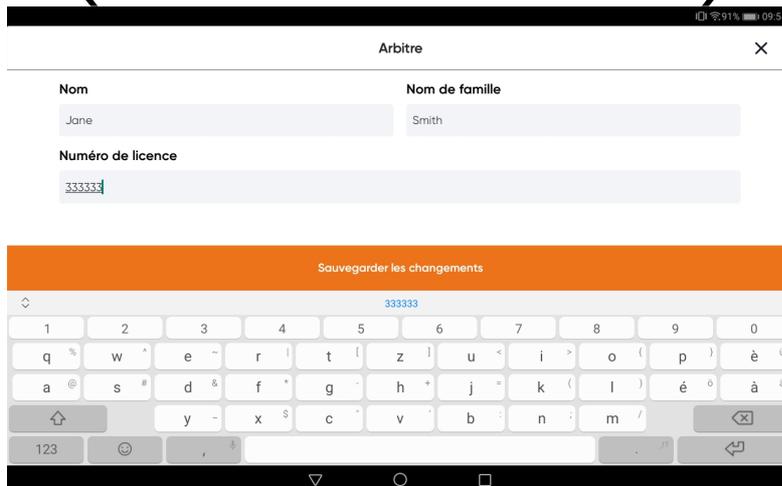
28

Signature des coachs



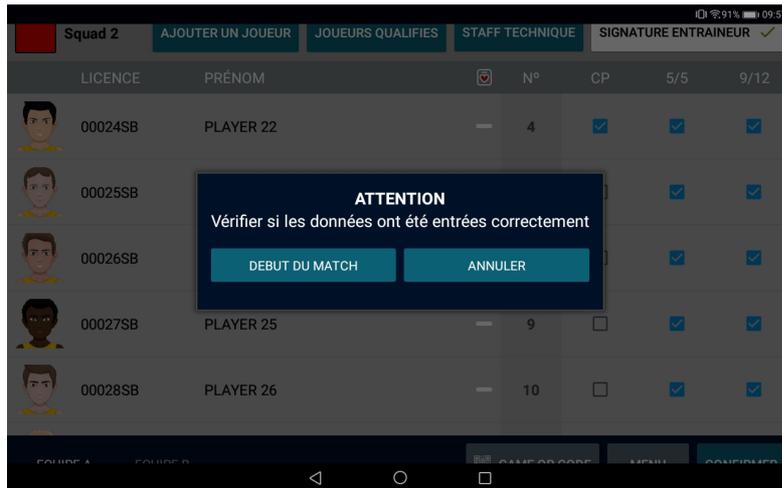
29

Entrer les arbitres et les officiel·les (nouvelle version)



30

Tout est prêt



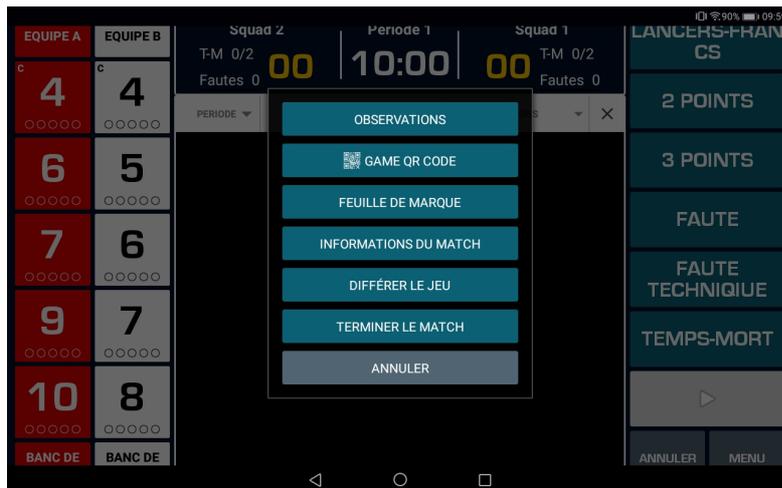
31

Écran de saisie pendant le match



32

Menu pendant le match



33

Actions pendant le match



34

Fautes

The screenshot shows a basketball game interface. At the top, it displays 'Squad 2' and 'Squad 1' with their respective fouls (Fautes 1: 06, Fautes 2: 07) and a timer at 09:09. A dialog box titled 'NOMBRE DE LANCERS-FRANCS' is open, showing a grid of buttons for 1, 2, 3, and C (center). Below the dialog, a list of fouls is visible with columns for player, time, and period.

PERIODE	EQUIPE	PROGROSS	ACTIIONS
(P1)	A	09:16 06-07	P-7
(P1)	A	09:21 04-07	P-10
(P1)	B	09:25 04-07	P-4
(P1)	B	09:33 04-05	P-4
(P1)	B	09:35 04-05	P-5
(P1)	A	09:41 04-03	P-6
(P1)	B	09:47 02-03	P-4



35

S'il y a des lancers

The screenshot shows a basketball game interface. At the top, it displays 'Squad 2' and 'Squad 1' with their respective fouls (Fautes 2: 06, Fautes 2: 07) and a timer at 08:59. A dialog box titled 'Qui a subi la faute?' is open, showing a grid of buttons for players 4, 5, 6, 7, and 8. Below the dialog, a list of fouls is visible with columns for player, time, and period.

PERIODE	EQUIPE	PROGROSS	ACTIIONS
06-07	P-4	FAUTE	
06-07	P-4	FAUTE	
06-07	P-7	2 POINTS	
04-07	P-10	FAUTE	
04-07	P-4	2 POINTS	
(P1)	B	09:33 04-05	P-4 FAUTE
(P1)	B	09:35 04-05	P-5 2 POINTS
(P1)	A	09:41 04-03	P-6 2 POINTS



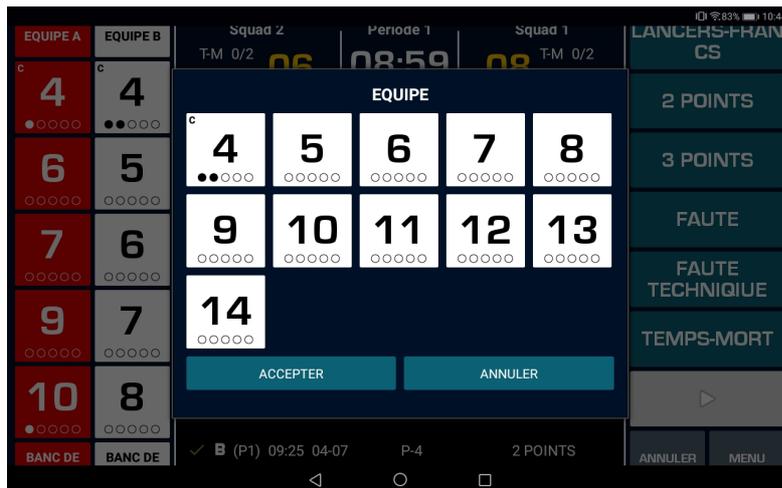
36

Lancers francs



37

Voir les fautes des joueurs·euses



38

Annulation de la dernière action

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 1	Squad 1	LANCERS-FRANCS
4	4	T-M 0/2 Fautes 2	08:59	09 T-M 0/2 Fautes 2	2 POINTS
6	5	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
7	6	✓ B (P1) 08:58 06-09	P-5	LANCERS-FRANCS	3 POINTS
9	7	✓ B (P1) 08:58 06-08	P-5	LANCERS-FRANCS	FAUTE
10	8	✓ A (P1) 08:58 06-07	P-4	FAUTE	FAUTE TECHNIQUE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P1) 09:08 06-07	P-4	FAUTE	TEMPS-MORT
		✓ A (P1) 09:16 06-07	P-7	2 POINTS	
		✓ A (P1) 09:21 04-07	P-10	FAUTE	
		✓ B (P1) 09:25 04-07	P-4	2 POINTS	
		✓ B (P1) 09:33 04-05	P-4	FAUTE	



39

Faute «technique»

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 1	Squad 1	LANCERS-FRANCS
4	4	T-M 0/2 Fautes 2	08:49	09 T-M 0/2 Fautes 2	2 POINTS
6	5	PERIODE	EQUIPE	JOUEURS	ACTIONS
7	6	✓ B (P1) 08:58 06-09	P-5	LANCERS-FRANCS	BAGARRE
9	7	✓ B (P1) 08:58 06-08	P-5	LANCERS-FRANCS	DISQUALIFIE
10	8	✓ A (P1) 08:58 06-07	P-4	FAUTE	ANTISPORTIVE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P1) 09:08 06-07	P-4	FAUTE	FAUTE TECHNIQUE
		✓ A (P1) 09:16 06-07	P-7	2 POINTS	ANNULER
		✓ A (P1) 09:21 04-07	P-10	FAUTE	
		✓ B (P1) 09:25 04-07	P-4	2 POINTS	



40

Y a-t-il des lancers ? Qui les tire ?

The screenshot shows a basketball game interface. At the top, it displays 'Squad 2' and 'Squad 1' with their respective foul counts: Squad 2 has 06 fouls and Squad 1 has 09 fouls. The game time is 08:49. A dialog box titled 'NOMBRE DE LANCERS-FRANCS' is open, showing a 2x2 grid of buttons labeled '1', '2', '3', and 'C'. Below the grid is a button labeled 'Pas de lancers-francs'. The background shows a list of fouls with checkboxes and player information.



41

Quand il y a 4 fautes d'équipe

The screenshot shows a basketball game interface. At the top, it displays 'Squad 2' and 'Squad 1' with their respective foul counts: Squad 2 has 07 fouls and Squad 1 has 09 fouls. The game time is 08:41. A dialog box titled 'NOMBRE DE LANCERS-FRANCS' is open, showing a 2x2 grid of buttons labeled '1', '2', '3', and 'C'. Below the grid is a button labeled 'Pas de lancers-francs'. A message box is overlaid on the dialog, stating 'Equipe Squad 1 est dans le bonus' with an 'ACCEPTER' button. The background shows a list of fouls with checkboxes and player information.



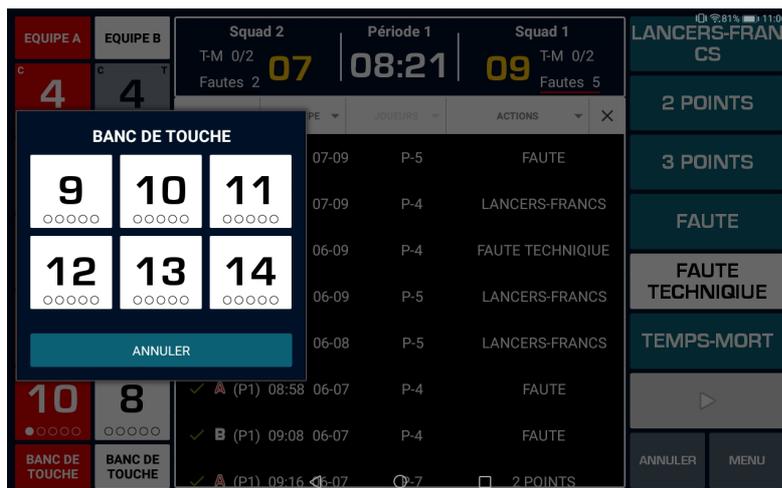
42

Si un·e joueur·euse est disqualifié·e



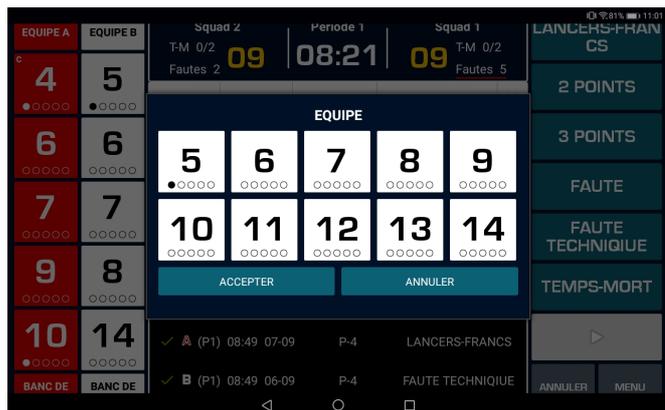
43

Il faut lui trouver un·e remplaçant·e



44

Un·e joueur·euse disqualifié·e...



... n'apparaît plus dans la liste de l'équipe



45

Changements : un par un



46

Changements : toute l'équipe

EQUIPE A: 6, 7, 9, 10, 77
 EQUIPE B: 5, 6, 7, 8, 14
 Squad 2: T-M 0/2, Fautes 2, Score 15
 Periode 1: 07:38
 Squad 1: T-M 0/2, Fautes 5, Score 11
 LANCERS-FRANCS
 EQUIPE: 4, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 77
 BOUTONS: ACCEPTER, ANNULER
 LOGS: (P1) 08:21 08-09 P-10 LANCERS-FRANCS; (P1) 08:21 07-09 P-14 IN | P-4 CHANGEMENT



47

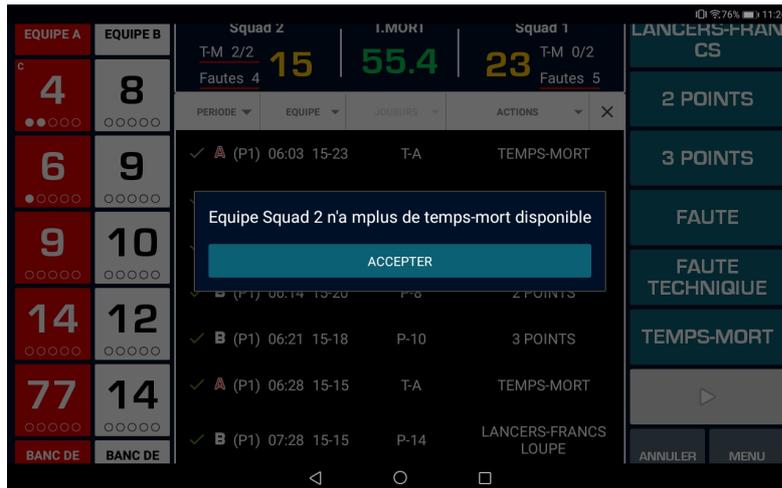
Temps morts

EQUIPE A: 4, 6, 9, 14, 77
 EQUIPE B: 8, 9, 10, 12, 14
 Squad 2: T-M 1/2, Fautes 3, Score 15
 T.MORT: 54.4
 Squad 1: T-M 0/2, Fautes 5, Score 15
 LANCERS-FRANCS
 LOGS: (P1) 06:28 15-15 T-A TEMPS-MORT; (P1) 07:28 15-15 P-14 LANCERS-FRANCS LOUPE; (P1) 07:28 15-15 P-14 LANCERS-FRANCS; (P1) 07:28 15-14 P-4 FAUTE; (P1) 07:33 15-14 P-14 3 POINTS; (P1) 07:37 15-11 P-12 IN | P-7 OUT CHANGEMENT; (P1) 07:37 15-11 P-10 IN | P-6 OUT CHANGEMENT



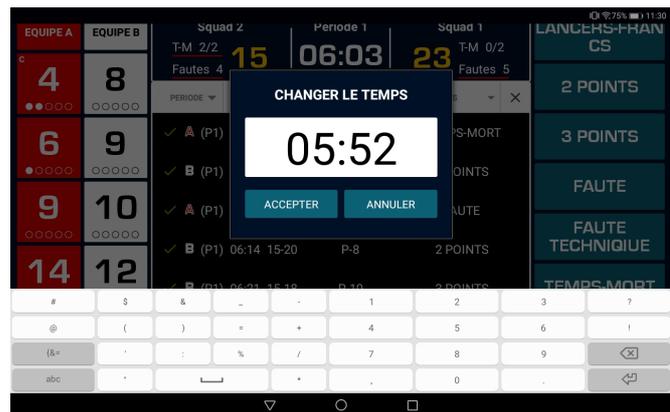
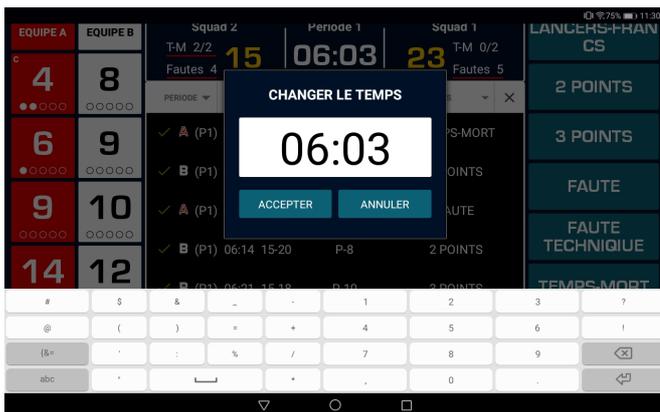
48

Plus de temps port disponible



49

Ajuster le chrono



50

Fin d'une période

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 1	Squad 1	LANCERS-FRANCS	
4	8	T-M 2/2 Fautes 4	15	00.0	23 T-M 0/2 Fautes 5	
6	9	Période terminée. Voulez vous continuer avec la période suivante?				2 POINTS
9	10	ACCEPTER				3 POINTS
14	12	ANNULER				FAUTE
77	14	✓ A (P1) 06:03 15-23 T-A TEMPS-MORT				FAUTE TECHNIQUE
BANC DE	BANC DE	✓ B (P1) 06:21 15-18 P-10 3 POINTS				TEMPS-MORT
		✓ A (P1) 06:28 15-15 T-A TEMPS-MORT				
		✓ B (P1) 07:28 15-15 P-14 LANCERS-FRANCS LOUPE				



51

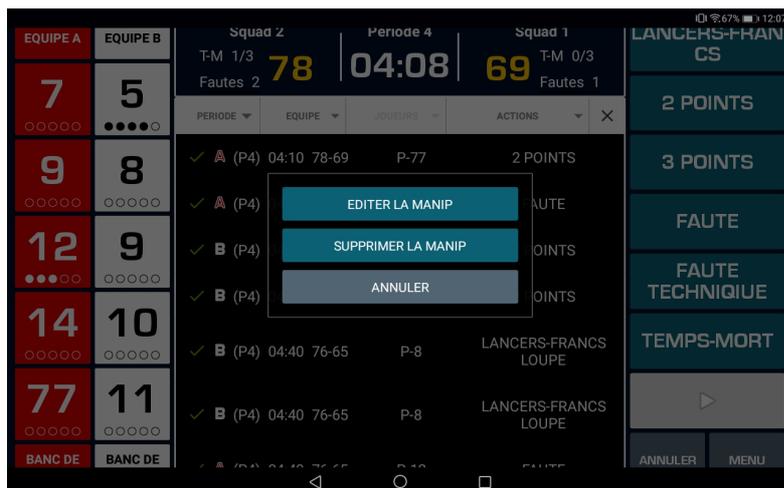
Début de la période suivante

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 2	Squad 1	LANCERS-FRANCS	
4	8	T-M 2/2 Fautes 0	15	10:00	23 T-M 0/2 Fautes 0	
6	9	Période terminée. Voulez vous continuer avec la période suivante?				2 POINTS
9	10	ACCEPTER				3 POINTS
14	12	ANNULER				FAUTE
77	14	✓ A (P1) 06:03 15-23 T-A TEMPS-MORT				FAUTE TECHNIQUE
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE	✓ B (P1) 06:08 15-23 P-8 3 POINTS				TEMPS-MORT
		✓ A (P1) 06:08 15-20 P-6 FAUTE				
		✓ B (P1) 06:14 15-20 P-8 2 POINTS				
		✓ B (P1) 06:21 15-18 P-10 3 POINTS				
		✓ A (P1) 06:28 15-15 T-A TEMPS-MORT				
		✓ B (P1) 07:28 15-15 P-14 LANCERS-FRANCS LOUPE				



52

Corriger une action



53

Éléments modifiables



54

Supprimer une action

The screenshot shows a basketball game interface for 'LANCERS-FRANCS'. The score is 78-69 in the 4th period. A confirmation dialog box is displayed in the center with the text 'VOULEZ VOUS SUPPRIMER CETTE MANIP?' and two buttons: 'ACCEPTER' and 'ANNULER'. The background shows a list of actions, including a 2-point shot by player 77 at 04:10.



Ajout/suppression (p. ex. 3 pts au lieu de 2 pts)

This screenshot shows the game interface with a score of 78-67. A button labeled 'Ajouter une action ici.' is visible in the action list area. The interface includes team scores, fouls, and a list of actions such as '2 POINTS', '3 POINTS', and 'FAUTE'.

This screenshot shows the game interface after an action has been added. The score is now 78-68. The action list includes a 3-point shot by player 9 at 04:15. The interface also shows fouls and other game details.



Temps mort dans les 2 dernières minutes du 4^e quart

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	Période 4	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	5	T.M 1/3 Fautes 2	01:55	68 T.M 0/3 Fautes 1	2 POINTS
9	8				3 POINTS
12	9				FAUTE
14	10				FAUTE TECHNIQUE
77	11				TEMPS-MORT
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE				ANNULER MENU



57

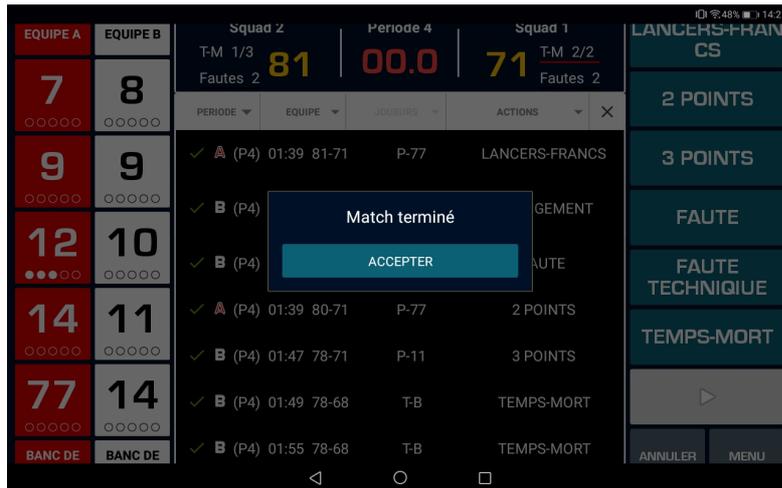
Effets secondaires...

EQUIPE A	EQUIPE B	Squad 2	T.MORT	Squad 1	LANCERS-FRANCS
7	5	T.M 1/3 Fautes 2	51.3	68 T.M 1/2 Fautes 1	2 POINTS
9	8				3 POINTS
12	9				FAUTE
14	10				FAUTE TECHNIQUE
77	11				TEMPS-MORT
BANC DE TOUCHE	BANC DE TOUCHE				ANNULER MENU



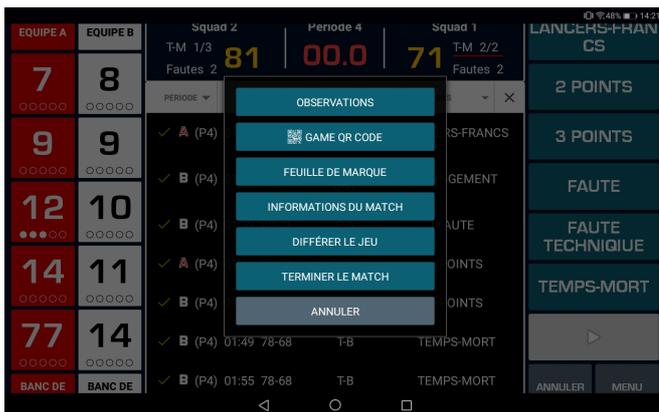
58

Fin du match



59

Aller dans le menu et terminer



60

Faire signer arbitres et officiel-les

Signatures Observations

Arbitre
LICENCE PRÉNOM NOM

Arbitre 1
LICENCE PRÉNOM NOM

Arbitre 2
LICENCE PRÉNOM NOM

Marqueur
LICENCE PRÉNOM NOM

Earn points and prizes! ADD EMAIL

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

Signatures Observations

Arbitre
333333 Jane Smith

Arbitre 1
444444 John Doe

Arbitre 2
LICENCE PRÉNOM NOM

Marqueur
555555 Leigh Robertson

50 spectateurs

Earn points and prizes! ADD EMAIL

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION



61

Terminer et envoyer les données

Signatures Observations

Arbitre
333333 Jane Smith

Arbitre 1
444444 John Doe

Arbitre 2
LICENCE PRÉNOM NOM

Marqueur
555555 Leigh Robertson

50 spectateurs

Earn points and prizes! ADD EMAIL

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

ETES VOUS SUR DE VOULOIR FERMER LA FEUILLE DE MATCH? VOUS NE POURREZ REVENIR UN FOIS QUE C'EST FERME

ACCEPTER ANNULER

Signatures Observations

Arbitre
333333 Jane Smith

Arbitre 1
444444 John Doe

Arbitre 2
LICENCE PRÉNOM NOM

Marqueur
555555 Leigh Robertson

50 spectateurs

Earn points and prizes! ADD EMAIL

TERMINER LA FEUILLE DE MARQUE FEUILLE DE MARQUE AJOUTER OBSERVATION AJOUTER UNE RECLAMATION

DONNEES ENVOYEEES AVEC SUCCES

ACCEPTER



62



Encore quelques indications

- Tout au long du match (pendant les moments de pause), regardez avec le chrono si les points correspondent et si le temps est à peu près correct
- Parlez régulièrement aux arbitres et aux coachs (équipes dans le bonus, nombre de temps-morts restants, joueurs·euses qui atteignent 3 fautes, 4 fautes...)