



**Tischoffizielle
Officiels de table
Ufficiali di campo**

www.swiss.basketball

Attention :

Ce document sert uniquement à montrer les différences entre l'ancienne version de la DSS et la nouvelle. Il ne peut pas servir comme formation pour devenir officiel marqueur et ne montre pas la totalité des fonctions.

Deux nouvelles fautes

Dès la saison 2026/27, la FIBA a décidé de punir moins sévèrement certaines fautes techniques et antisportives.

Les techniques sont divisées en deux catégories :

- **Cat. 1 : celles que nous connaissions déjà. A la 2e, la personne est expulsée de la salle.**
- **Cat. 2 : celles qui sont sifflées parce que le joueur a retardé le match. Dans ce cas, il n'y a plus de limite.**

Les antisportives sont aussi divisées en deux catégories :

- **Les fautes disruptives qui ne sont pas limitées non plus.**
- **Les fautes flagrantes qui sont toujours limitées (à la 2e, la personne est expulsée de la salle).**

A noter qu'une faute technique de catégorie 1 cumulée à une faute flagrante donneront toujours lieu à une expulsion.

Les fautes spéciales

TECHNICAL FOUL



Faute technique
Attention, elle peut aussi être donnée au coach ou au banc. Dans ce cas, l'arbitre doit indiquer qui reçoit la faute.

DISRUPTIVE FOUL



Faute disruptive

FLAGRANT FOUL



Faute flagrante

DISQUALIFYING FOUL



Faute disqualifiante
Elle peut aussi être donnée à quelqu'un du banc s'il entre sur le terrain pour se bagarrer (faute pour bagarre)

**Et voici quelques informations sur la nouvelle feuille
de match électronique.**

contrôler les équipes

Une fois le match téléchargé, nous pouvons cliquer le bouton “commencer”. Nous arrivons directement sur la composition du match.

retour au choix du match

choix des équipes

information sur les équipes

← Team Ingame

Team Swish

Officiels de match

⋮

Joueurs/euse

Staff de l'équipe

Couleur de l'équipe

Résumé

N°	Joueur/euse	Licence	Capitaine 0/1	Cinq Majeur 0/5	All Joueurs 0/15
4	Player Team Ingame 1	Team Ingame001	☐	☐	☐
5	Player Team Ingame 2	Team Ingame002	☐	☐	☐
6	Player Team Ingame 3	Team Ingame003	☐	☐	☐
7	Player Team Ingame 4	Team Ingame004	☐	☐	☐
8	Player Team Ingame 5	Team Ingame005	☐	☐	☐
9	Player Team Ingame 6	Team Ingame006	☐	☐	☐
10	Player Team Ingame 7	Team Ingame007	☐	☐	☐
11	Player Team Ingame 8	Team Ingame008	☐	☐	☐
12	Player Team Ingame 9	Team Ingame009	☐	☐	☐
13	Player Team Ingame 10	Team Ingame010	☐	☐	☐

arbitres et officiels

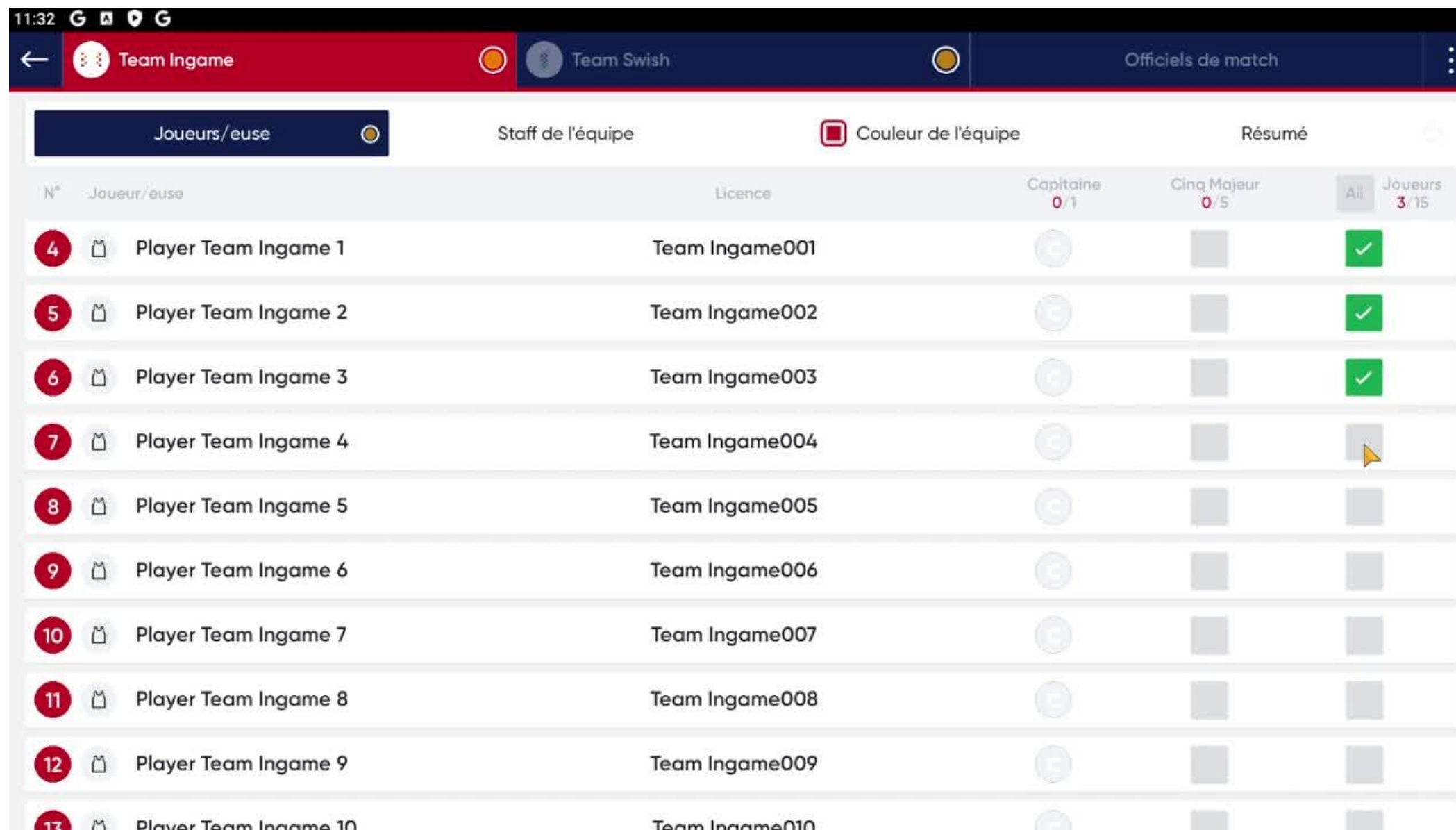
menu

contrôler les équipes

Avec les coachs, il faut contrôler que tous les joueurs qui vont jouer se trouvent dans la liste, qu'ils aient le bon numéro et les sélectionner, pour l'équipe A et l'équipe B.

Team Ingame		Team Swish		Officiels de match	
Joueurs/euse		Staff de l'équipe		Couleur de l'équipe	
Résumé					
N°	Joueur/euse	Licence	Capitaine 0/1	Cinq Majeur 0/5	All Joueurs 0/15
4	Player Team Ingame 1	Team Ingame001	☐	☐	☐
5	Player Team Ingame 2	Team Ingame002	☐	☐	☐
6	Player Team Ingame 3	Team Ingame003	☐	☐	☐
7	Player Team Ingame 4	Team Ingame004	☐	☐	☐
8	Player Team Ingame 5	Team Ingame005	☐	☐	☐
9	Player Team Ingame 6	Team Ingame006	☐	☐	☐
10	Player Team Ingame 7	Team Ingame007	☐	☐	☐
11	Player Team Ingame 8	Team Ingame008	☐	☐	☐
12	Player Team Ingame 9	Team Ingame009	☐	☐	☐

contrôler les équipes



Joueurs/euse					
Staff de l'équipe					
Couleur de l'équipe					
Résumé					
N°	Joueur/euse	Licence	Capitaine 0/1	Cinq Majeur 0/5	All Joueurs 3/15
4	Player Team Ingame 1	Team Ingame001	☐	☐	☒
5	Player Team Ingame 2	Team Ingame002	☐	☐	☒
6	Player Team Ingame 3	Team Ingame003	☐	☐	☒
7	Player Team Ingame 4	Team Ingame004	☐	☐	☐
8	Player Team Ingame 5	Team Ingame005	☐	☐	☐
9	Player Team Ingame 6	Team Ingame006	☐	☐	☐
10	Player Team Ingame 7	Team Ingame007	☐	☐	☐
11	Player Team Ingame 8	Team Ingame008	☐	☐	☐
12	Player Team Ingame 9	Team Ingame009	☐	☐	☐
13	Player Team Ingame 10	Team Ingame010	☐	☐	☐

Les noms et prénoms sont repris des informations que les équipes ont données. Il faut surtout s'assurer de bien sélectionner les personnes qui seront présentes sur le match [maximum 12 joueurs]. Attention de ne pas réinscrire quelqu'un déjà dans la liste et de bien voir si les joueurs n'ont pas changé de numéro de maillot.

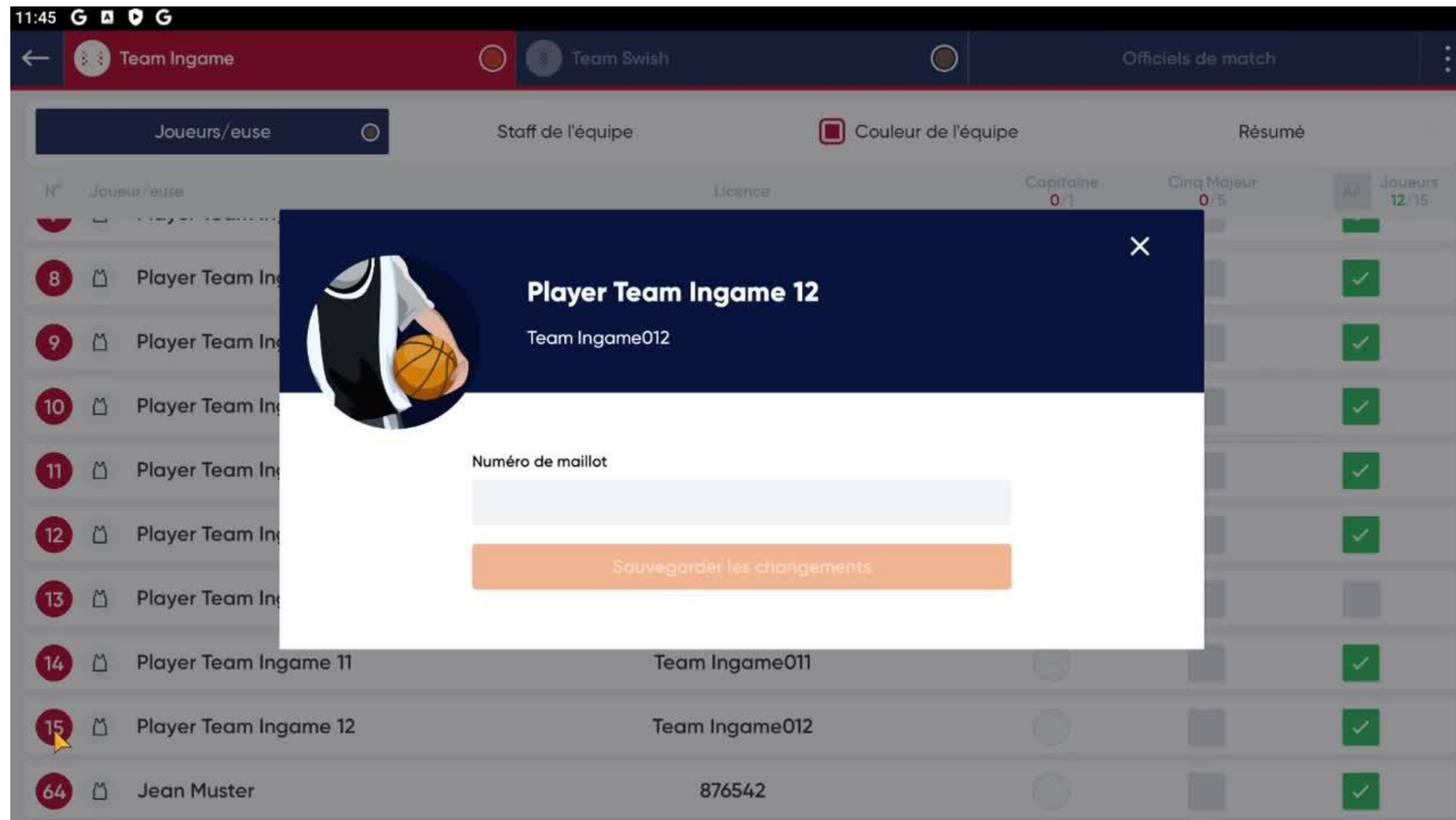
contrôler les équipes

Joueurs/euse					
Staff de l'équipe					
Couleur de l'équipe					
Résumé					
N°	Joueur/euse	Licence	Capitaine 0/1	Cinq Majeur 0/5	All Joueurs 11/15
8	Player Team Ingame 5	Team Ingame005	☐	☐	☒
9	Player Team Ingame 6	Team Ingame006	☐	☐	☒
10	Player Team Ingame 7	Team Ingame007	☐	☐	☒
11	Player Team Ingame 8	Team Ingame008	☐	☐	☒
12	Player Team Ingame 9	Team Ingame009	☐	☐	☒
13	Player Team Ingame 10	Team Ingame010	☐	☐	☐
14	Player Team Ingame 11	Team Ingame011	☐	☐	☒
15	Player Team Ingame 12	Team Ingame012	☐	☐	☒

+ Ajouter un nouveau joueur/euse

Il se peut qu'un joueur ne soit pas dans la liste. Il suffit de l'ajouter en cliquant en bas de la liste.

contrôler les équipes



Parfois il faut modifier le numéro du maillot d'un joueur. Il suffit de cliquer sur le nombre.

2. contrôler les équipes

Team Ingame					
Team Swish					
Officiels de match					
Joueurs/euse					
Staff de l'équipe					
Couleur de l'équipe					
Résumé					
N°	Joueur/euse	Licence	Capitaine 1/1	Cinq Majeur 0/5	All Joueurs 12/15
4	Player Team Ingame 1	Team Ingame001			
5	Player Team Ingame 2	Team Ingame002			
6	Player Team Ingame 3	Team Ingame003			
7	Player Team Ingame 4	Team Ingame004			
8	Player Team Ingame 5	Team Ingame005			
9	Player Team Ingame 6	Team Ingame006			
10	Player Team Ingame 7	Team Ingame007			
11	Player Team Ingame 8	Team Ingame008			
12	Player Team Ingame 9	Team Ingame009			
13	Player Team Ingame 10	Team Ingame010			

Nous devons encore indiquer le capitaine de l'équipe, en cliquant simplement dans la colonne Capitaine sous le bon joueur.

contrôler les équipes

11:49 G A D G

← Team Ingame Team Swish Officiels de match

Joueurs/euse Staff de l'équipe Couleur de l'équipe Résumé

Entraîneur + Ajouter plus

Prénom du coach Nom du coach 899458 ✓

Assistant entraîneur + Ajouter plus

Prénom de l'assistant Nom de l'assistant 899542 ✓

2ème assistant + Ajouter plus

3ème assistant + Ajouter plus

Délégué de l'équipe + Ajouter plus

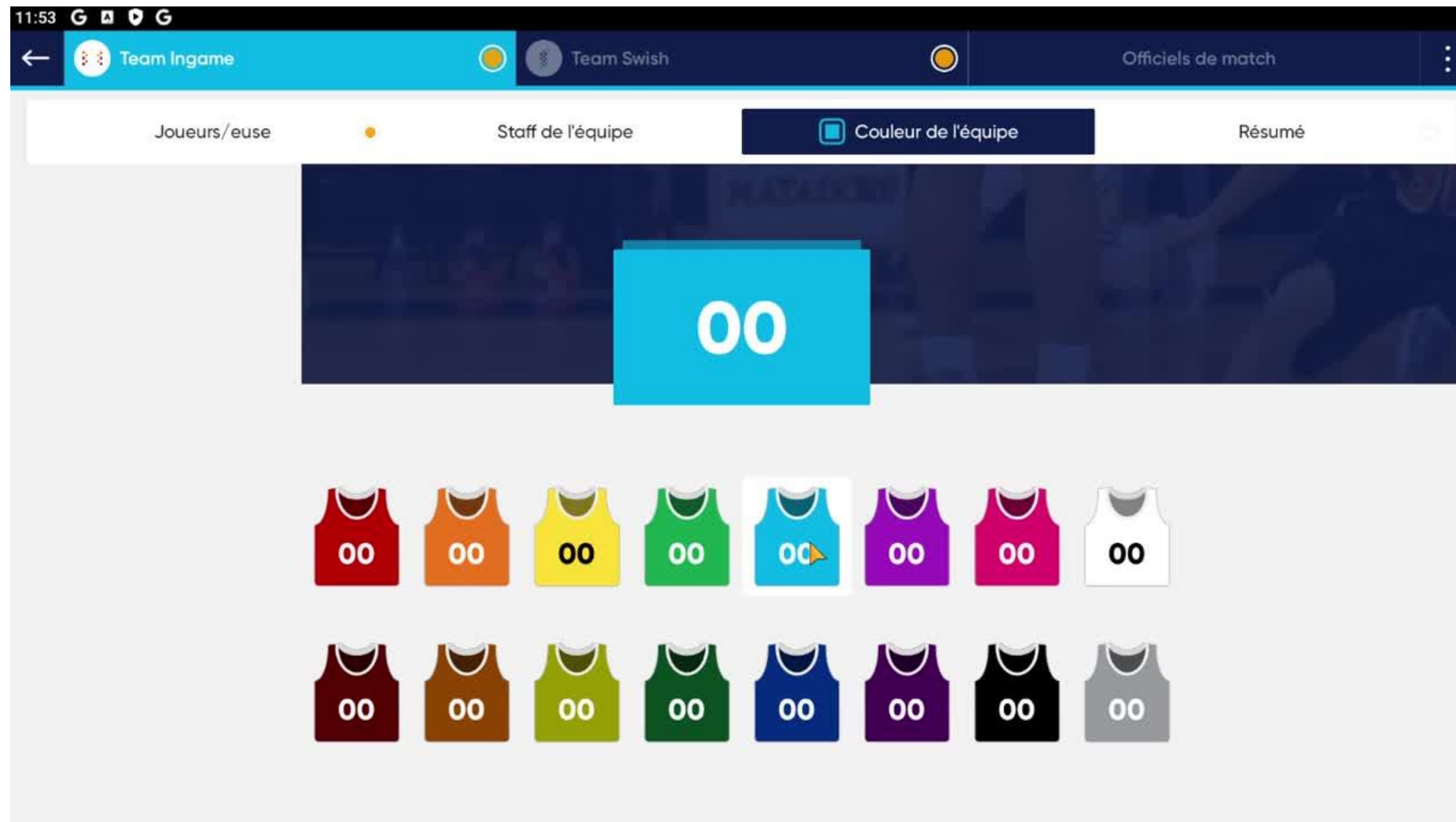
Délégué du terrain + Ajouter plus

Court 12345 ✓

Après avoir contrôlé les joueurs, il faut vérifier le staff.

Il y a plusieurs entrées, mais en ligue régionale il n'y a généralement qu'un coach et un assistant.

contrôler les équipes



Après cela, nous pouvons définir la couleur la plus proche de celle des maillots de l'équipe.

contrôler les équipes

11:58 G A D G

← Team Ingame Team Swish Officiels de match

Joueurs/euse Staff de l'équipe Couleur de l'équipe Résumé

N°	Joueur/euse	Licence	Capitaine 0/1	Cinq Majeur 0/5	Joueurs 10/15
6	Player Team Swish 3	Team Swish003	☐	☐	☒
7	Player Team Swish 4	Team Swish004	☐	☐	☒
8	Player Team Swish 5	Team Swish005	☐	☐	☒
9	Player Team Swish 6	Team Swish006	☐	☐	☒
10	Player Team Swish 7	Team Swish007	☐	☐	☒
11	Player Team Swish 8	Team Swish008	☐	☐	☒
12	Player Team Swish 9	Team Swish009	☐	☐	☒
13	Player Team Swish 10	Team Swish010	☐	☐	☒

+ Ajouter un nouveau joueur/euse

Une fois l'équipe A terminée, nous pouvons effectuer les mêmes opérations pour l'équipe B.

arbitres et officiels

The screenshot shows a mobile application interface for 'Team Swish'. At the top, there is a navigation bar with three tabs: 'Team Ingame', 'Team Swish' (which is highlighted in pink), and 'Officiels de match'. Below the navigation bar, there are four sub-tabs: 'Joueurs/euse' (highlighted), 'Staff de l'équipe', 'Couleur de l'équipe', and 'Résumé'. The main content area displays a list of players and officials. Each row includes a number in a pink circle, a player name, a license number, a captain status indicator, a 'Cinq Majeur' status indicator, and a green checkmark. The list includes 12 players and one official named 'Mustar Alexa'.

N°	Joueur/euse	Licence	Capitaine 1/1	Cinq Majeur 0/5	Joueurs 11/15
4	Player Team Swish 1	Team Swish001			
5	Player Team Swish 2	Team Swish002			
6	Player Team Swish 3	Team Swish003			
7	Player Team Swish 4	Team Swish004			
8	Player Team Swish 5	Team Swish005			
9	Player Team Swish 6	Team Swish006			
10	Player Team Swish 7	Team Swish007			
11	Player Team Swish 8	Team Swish008			
12	Player Team Swish 9	Team Swish009			
72	Mustar Alexa	684524			

Après l'inscription des équipes, nous pouvons contrôler le nom des arbitres (cela est importé depuis Basketplan) et inscrire les officiels de table.

Attention :
Timer = chronomètreur
Chronomètreur =
chronomètreur des tirs (24")

prêt pour le match

12:18 G A D G

← Team Ingame Team Swish Officiels de match

Joueurs/euse Staff de l'équipe Couleur de l'équipe Résumé

Joueurs/euses titulaires

- 4 Player Team Swish 1
- 5 Player Team Swish 2
- 8 Player Team Swish 5
- 10 Player Team Swish 7
- 88 Player Team Swish 10

Banc

- 6 Player Team Swish 3
- 7 Player Team Swish 4
- 9 Player Team Swish 6
- 11 Player Team Swish 8
- 12 Player Team Swish 9

Staff d'équipe

- Entraîneur Staff 1
- Assistant entraîneur Staff 2

Signature de l'entraîneur

Entraîneur Staff 1

Liste des équipes confirmées

Une fois que les deux coachs ont signé, les arbitres redonneront à l'officiel marqueur la tablette. Il faut attendre que les deux équipes rejoignent le banc pour les dernières consignes et nous pouvons alors démarrer le match.

Il faut cliquer sur la ligne orange qui a apparue après la 2e signature. Nous arrivons alors sur la page pour commencer le match.

présentation de la feuille de marque électronique

men
u

Nom, fautes d'équipe, temps-
morts et points de l'équipe A

Période, temps de jeu et
connection wifi

Nom, fautes d'équipe, temps-
morts et points de l'équipe B

play

TEAM INGAME

F
0

T.O
0/2

00

◀

P1

10:00

▶

00

T.O
0/2

F
0

TEAM SWISH

▶

A

B

4

4

5

5

7

8

10

10

12

88

déroulement du match /
actions enregistrées

COMMENCER LA PARTIE DEMO

LANCER FRANC

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE
TECHNIQUE

TEMPS MORT

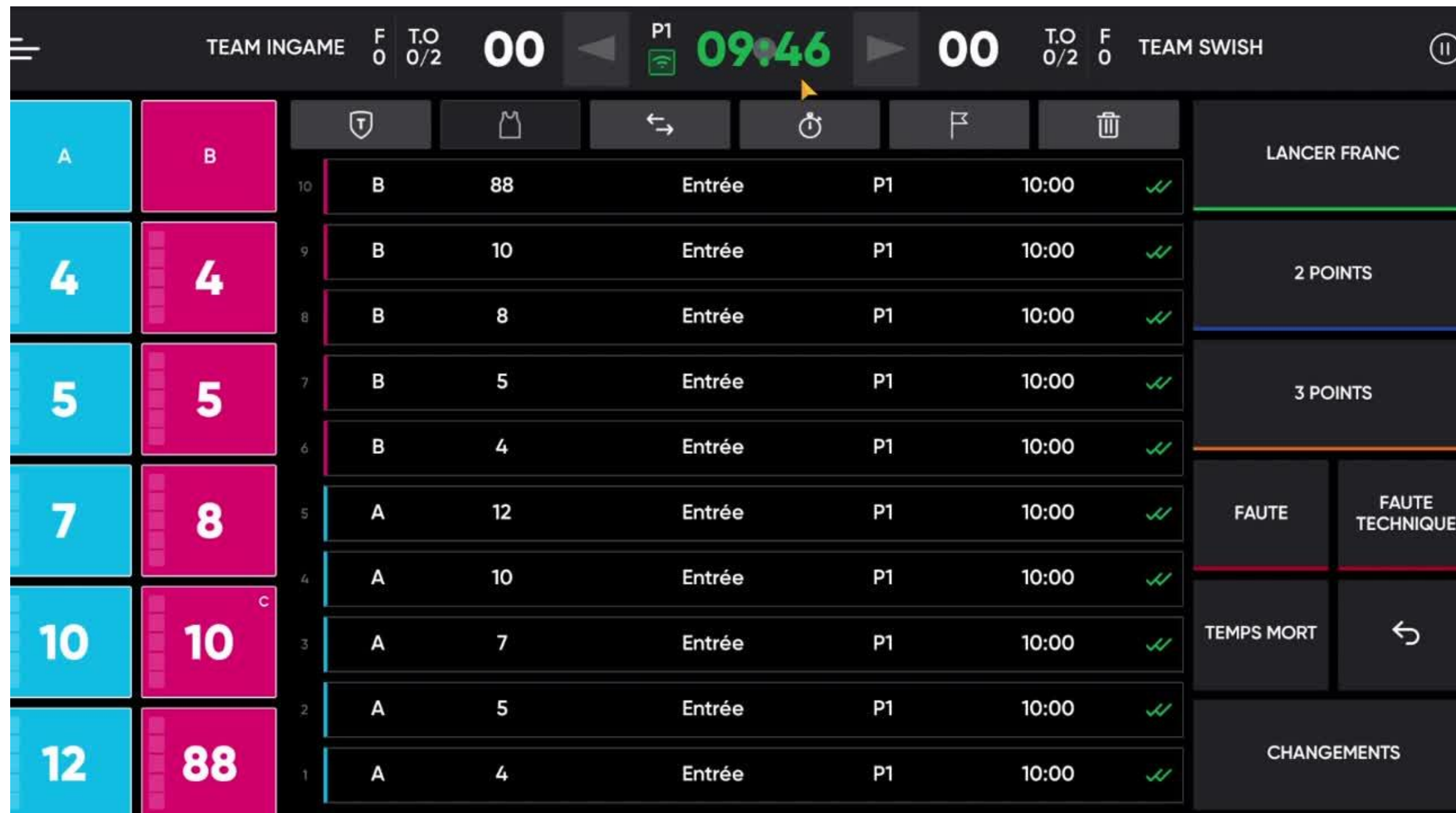
↶

CHANGEMENTS

joueurs sur le
terrain

Actions de jeu

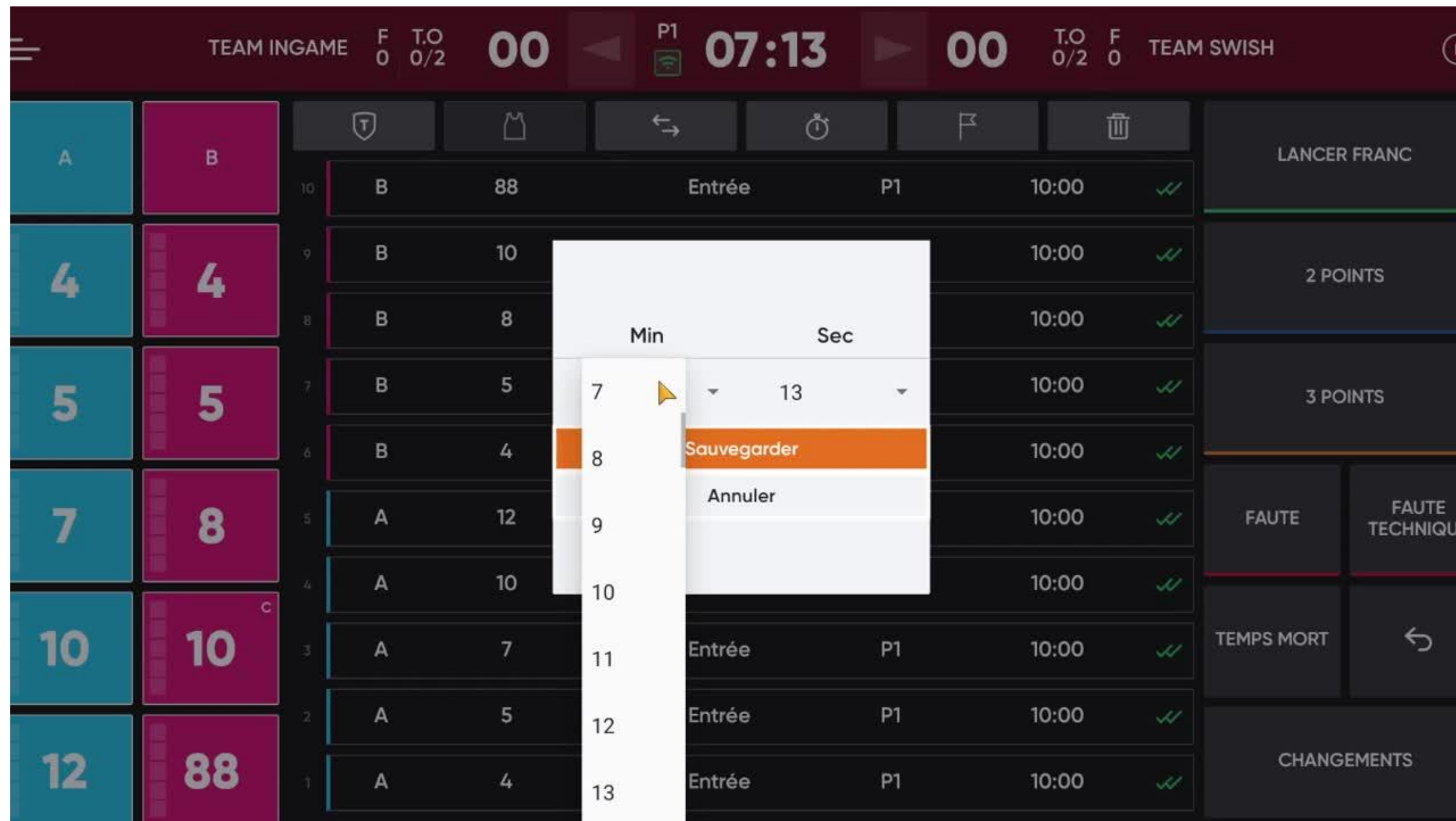
gestion du temps



Il y a deux moyens pour actionner le décompte et l'arrêter.

1. presser sur le temps qui défile.
2. presser sur le bouton "play/pause" dans le coin à droite.

gestion du temps



Pour corriger le temps, il suffit de l'arrêter et de cliquer sur le temps restant.

Ce décompte ne remplace pas le chronomètre officiel, il ne faut donc pas être absolument précis. Nous conseillons même d'avoir quelques secondes de retard.

les changements

TEAM INGAME

F0

T.O0/2

11

P1

05:22

09

T.O0/2

F0

TEAM SWISH

A

B

4

5

6

7

10

9

12

12

99

72

31

B

IN 9
OUT 88

Echanger

P1

05:44

27

B

IN 7
OUT 10

Echanger

P1

05:44

24

B

IN 72
OUT 8

Echanger

P1

05:44

22

B

IN 5
OUT 4

Echanger

P1

05:44

24

A

IN 6
OUT 5

Echanger

P1

05:44

22

A

IN 99
OUT 64

Echanger

P1

05:44

20

A

IN 64
OUT 7

Echanger

P1

05:54

19

B

IN 12
OUT 5

Echanger

P1

05:54

18

B

4

2 points

P1

06:11

LANCER FRANC

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS MORT

EN ATTENTE

Cette version de la DSS propose encore une troisième manière. Elle est parfaite pour anticiper un changement, par exemple si l'on voit quel joueur souhaite entrer sur le terrain avant l'arrêt de jeu. Pour cela, il faut actionner le bouton "changement".

Elle permet aussi d'indiquer un joueur qui sort rapidement avant d'inscrire ensuite qui le remplace si le coach hésite un moment.

les fautes spéciales

≡	A ◀	F 0	TO 0/2	05	P1	07:57	07	TO 0/2	F 0	▶ B	
A	B	🛡️	👕	↔️	🕒	🚩	🗑️	LANCER FRANC			
		B	5 - 7	10	3 points	P1	09:47	✓✓			
7	7	A	5 - 4	8	2 points	P1	09:49	✓✓	2 POINTS		
		B	3 - 4	10	2 points	P1	09:51	✓✓			
8	8	A	3 - 2	7	3 points	P1	09:53	✓✓	3 POINTS		
		B	0 - 2	8	2 points	P1	09:55	✓✓			
9 ^c	9	B	-	11	Entrée	P1	10:00	✓✓	FAUTE	FAUTE TECHNIQUE	
		B	-	10	Entrée	P1	10:00	✓✓			
10	10	B	-	9	Entrée	P1	10:00	✓✓	TEMPS MORT	↩️	
		B	-	8	Entrée	P1	10:00	✓✓			
11	11	B	-	7	Entrée	P1	10:00	✓✓	CHANGEMENTS		

Elles s'indiquent de la même manière que les fautes personnelles. Mais il faut d'abord cliquer le bouton "faute technique" et on arrive à un sous-menu où nous pouvons alors cliquer sur la faute qui a été sifflée.

Attention, si nous cliquons sur "faute disqualifiante", le système nous demande directement quel joueur remplace le joueur disqualifié.

A	B
4	4
7 T	6
9	10 C
12	11
99	88

les fautes spéciales

Pour information, le nombre de fautes personnelles et spéciales inscrites à un joueur est indiqué par un petit carré blanc dans la case du joueur. Ainsi, pour l'équipe A, nous savons que le joueur 7 a une faute et le 99 deux fautes.

Les fautes spéciales s'indiquent par une lettre en bas à droite du carré, comme pour le 7 bleu. [T = technique (technique 1, le T est entouré; technique 2, le T n'est pas entouré), FL = flagrante et D = disqualifiante]. Les fautes disruptive s'indiquent comme les fautes personnelles.

Le C en haut à droite du joueur 10 de l'équipe B signifie qu'il est le capitaine.

les fautes spéciales



A

F 0

TO 0/2

06

P1

07:52

07

TO 0/2

F 1

B

A

B

7

7

8

8

9

9

10

10

11

11

A6 - 79Lancer franc MarquéP107:53

B5 - 78Technique (1)P107:53

B5 - 7103 pointsP109:47

A5 - 482 pointsP109:49

B3 - 4102 pointsP109:51

A3 - 273 pointsP109:53

B0 - 282 pointsP109:55

B-11EntréeP110:00

B-10EntréeP110:00

B-9EntréeP110:00

LANCER FRANC

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS MORT

CHANGEMENTS

Un joueur ne peut pas avoir plus de deux fautes spéciales (technique “de type 1” et/ou flagrante). A la deuxième, il doit quitter la salle obligatoirement.

Le système informe le marqueur qu’il s’agit de la seconde et il doit alors avertir les arbitres. Après cela, l’application demandera si nous souhaitons remplacer le joueur sur le terrain [presser échanger]. Nous pouvons ensuite inscrire les lancer-francs.

Voici un exemple avec le joueur 8 rose qui avait déjà une faute technique de type 1.

TEAM INGAME

F0

T.O0/3

57

◀

P3

09:44

▶

58

T.O0/3

F0

TEAM SWISH

⏸

A

B

🛡

👕

↔

⌚

🚩

🗑

LANCER FRANC

DEBUT DE LA PERIODE 3

TERMINER LA PERIODE 2

4

4

2 POINTS

8

6

3 POINTS

12

10

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

14

11

TEMPS MORT

↩

99

88

CHANGEMENTS

117

A

12

Lancer franc Manqué

P2

06:45

✓✓

116

A

12

Lancer franc Marqué

P2

06:45

✓✓

115

B

B

Faute technique

P2

06:45

✓✓

114

B

5

Bagarre

P2

06:45

✓✓

113

B

10

Lancer franc Marqué

P2

06:45

✓✓

112

B

10

Lancer franc Marqué

P2

06:45

✓✓

111

A

14

Entrée

P2

06:45

✓✓

111

A

9

Disqualification

P2

06:45

✓✓

supprimer la dernière action

Il arrive que nous pressions sans le vouloir sur un action et que nous devons ensuite l'enlever. Quand il s'agit de la dernière, il suffit de presser sur la flèche retour et ensuite de confirmer.

Cette solution est aussi idéale quand nous avons noté, par exemple, un panier à deux points et que nous voyons juste après que l'arbitre la valide à trois points. Il suffit de l'annuler et de remettre ensuite le panier à trois points.

TEAM INGAME

F 0

T.O 0/3

57

P3

09:07

61

T.O 0/3

F 0

TEAM SWISH

⏸

A

B

4

4

8

6

12

10^C

14

11

99

88

T

👕

↔

🕒

🚩

🗑

118

B

10

3 points

P3

09:34

✓✓

118

B

10

2 points

P3

🗑

09:44

✓✓

DEBUT DE LA PERIODE 3

TERMINER LA PERIODE 2

117

A

12

Lancer franc Manqué

P2

06:45

✓✓

116

A

12

Lancer franc Marqué

P2

06:45

✓✓

115

B

B

Faute technique

P2

06:45

✓✓

114

B

5

Bagarre

P2

06:45

✓✓

113

B

10

Lancer franc Marqué

P2

06:45

✓✓

112

B

10

Lancer franc Marqué

P2

06:45

✓✓

LANCER FRANC

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS MORT

↶

CHANGEMENTS

modifier une erreur

Si nous inscrivons une action à un mauvais joueur ou à la mauvaise équipe, il est possible de modifier l'action sans devoir l'effacer.

Pour cela, il faut cliquer sur l'action, la tirer en pressant sur la gauche, et nous découvrons un menu caché nous permettant alors de la modifier.

modifier une erreur

TEAM INGAME

F0

T.O0/3

59

P3

05:57

61

T.O0/3

F0

TEAM SWISH

A

B

4

4

8

6

12

10

14

11

99

88

119

A

99

2 points

P3

09:07

118

B

10

3 points

P3

09:34

118

B

10

2 points

P3

09:44

DEBUT DE LA PERIODE 3

TERMINER LA PERIODE 2

117

A

12

Lancer franc Manqué

P2

06:45

116

A

12

Lancer franc Marqué

P2

06:45

115

B

B

Faute technique

P2

06:45

114

B

5

Bagarre

P2

06:45

113

B

10

Lancer franc Marqué

P2

06:45

LANCER FRANC

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS MORT

CHANGEMENTS

Certaines erreurs ne peuvent pas être modifiées. Ainsi, il n'est pas possible de transformer un 2 points en 3 points et vice-versa. On est obligé d'ajouter une action et ensuite supprimer celle qui est erronée.

Pour ajouter une action, il faut cliquer longtemps sur l'action qui suit celle que vous souhaitez ajouter et une case blanche s'ouvre. Nous pouvons alors inscrire celle que nous souhaitons. Parfois, nous devons encore ajuster l'heure [en modifiant] pour que l'action s'inscrive au bon endroit.

mettre en évidence

TEAM INGAME

F0

T.O0/3

64

P3

05:25

69

T.O0/3

F0

TEAM SWISH

A

B

4

4

8

6

12

10

14

11

99

88

125

B

4

3 points

P3

05:33

125

B

4

3 points

P3

05:43

123

A

8

3 points

P3

05:47

122

B

11

2 points

P3

05:49

121

A

8

2 points

P3

05:53

120

B

4

2 points

P3

05:57

124

B

4

3 points

P3

05:57

119

A

99

2 points

P3

09:07

118

B

10

3 points

P3

09:34

118

B

10

2 points

P3

09:44

LANCER FRANC

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS MORT

CHANGEMENTS

Parfois, il arrive que nous souhaitons mettre en évidence une action pour y revenir plus facilement ensuite.

Dans l'exemple ci-joint, nous verrons un panier à trois points inscrit au mauvais joueur [cela arrive de mal voir qui a marqué] et la correction se fait attendre car nous avons dû demander au coach [par exemple]. Le jeu se poursuit et nous pourrions ensuite effectuer une recherche en prenant le filtre "drapeau" pour retrouver notre action.



Le menu de l'application

En cliquant sur le menu, nous arrivons à un sous-menu :

- feuille de match en PDF (cela génère une feuille de match où l'on peut voir toutes les actions)
- modifier les équipes [réservé aux arbitres]
- report de la partie [réservé aux arbitres]
- plateforme de formation
- aller vers mes jeux : on ressort du match pour voir les autres matchs à disposition.
- observation : endroit où l'on peut noter des éléments officiels sur la partie pour l'homologation.
- fermer la partie : ne pas toucher, car cela clos le match.

On peut ressortir du menu en cliquant la croix en haut à gauche.

recherche par filtre

TEAM INGAME

F1

T.O0/3

88

P4

08:39

86

T.O0/3

F1

TEAM SWISH

A

B

T

EFFACER LES FILTRES

145

A

4

3 points

P4

08:42

✓✓

144

A

14

3 points

P4

08:43

✓✓

142

A

99

3 points

P4

08:54

✓✓

138

A

4

Faute

P4

09:49

✓✓

137

A

14

3 points

P4

09:55

✓✓

134

A

14

2 points

P3

05:08

✓✓

133

A

4

2 points

P3

05:10

✓✓

131

A

4

2 points

P3

05:14

✓✓

129

A

14

2 points

P3

05:18

✓✓

LANCER FRANC

2 POINTS

3 POINTS

FAUTE

FAUTE TECHNIQUE

TEMPS MORT

CHANGEMENTS

Juste en dessous du score, nous avons différents filtres que nous pouvons appliquer pour effectuer des recherches. Cela nous permet de retrouver des actions très précises ou le nombre de trois points d'un joueur par exemple.