CTBB / OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE

À toi la table !

Le guide pour débuter avec confiance.

Comprendre les gestes, préparer e-Marque et accompagner le match, pas à pas.



ENTRER DANS LE JEU

GESTES • EXEMPLES • DÉFIS • MÉMO

4 missions pour prendre tes repères

Clique sur une mission pour y accéder. Tu peux aussi lire le guide dans l’ordre.

01 Comprendre le jeu

Le rôle des OTM, le terrain et les gestes.

PAGES 03 À 12

02 Préparer la rencontre

Le matériel et les étapes avant le match.

PAGES 13 À 18

03 Accompagner le match

Saisir les actions, s’entraîner et clôturer.

PAGES 19 À 21

04 Tester tes réflexes

Quiz, corrigé, histoire du basket et mémo.

PAGES 22 À 26

POUR BIEN DÉBUTER Lis le guide, fais les défis, puis entraîne-toi avec un OTM expérimenté.

OTM : un vrai travail d’équipe

OTM signifie « officiel de table de marque ». Tu aides les arbitres à suivre la rencontre.

Le marqueur

Il tient la feuille de marque : joueurs, points, fautes et temps morts.

Le chronométreur

Il gère le temps de jeu, les intervalles et la durée des temps morts.

L’aide-marqueur

Il suit le tableau d’affichage et aide à contrôler la cohérence du score.

L’opérateur des tirs

Il gère le chronomètre des tirs lorsque la compétition le prévoit.

OBSERVER
Regarder le jeu et les arbitres.

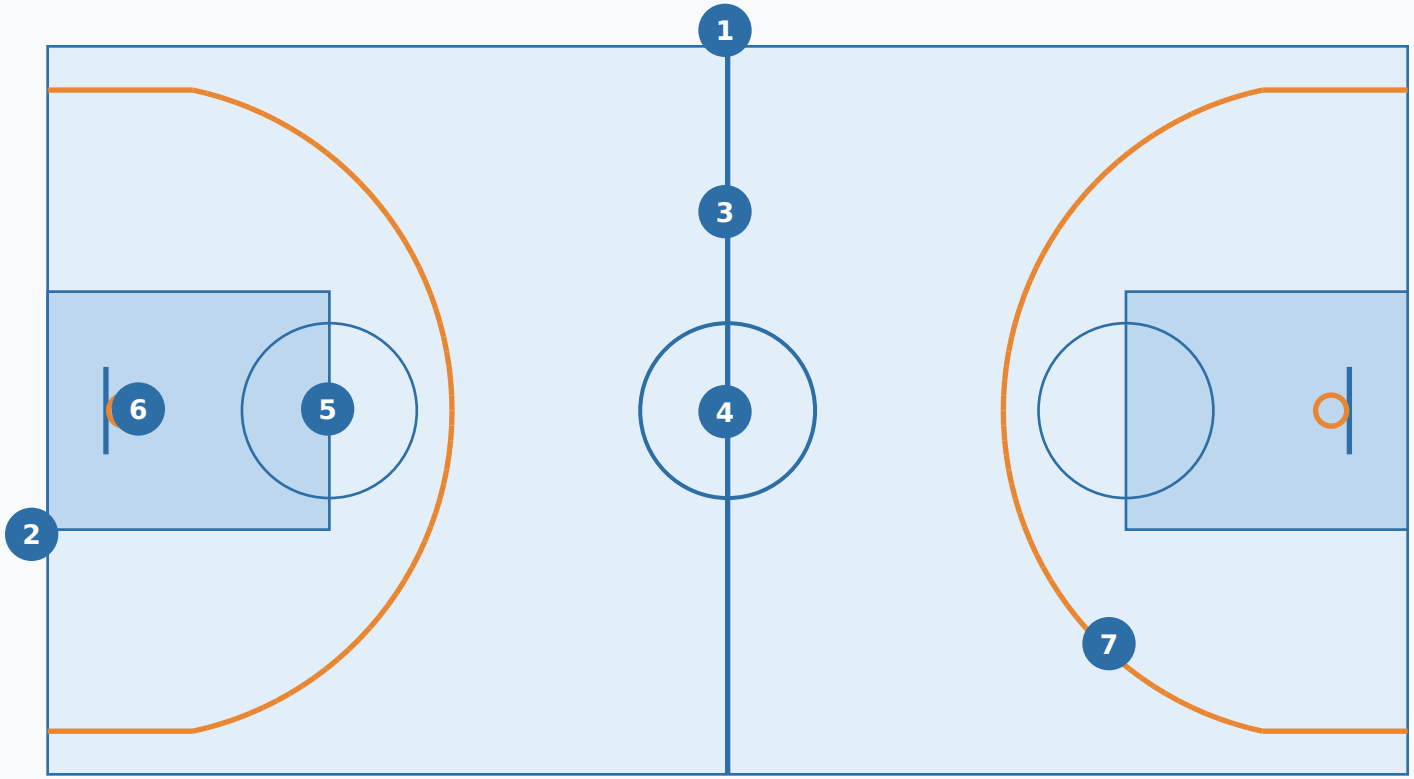
COMMUNIQUER
Parler clairement avec la table.

VÉRIFIER
Signaler rapidement un doute.

BON RÉFLEXE Avant le match, vérifie avec les arbitres qui fait quoi à la table.

Le terrain en un coup d’œil

Repère les lignes utiles, puis montre-les à ton binôme.



1. Lignes de touche
2. Lignes de fond
3. Ligne médiane
4. Cercle central
5. Zone restrictive et ligne des lancers francs
6. Panier
7. Ligne à 3 points

À RETENIR 1 point : lancer franc réussi. 2 points : tir sur la ligne à 3 points ou à l’intérieur. 3 points : tir au-delà.

1, 2 ou 3 points ?

Regarde le signal de l’arbitre et identifie le joueur qui a marqué.

1 point



Un doigt abaissé.

2 points



Deux doigts abaissés.

Tentative à 3 points



Un bras, trois doigts.

3 points réussis



Deux bras, trois doigts.

LE PETIT PIÈGE Un seul bras levé à trois doigts annonce une tentative : les 3 points ne sont pas encore accordés.

Le chrono : arrêter ou démarrer ?

Trois signaux à reconnaître rapidement.

Arrêt du chronomètre



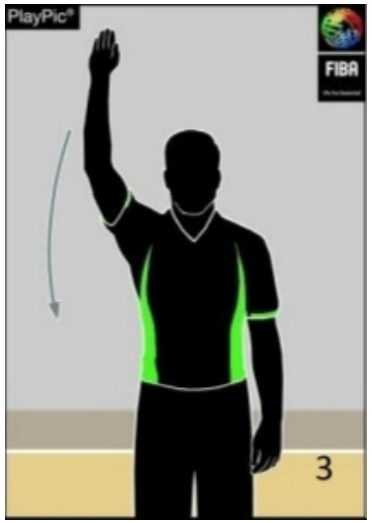
Paume ouverte.

Arrêt pour faute



Poing fermé.

Démarrage du chrono



Mouvement de couperet.

À DEUX L’un mime un signal, l’autre le nomme. Inversez les rôles après trois essais.

Remplacement et temps mort

La table repère la demande ; l’arbitre autorise l’interruption ou l’entrée en jeu.

Remplacement



Avant-bras croisés.

Entrée autorisée



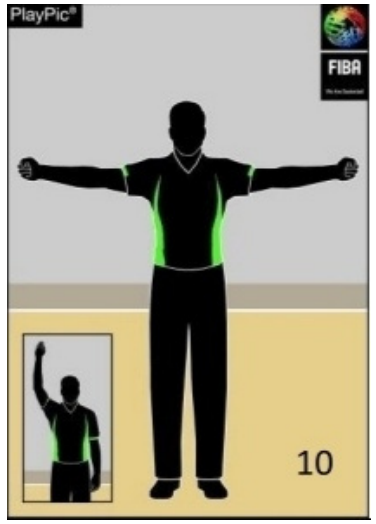
Geste vers le corps.

Temps mort d’équipe



Les mains forment un T.

Temps mort média



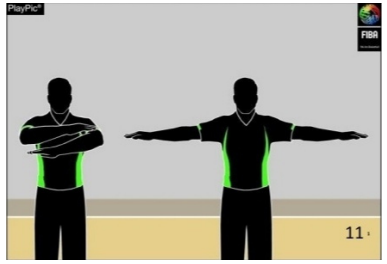
Bras écartés, poings fermés.

BON RÉFLEXE Saisis le temps mort pour la bonne équipe et les remplacements lorsqu’ils sont autorisés.

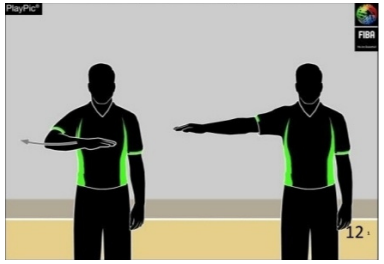
Bien communiquer avec l’arbitre

Ces gestes donnent une information utile à la table.

Panier ou action annulé(e)



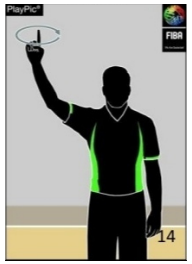
Décompte visible



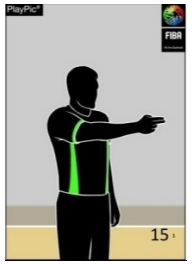
Message compris



Remise à 14 ou 24 secondes



Direction du jeu



Ballon tenu / entre-deux

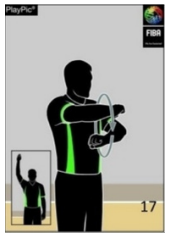


FLÈCHE Pour une situation d’entre-deux, suis la procédure de possession alternée et les indications de l’arbitre.

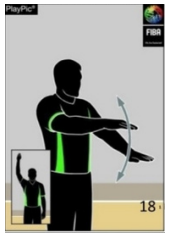
Les violations : reconnais le signal

Une violation est une infraction aux règles de jeu. Elle se distingue d’une faute.

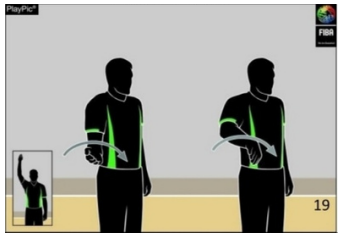
Marcher



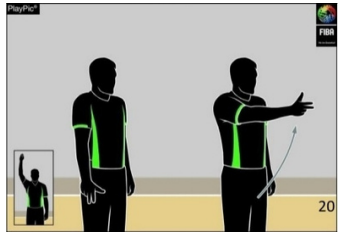
Reprise de dribble



Porter de balle



3 secondes



5 secondes



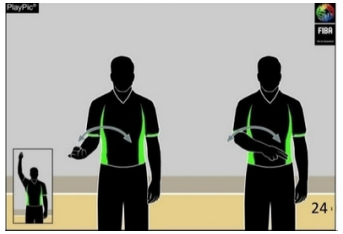
8 secondes



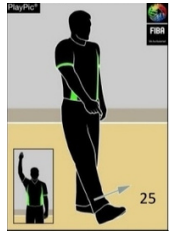
24 secondes



Retour en zone arrière



Jeu au pied volontaire



MINI-DÉFI Retrouve le marcher, les 24 secondes et le jeu au pied volontaire. Mime un geste à ton binôme.

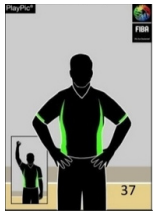
Les fautes : les contacts signalés

L’arbitre indique l’équipe, le joueur concerné, la nature de la faute et sa réparation.

Tenir



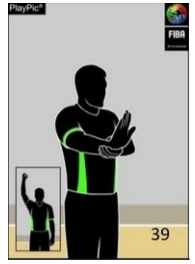
Obstruction / écran illégal



Pousser / charger sans ballon



Contrôle de la main



Usage illégal des mains



Charger avec le ballon



Contact illégal sur la main



Crocheter un adversaire



POUR SAISIR Attends le signalement complet avant de sélectionner la faute dans e-Marque.

Une faute, puis une indication

Le geste précise le contact ou le contexte de l’action.

Usage excessif des coudes



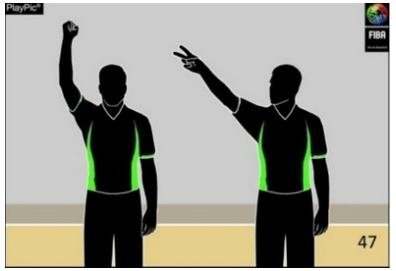
Contact sur la tête



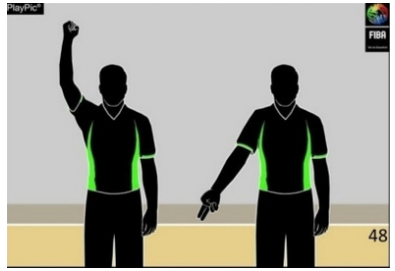
Faute de l’équipe en contrôle



Faute pendant l’action de tir



Faute en dehors de l’action de tir



EN CAS DE DOUTE Demande une précision à l’arbitre avant de valider. Une faute ne donne pas toujours des lancers francs.

Quelle réparation a été annoncée ?

Repère la remise en jeu ou le nombre de lancers francs. La décision appartient à l’arbitre.

Sans lancer franc



Équipe en contrôle



1 lancer franc



2 lancers francs



3 lancers francs



Administration : 1 LF



Administration : 2 LF



Administration : 3 LF



ATTENTION Le signal « 3 lancers francs » et le signal « 3 points réussis » n’ont pas la même signification.

Le bon matériel, les bons réflexes

Prépare ton poste assez tôt pour faire les vérifications tranquillement.

Dans ton sac

- [ ] Ordinateur chargé et chargeur
- [ ] e-Marque installé et testé
- [ ] Souris, si elle facilite la saisie
- [ ] Code de la rencontre
- [ ] De quoi noter et une solution de secours prévue par le club

À vérifier sur place

- [ ] Alimentation électrique disponible
- [ ] Connexion pour importer et transmettre
- [ ] Bon fonctionnement des appareils
- [ ] Rôle de chacun à la table
- [ ] Consignes de la catégorie et de la compétition

ASTUCE Importe la bonne rencontre à l’avance. Une fois importée, la saisie peut se faire hors connexion.

Importer la bonne rencontre

Ouvre e-Marque et utilise le code transmis par le responsable du club.

1 Importer

Choisis « Importer une rencontre », puis saisis le code.

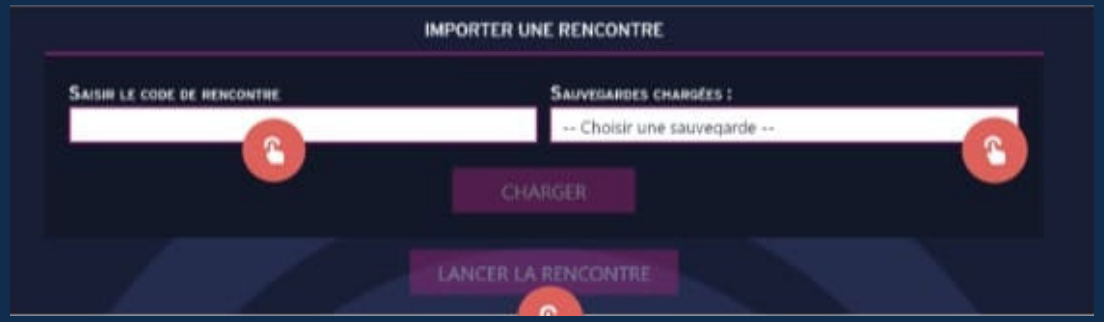
2 Contrôler

Vérifie les équipes, la date et la compétition affichées.

3 Ouvrir la rencontre

Accède à la préparation du match et conserve le code jusqu’à la clôture.

E-MARQUE / IMPORTATION



Le code de rencontre

Il sert à l’importation puis à la clôture.

BON RÉFLEXE Une mauvaise affiche ? Arrête la préparation et vérifie le code avec le club avant de continuer.

Inscrire les joueurs et les entraîneurs

Dans « Joueurs et entraîneurs », traite une équipe à la fois.

1 Sélectionner ou ajouter

Choisis une personne dans la liste ou utilise le bouton d’ajout.

2 Vérifier l’identité

Contrôle la licence, le nom et le prénom.

3 Compléter les informations

Pour un joueur : numéro de maillot et capitaine. Pour un entraîneur : rôle principal ou adjoint.

4 Relire la liste

Compare avec l’équipe présente, puis fais la même chose pour l’adversaire.

E-MARQUE / AJOUT D’UNE PERSONNE



À DISTINGUER Le numéro de licence identifie la personne ; le numéro de maillot identifie le joueur sur le terrain.

Enregistrer les officiels

Ouvre l’onglet « Officiels », puis renseigne chaque fonction prévue pour la rencontre.

1 Choisir la fonction

Arbitre, marqueur, chronométreur… sélectionne le bon rôle.

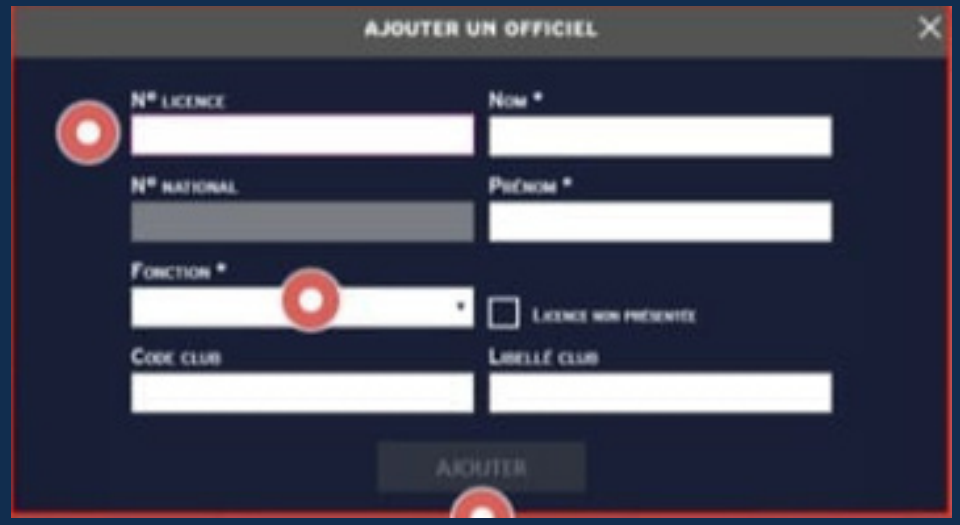
2 Identifier la personne

Sélectionne l’officiel ou complète sa licence, son nom et son prénom.

3 Faire une dernière vérification

Vérifie que toutes les personnes présentes sont enregistrées au bon poste.

E-MARQUE / AJOUT D’UN OFFICIEL



PETIT DÉFI Montre à ton binôme où ajouter un officiel et quelle information permet de vérifier son identité.

Faire valider les équipes

Chaque entraîneur vérifie sa liste et confirme les cinq joueurs qui débutent.

1 Relire ensemble

Fais contrôler les noms, les numéros de maillot et les entraîneurs.

2 Désigner les cinq de départ

Sélectionne les joueurs annoncés par l’entraîneur.

3 Faire signer

L’entraîneur valide les informations et signe dans le logiciel. Répète l’opération pour l’autre équipe.

E-MARQUE / VALIDATION



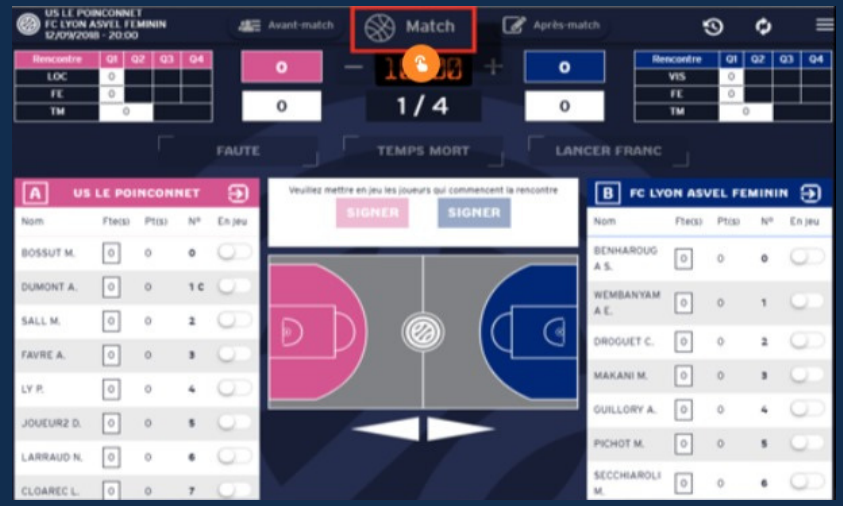
AVANT DE SIGNER Repère les éventuels oublis avec l’entraîneur : une relecture attentive évite les corrections pendant le jeu.

Feu vert pour commencer

Fais contrôler la préparation par le premier arbitre avant de débuter.

- [ ] La rencontre et ses paramètres sont corrects.
- [ ] Les deux équipes sont complètes et vérifiées.
- [ ] Les officiels sont bien renseignés.
- [ ] Les cinq de départ et les signatures sont validés.
- [ ] La table a reçu les dernières consignes.

E-MARQUE / ONGLET MATCH



PRÊT ? Ouvre « Match », puis « Débuter le match ».

À DISTINGUER Le bouton du logiciel prépare la saisie ; le chronométreur démarre le temps de jeu selon la procédure arbitrale.

Observer, saisir, vérifier

Travaille avec les autres OTM : une annonce courte et claire aide toute la table.

Panier	Équipe + joueur + 2 ou 3 points. Contrôle le score obtenu.
Lancers francs	Bon tireur + nombre annoncé + résultat de chaque lancer.
Faute	Équipe + joueur + type de faute + réparation annoncée.
Temps mort	Enregistre le temps mort accordé à la bonne équipe.
Remplacement	Mets à jour le joueur sortant et le joueur entrant.

Entre les périodes : compare les scores avec l’affichage, vérifie la période et suis la procédure prévue pour les paniers et la flèche.

ERREUR DE SAISIE ? Préviens la table et l’arbitre. Vérifie l’action dans l’historique avant toute correction.

À toi de tenir la marque !

En binôme, annonce la saisie à effectuer. Utilise un match d’entraînement pour essayer.

01 Le panier

Les Bleus ont 18 points. Le n° 7 marque un panier à 2 points validé par l’arbitre.

Que saisis-tu ? Quel est le nouveau score ?

02 La faute

L’arbitre annonce une faute personnelle au n° 12 Rouge, avec deux lancers francs.

Quelles informations dois-tu vérifier avant de valider ?

03 Le temps mort

Un temps mort est accordé à l’équipe Rouge.

À quelle équipe l’imputes-tu dans e-Marque ?

MODE D’EMPLOI Un binôme joue la table, l’autre observe. Comparez vos réponses avec le corrigé de la page 23.

La fin du match, sans rien oublier

La clôture se prépare avec les arbitres, après vérification de la feuille.

1. **Vérifier**

   Compare le score final, le vainqueur et la feuille avec les arbitres.

2. **Compléter et signer**

   Suis les formalités demandées. Les OTM puis les arbitres signent. Le premier arbitre valide en dernier.

3. **Clôturer**

   Saisis le code de rencontre, puis vérifie la transmission avec une connexion internet.

4. **Conserver**

   Garde le PDF de la feuille et les fichiers prévus par le club.

Deux codes à distinguer

Rencontre : importation et clôture.
Personnel : signature d’un officiel.

Qui signe après le match ?

Les entraîneurs ne signent pas systématiquement de nouveau la feuille. D’autres signatures peuvent être demandées selon les événements et les indications de l’arbitre.

DERNIER CONTRÔLE Relis avant la validation finale : une feuille clôturée ne se rouvre pas pour être modifiée.

6 questions pour tester tes réflexes

Une seule bonne réponse par question. Note A ou B, puis passe au corrigé.

1 Un seul bras levé avec trois doigts signifie…

A. Une tentative à 3 points
B. Un panier à 3 points réussi

2 Le n° 9 porte un autre numéro de licence. C’est…

A. Forcément une erreur
B. Normal : licence et maillot sont distincts

3 Un numéro de maillot est faux avant le match. Tu…

A. Le fais corriger avant validation
B. Le laisses pour gagner du temps

4 Tu n’as pas compris la réparation d’une faute. Tu…

A. Choisis toi-même
B. Demandes une précision à l’arbitre

5 Pour clôturer dans e-Marque, tu utilises…

A. Le code de rencontre
B. Le numéro du capitaine

6 Juste avant la clôture définitive, tu…

A. Fermes l’ordinateur
B. Contrôles le score et les formalités

TON SCORE 1 point par bonne réponse. Objectif : comprendre chaque réponse, puis refaire le quiz sans aide.

Les réponses et les bons réflexes

Reviens sur une page du guide si une réponse te fait hésiter.

LE QUIZ

1 · A Un bras = tentative ; deux bras = 3 points réussis.

2 · B La licence identifie la personne ; le maillot, le joueur.

3 · A On corrige avec l’équipe avant sa validation.

4 · B L’arbitre précise la réparation à appliquer.

5 · A On reprend le code utilisé à l’importation.

6 · B On vérifie avant de clôturer définitivement.

LES SITUATIONS DE LA PAGE 20

01 · Le panier

Attribue 2 points au n° 7 Bleu. L’équipe Bleue passe de 18 à 20 points.

02 · La faute

Vérifie Rouge, n° 12, faute personnelle et 2 lancers francs. Identifie le tireur avant les lancers.

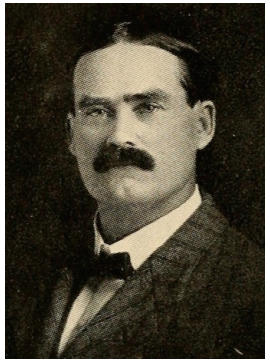
03 · Le temps mort

Enregistre un temps mort pour l’équipe Rouge, après qu’il a été accordé.

PROCHAIN ESSAI Rejoue les trois situations en échangeant les rôles. Le but est de gagner en précision et en confiance.

1891 : le basket prend vie

À Springfield (États-Unis), James Naismith invente un jeu en salle pour l’hiver.



James Naismith
Portrait publié en 1905.



Le panier à pêches
Naismith le présente.

LES 13 RÈGLES D’ORIGINE

Résumé en français

1. Lancer le ballon dans toutes les directions, avec une ou deux mains.
2. Frapper le ballon avec une ou deux mains, jamais avec le poing.
3. Ne pas courir avec le ballon : le lancer depuis le point de réception, avec une tolérance pour s’arrêter après une course.
4. Tenir le ballon avec les mains, sans le coincer contre le corps.
5. Ni charge à l’épaule, ni saisie, poussée, coup ou croche-pied. Deuxième infraction : exclusion sans remplacement jusqu’au prochain panier ; pour tout le match en cas d’intention de blesser.
6. Un coup de poing sur le ballon ou une infraction aux règles 3, 4 ou 5 est une faute.
7. Trois fautes consécutives d’une équipe, sans faute adverse entre-temps, offrent un panier à l’adversaire.
8. Un panier compte si le ballon entre et y reste. Les défenseurs ne doivent pas toucher le panier. Si le ballon repose au bord et qu’un défenseur bouge le panier, il compte aussi.
9. Ballon sorti : le premier à le toucher le remet en jeu en 5 secondes, sinon l’adversaire récupère. En cas de litige, l’arbitre relance. Retarder sans cesse le jeu est une faute.
10. L’« umpire » surveille les joueurs, compte les fautes, signale les séries de trois et peut exclure.
11. Le « referee » gère le ballon, les sorties, la possession, le temps et le score.
12. Deux mi-temps de 15 minutes, séparées par 5 minutes de repos.
13. Le plus grand nombre de paniers gagne. En cas d’égalité, les capitaines peuvent convenir de jouer jusqu’au prochain panier.

Règles historiques rédigées en 1891 et publiées en 1892. Texte intégral : Springfield College (lien et QR code p. 26).

Photos : Spalding, 1905 / Wikimedia Commons ; Springfield College. Cliquez sur une photo pour consulter sa source.

Les essentiels du jour de match

Une vérification rapide avant, pendant et après la rencontre.

AVANT — Préparer

- [ ] Matériel prêt et testé
- [ ] Bonne rencontre importée
- [ ] Équipes et officiels vérifiés
- [ ] Cinq de départ et signatures
- [ ] Contrôle avec les arbitres

PENDANT — Suivre

- [ ] Observer les signaux
- [ ] Identifier équipe et joueur
- [ ] Saisir l’action accordée
- [ ] Contrôler score et période
- [ ] Faire préciser tout doute

APRÈS — Finaliser

- [ ] Vérifier score et feuille
- [ ] Compléter les formalités
- [ ] Recueillir les signatures
- [ ] Clôturer et transmettre
- [ ] Conserver les fichiers

LE RÉFLEXE OTM J’observe. Je communique. Je vérifie. En cas de doute, je demande.

Merci de faire vivre le match !

Scanne un QR code avec ton téléphone ou clique sur une carte pour ouvrir la ressource.

e-Marque V2 · FFBB

Manuel, fiche de synthèse et réponses aux questions.

https://www.ffbb.com/e-marque-v2

Les OTM · FFBB

Rôle des officiels et ressources de formation.

https://www.ffbb.com/le-statut-de-lofficiel-de-table-de-marque

Règlement officiel · FFBB

Version publiée pour la saison 2026-2027 ; consignes de la compétition à vérifier.

https://api.ffbb.com/assets/313f308a-7b3b-4116-b969-882eb9c1d3ea?download=

L’histoire du basket · Springfield College

James Naismith et la naissance du basketball.

https://springfield.edu/about/birthplace-of-basketball

Repères du guide. Support d’initiation à e-Marque V2, retravaillé en septembre 2026 à partir du document CTBB fourni. Illustrations d’arbitrage : FIBA / PlayPic, reprises du support. Captures e-Marque : repères issus du support d’origine ; leur aspect peut varier selon la version installée.

Pour la durée des périodes, les règles propres à une catégorie et les cas particuliers, applique les consignes de ta compétition avec les arbitres.