

FORMATION

TABLE DE MARQUE



CO PACÉ BASKET - SAISON 2024-2025

SOMMAIRE



I. RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

II. RÔLE DU MARQUEUR (E-MARQUE)

III. RÈGLES GÉNÉRALES



I. RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

- GÈRE LE TEMPS DE JEU

1. Arrêt du chronomètre à **chaque coup de sifflet.**
2. Reprise du chronomètre au **moment où le joueur touche la balle sur remise en jeu.**
3. Arrêt du chronomètre à chaque panier marqué **dans les DEUX DERNIERES MINUTES DU MATCH.**



I. RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

- **GÈRE LES TEMPS MORTS**
- Lors d'une demande de temps mort de la part d'un des coachs, le chronométrateur peut annoncer le temps mort aux arbitres sur :
 - **Arrêt de jeu** (perte de balle en sortie, marché, reprise de dribble, etc.)
 - **Panier encaissé** (donc panier marqué par l'équipe adverse de celle qui demande le temps mort).



I. RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

- **GÈRE LES TEMPS MORTS**
- Pour inscrire le temps-mort sur le panneau d'affichage, le chronométrateur doit :
 - APPUYER SUR LE SIGNE "TEMPS MORT"
 - APPUYER SUR "1" DU CÔTÉ QUI DEMANDE LE TEMPS MORT



I. RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

- **GÈRE LES FAUTES**
 - A chaque faute annoncée par les arbitres, le chronométrateur doit **appuyer sur le bouton "CARTON ROUGE"** du côté de l'équipe du joueur qui a fait la faute.
 - Lorsque l'équipe atteint la quatrième faute d'équipe ("4" du côté d'une des deux équipes), il faut **ATTENDRE LA REMISE EN JEU DE LA BALLE** pour **MONTER LE PANNEAU ORANGE** annonçant que les quatre fautes ont été faites.



I. RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

- **GÈRE LES POINTS**
- Pour inscrire les points marqués par les équipes respectives, le chronométrateur doit :
 - **APPUYER SUR "1" DU CÔTÉ DE L'ÉQUIPE DU MARQUEUR** si un lancer a été marqué.
 - **APPUYER SUR "2" DU CÔTÉ DE L'ÉQUIPE DU MARQUEUR** si deux points ont été accordés.
 - **APPUYER SUR "3" DU CÔTÉ DE L'ÉQUIPE DU MARQUEUR** si trois points ont été accordés.



I. RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

- **CORRIGE SES ERREURS POUR L’AFFICHAGE**

- Pour corriger une erreur de points marqués pour la mauvaise équipe, le chronométrateur doit :
 - **APPUYER ET MAINTENIR le bouton “C”**
 - **APPUYER SUR LE BOUTON CORRESPONDANT pour annuler** (“1” si un point a été mis à la mauvaise équipe, “2” si deux points, etc.)



II. RÔLE DU MARQUEUR

- LE MARQUEUR VA **NUMÉRISER LE MATCH** EN Y INDIQUANT TOUS LES ÉVÉNEMENTS GRÂCE À L'APPLICATION E-MARQUE V2.



II. RÔLE DU MARQUEUR

- LORSQU'UN MATCH EST LANCÉ SUR E-MARQUE, LA PLATEFORME RESSEMBLE À CELA :

The screenshot displays the E-MARQUE match management interface. At the top, it shows the match details: LOCAUX VISITEURS, 22/08/2022 - 14:35. The score is 3-0, and the time is 09:56. The interface includes buttons for FAUTE, TEMPS MORT, and LANCER FRANC. Below the score, there are two player lists: LOCAUX (A) and VISITEURS (B). The LOCAUX list includes CAPITAINE C., NOM_A1, NOM_A2, NOM_A3, NOM_A4, NOM_A5, NOM_A6, and NOMENTRAINEU... The VISITEURS list includes CAPITAINE C., NOM_B1, NOM_B2, NOM_B3, NOM_B4, NOM_B5, NOM_B6, and NOMENTRAINEU... The interface also features a central area for selecting the shooter (Sélectionner le tireur) and a basketball court diagram.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	3			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0 C	<input type="checkbox"/>
NOM_A1	0	3	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	<input type="checkbox"/>

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0	<input type="checkbox"/>
NOM_B1	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	<input type="checkbox"/>



II. RÔLE DU MARQUEUR

DU CÔTÉ GAUCHE, LE CÔTÉ "LOCAUX"
AVEC CE TABLEAU QUI REPRÉSENTE :

LE MÊME TABLEAU,
MAIS POUR LES VISITEURS

Match

LOCAUX
VISITEURS
22/08/2022 - 14:35

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	3			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts		0		

Match

LOCAUX
VISITEURS
22/08/2022 - 14:35

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	3			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

3 - 09:56 + 0

1 / 4

0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Sélectionner le tireur
ANNULER
A1 a marqué 3 points

LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0 C	<input type="checkbox"/>
NOM_A1	0	3	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	

VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0	<input type="checkbox"/>
NOM_B1	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	

- **LOC** : LES POINTS MARQUÉS PAR LES LOCAUX PAR QUART-TEMPS
- LES **FAUTES D'ÉQUIPE** PAR QUART-TEMPS
- LES **TEMPS MORTS** PRIS PAR LES ÉQUIPES PAR MI-TEMPS



II. RÔLE DU MARQUEUR

- “**AVANT-MATCH**” CORRESPOND À LA LISTE DES LICENCES, DES JOUEURS/COACHS, DES ARBITRES, DES MARQUEUR ET CHRONOMÉTREUR ET DU DÉLÉGUÉ DE CLUB



- “**MATCH**” CORRESPOND À LA PAGE PRINCIPALE, AVEC LES POINTS, LES JOUEURS, ETC.



II. RÔLE DU MARQUEUR

- “3” : LES POINTS À GAUCHE POUR LES LOCAUX
- “0” : LES FAUTES D'ÉQUIPE

- “0” : LES POINTS À GAUCHE POUR LES LOCAUX
- “0” : LES FAUTES D'ÉQUIPE

Match
LOCAUX VISITEURS
22/08/2022 - 14:35

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	3			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

3 - 09:56 + 0
1/4

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0 C	<input type="checkbox"/>
NOM_A1	0	3	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	<input type="checkbox"/>

Sélectionner le tireur
ANNULER
A1 a marqué 3 points

B VISITEURS

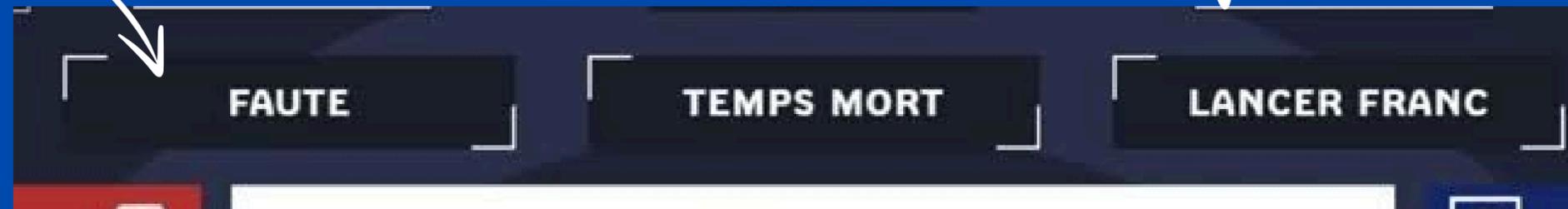
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0	<input type="checkbox"/>
NOM_B1	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	<input type="checkbox"/>



II. RÔLE DU MARQUEUR

LE MARQUEUR DOIT APPUYER SUR LE BOUTON "FAUTE" QUAND L'ARBITRE VIENT DE **SIFFLER UNE FAUTE** PUIS DOIT REMPLIR LES INFORMATIONS QUE VA LUI DONNER L'ARBITRE (DIAPORAMA SUIVANTE)

LE MARQUEUR DOIT APPUYER SUR LE BOUTON "LANCER FRANC" LORSQU'**UN LANCER FRANC EST ATTRIBUÉ** À UN JOUEUR SI CE N'EST PAS DÉJÀ FAIT EN RENTRANT LA FAUTE SUR L'ORDINATEUR AUPARAVANT



LE MARQUEUR DOIT APPUYER SUR LE BOUTON "TEMPS MORT" QUAND L'ARBITRE VIENT DE **SIFFLER TEMPS-MORT** POUR UNE ÉQUIPE PUIS REMPLIR LES INFORMATIONS SUIVANTES (DIAPORAMA SUIVANTE)



II. RÔLE DU MARQUEUR

- UNE FAUTE A ÉTÉ SIFFLÉE ET L'ARBITRE VIENT ANNONCER LE NUMÉRO DU JOUEUR, LE TYPE DE FAUTE ET LA RÉPARATION (REMISE EN JEU, LF, ETC.)



- LE MARQUEUR DOIT CLIQUER SUR LE BOUTON "FAUTE" AFIN DE REMPLIR LES INFORMATIONS.



II. RÔLE DU MARQUEUR

- LE MARQUEUR **CHOISIT L'ÉQUIPE DU JOUEUR QUI A FAIT LA FAUTE**
- PUIS, CHOISIT LE JOUEUR QUI A FAIT LA FAUTE SUR LE MENU DÉROULANT
- INDIQUE LE TYPE DE FAUTE (PERSONNELLE, ANTISPORTIVE, TECHNIQUE, ETC)
- INDIQUE LA RÉPARATION : AUCUN LF, 1 LF, 2 LF

AJOUT D'UNE FAUTE

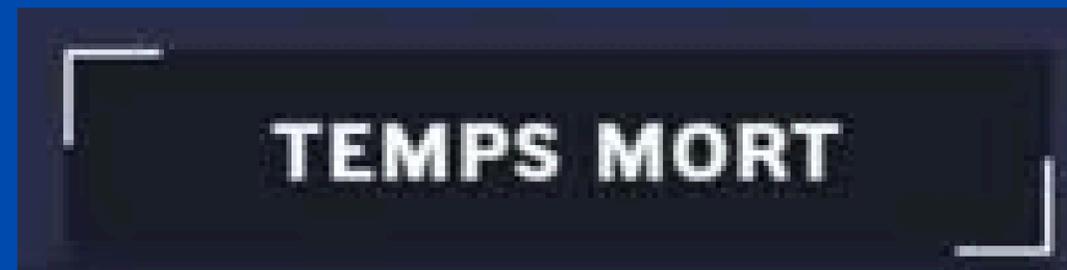
A 3			4 B			
En Jeu	N°	Fte(s)	CHOIX DE L'ÉQUIPE *	Fte(s)	N°	En Jeu
<input type="checkbox"/>	0 C	0	<input checked="" type="radio"/> LOCAUX <input type="radio"/> VISITEURS	0	0	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	SELECTION DU LICENCIÉ *	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	2	0	Faute personnelle : Faute d'équipe : 0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	3	0	TYPE DE FAUTE * RÉPARATION *	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	4	0	<input type="checkbox"/> COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	5	0		0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	0		0	6	<input type="checkbox"/>
	E	0		0	E	

VALIDER



II. RÔLE DU MARQUEUR

- UN TEMPS-MORT A ÉTÉ DEMANDÉ PAR UN DES COACHS DES DEUX ÉQUIPES.
- L'ARBITRE SIFFLE LE TEMPS-MORT ET L'ANNONCE.



- LE MARQUEUR DOIT **APPUYER SUR LE BOUTON "TEMPS-MORT"**
- PUIS, DOIT INDIQUER LA **MINUTE DE JEU** (TEMPS COMPLET DE LA PÉRIODE - LE TEMPS ÉCOULÉ DEPUIS LE DÉBUT DU QUART-TEMPS)



II. RÔLE DU MARQUEUR

AFFICHAGE DES JOUEURS, FAUTES, POINTS MARQUÉS ET STATUT DU JOUEUR (EN JEU/PAS EN JEU)

1. NOMS ET PRÉNOMS DES JOUEURS

2. NOMBRE DE FAUTES

3. NOMBRE DE POINTS MARQUÉS

4. NUMÉROS DES JOUEURS

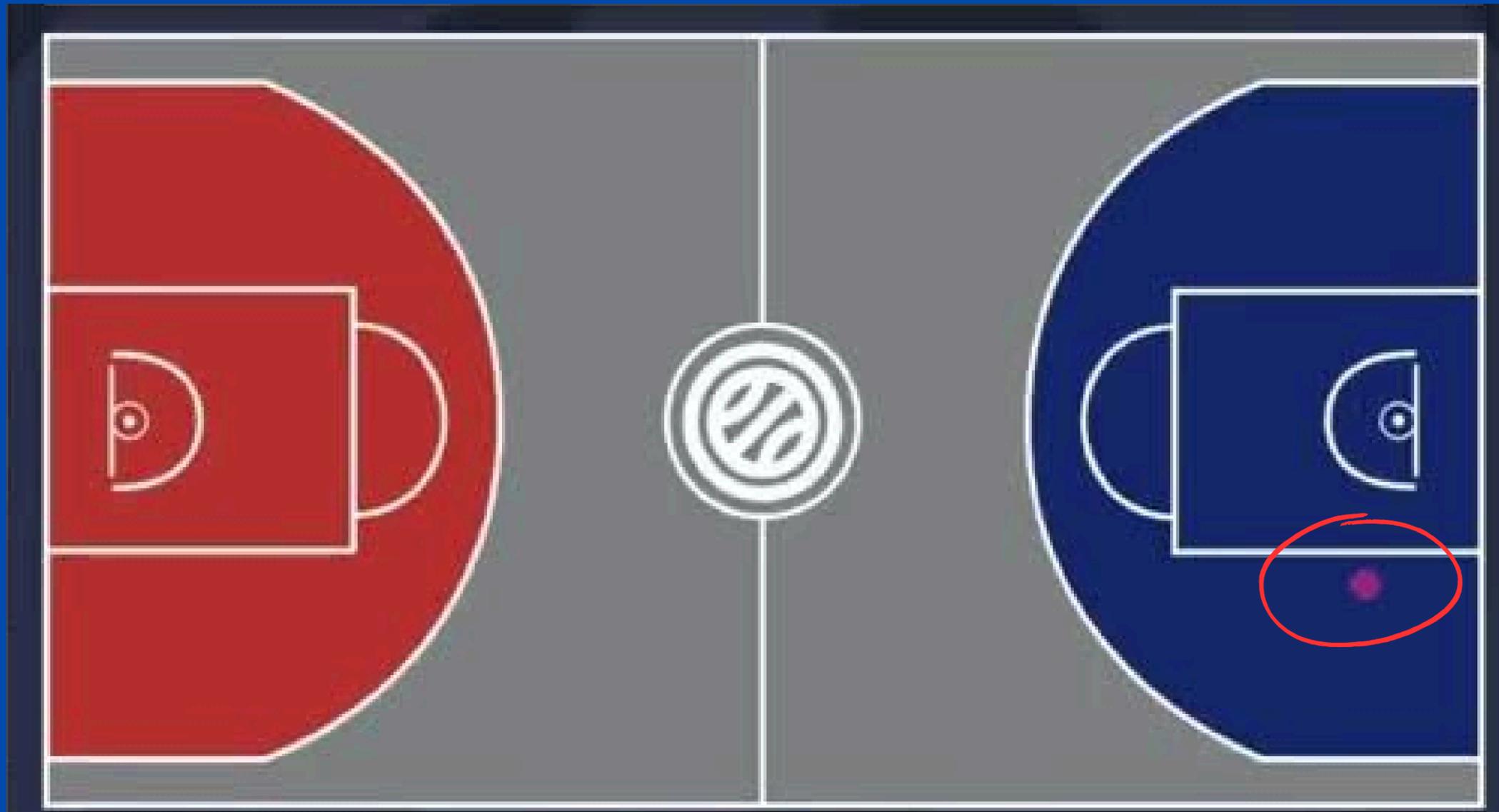
5. STATUT EN JEU/SUR LE BANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0 C	<input type="checkbox"/>
NOM_A1	0	3	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	



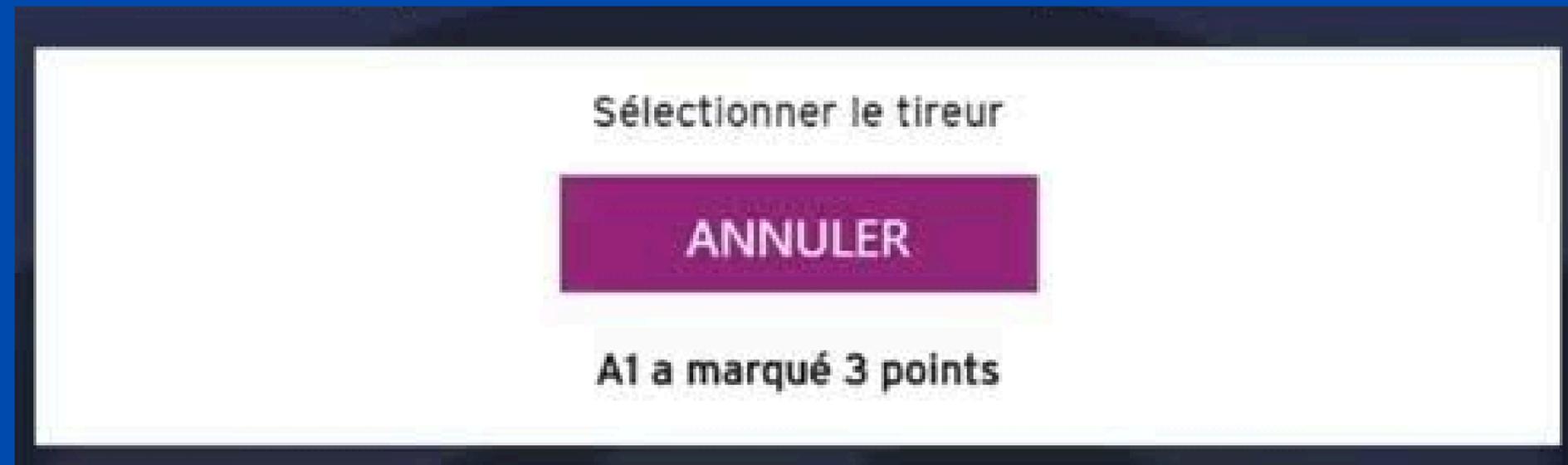
II. RÔLE DU MARQUEUR

- PREMIÈRE ÉTAPE : SÉLECTIONNER SUR LE TERRAIN D'OÙ LE JOUEUR A MARQUÉ



II. RÔLE DU MARQUEUR

- CE MESSAGE S'AFFICHERA AU-DESSUS DU TERRAIN



II. RÔLE DU MARQUEUR

- DEUXIÈME ÉTAPE : SÉLECTIONNER LE JOUEUR QUI A MARQUÉ ET CLIQUER DESSUS

[B] VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	<input type="text" value="0"/>	0	0	<input type="checkbox"/>
NOM_B1	<input type="text" value="0"/>	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B2	<input type="text" value="0"/>	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B3	<input type="text" value="0"/>	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B4	<input type="text" value="0"/>	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B5	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B6	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	<input type="text" value="0"/>		E	



II. RÔLE DU MARQUEUR

Match

LOCAUX VISITEURS
22/08/2022 - 14:35

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	3			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

3 - 0

09:56

1/4

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Sélectionner le tireur

ANNULER

A1 a marqué 3 points

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0 C	<input type="checkbox"/>
NOM_A1	0	3	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	<input type="checkbox"/>

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0	<input type="checkbox"/>
NOM_B1	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	<input type="checkbox"/>



III. RÈGLES GÉNÉRALES



- **LES MARQUEUR ET CHRONOMÉTREUR NE DOIVENT PAS UTILISER LEUR TÉLÉPHONE PENDANT LE TEMPS DE JEU.**
- **IL NE DOIT Y AVOIR QUE DEUX PERSONNES À LA TABLE.**
- **LORSQU'IL Y A UN DOUTE, IL FAUT EN INFORMER LES ARBITRES AU PROCHAIN ARRÊT DE JEU.**

