

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, and navigation tabs for Avant-match, Match, and Après-match. The main display area shows the score: LOCAUX 3 - VISITEURS 0, with a time of 09:56 and 1/4 quarter. Below the score are buttons for FAUTE, TEMPS MORT, and LANCER FRANC. The interface also features two player rosters, one for LOCAUX (A) and one for VISITEURS (B), with columns for Nom, Fte(s), Pt(s), N°, and En jeu. A central panel shows the selection of the shooter (ANNULER) and a confirmation message (A1 a marqué 3 points). A basketball court diagram is visible at the bottom.

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

3 - 09:56 + 0

1/4

0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Sélectionner le tireur
ANNULER
A1 a marqué 3 points

LOCALIUX	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

The screenshot shows a basketball scorekeeping software interface. At the top, it displays the match details: LOCAUX VISITEURS, 22/08/2022 - 14:35. The score is 3-0, with 09:56 remaining in the 1st quarter. The interface includes a central scoreboard, a foul counter, and a free throw counter. Below the scoreboard are two player rosters, one for LOCAUX (A) and one for VISITEURS (B). The LOCAUX roster shows CAPITAINE C. with 0 points and 0 fouls, and NOM_A1 with 3 points and 0 fouls. The VISITEURS roster shows CAPITAINE C. with 0 points and 0 fouls, and NOM_B1 with 0 points and 0 fouls. The interface also features a central area for selecting the shooter 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"/>

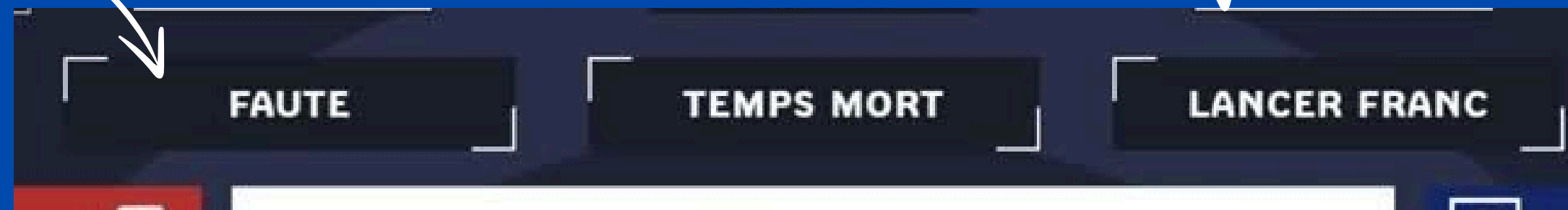
B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
CAPITAINE C.	0	0	0	<input type="checkbox"/>
NOM_B1	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B5	0	0	5	<input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



II. RÔLE DU MARQUEUR

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

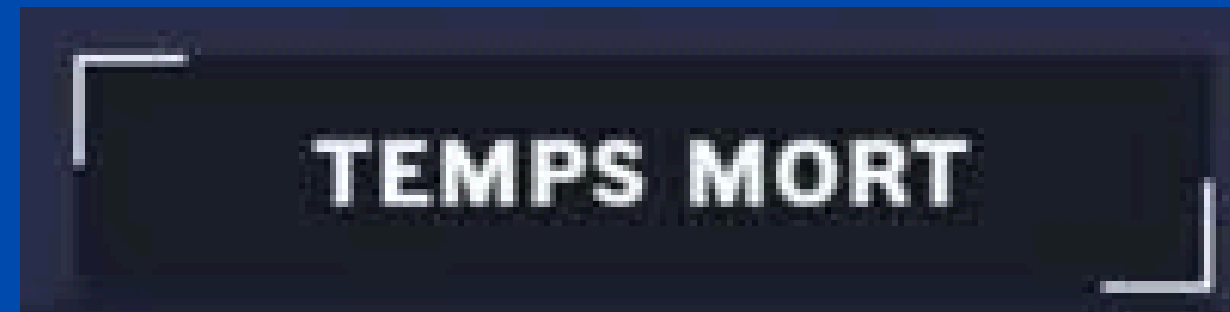
AJOUT D'UNE FAUTE

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



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

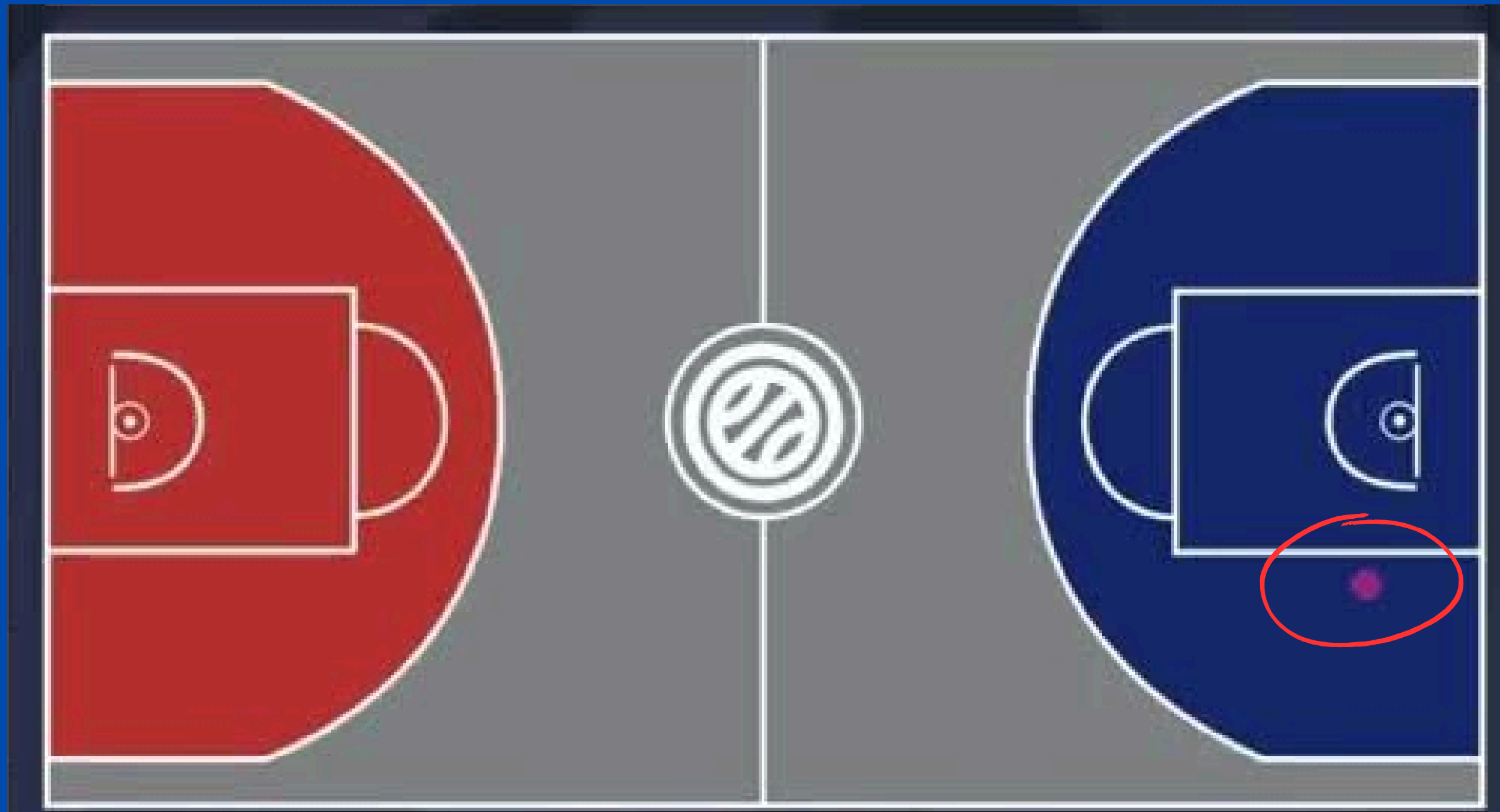
5. STATUT EN JEU/SUR LE BANC

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	



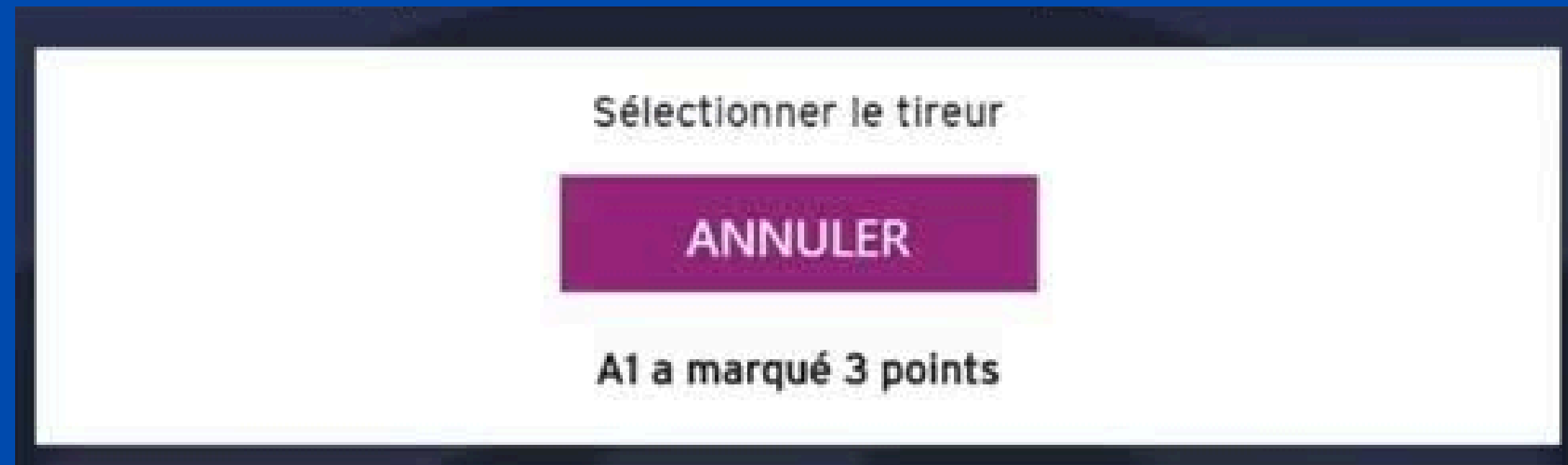
II. RÔLE DU MARQUEUR

- 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.**

