

Table des matières

1. CHECK-LIST FEUILLE DE MARQUE	2
• Numéros de licences	2
• Types de licences	2
• Surclassements	2
• Absences de licences	2
• Noms joueurs, entraîneurs, officiels et délégué de club	2
• Groupements sportifs	3
• Délégué de club.....	3
• Faute technique ou disqualifiante	3
• Faute technique à un membre du banc	3
• Résultat final et équipe gagnante	3
• Heure de fin de rencontre	3
2. CHRONOMETRES DES TIRS	4
3. INCIDENTS	4
4. RECLAMATIONS	4
5. RESERVES	4
6. RAPPELS REGLEMENT SPORTIF JEUNES	5
7. RAPPELS UTILISATION OBM	6
• Connexion	6
• Saisie.....	6
• Délai de saisi dépassé	6
• Pas de désignation	6
• Problème de connexion.....	6

1. CHECK-LIST FEUILLE DE MARQUE

Ci-dessous, des points de vigilances sur le travail administratif de l'arbitre lors d'une rencontre :

- **Numéros de licences** : vérifier la conformité avec le listing présenté
- **Types de licences (C, C1, C2)** : vérifier la conformité avec le listing présenté
Attention aux licences CTC qui doivent porter la mention JAST CTC, JAS CTC, etc
- **Surclassements (D, R, N)** : vérifier la conformité avec le listing présenté

LICENCES	
type	surclassements
numéro	
	VT950293
	VT920188
JC1	VT970054
D	BC000089
	VT880502

- **Absences de licences** : procédure à appliquer (cocher la case dans l'eMarque : mention « LNP » à la place du numéro de licence et faire signer les arbitres attestant avoir contrôlé l'identité du licencié)

LICENCES	
type	surclassements
numéro	
	LICENCE NON PRESENTEE

RÉSERVES / OBSERVATIONS : LES JOUEURS B4, B5, B7, B8, B9, B14, B15, A DEFAUT DE LICENCE, ONT PRESENTE UNE PIECE D'IDENTITE.	SIGNATURES
	1 ^{er} Arb. CLE OK
	2 ^e Arb. CLE OK

Nous vous rappelons que conformément aux règlements sportifs généraux (ART.24), qui sont disponibles sur notre site internet, qu'en cas d'absence de licence les joueurs doivent présenter une pièce d'identité pour pouvoir participer à la rencontre. Si ce n'est pas le cas, ils ne peuvent prendre part à la rencontre

- **Noms joueurs, entraîneurs, officiels et délégué de club** : vérifier l'exactitude

- **Groupements sportifs** : à noter obligatoirement au verso de la feuille de marque

Groupements Sportifs
HATTMATT SS
BCGO

- **Délégué de club** : à noter obligatoirement au verso de la feuille de marque
Attention à ne pas confondre avec le délégué aux officiels

Délégué de club

- **Faute technique ou disqualifiante** : inscription au recto et **motif** au verso

13	⊗	P ₂	P ₁	T ₁	P ₂	P ₂
----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES					
NOM	N° Licence	Équipe	Nature *		
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif CONTESTATION					

- **Faute technique à un membre du banc** : B et non pas C

Les membres de banc d'équipe (remplaçants, joueurs éliminés pour 5 fautes, aide entraîneurs, accompagnateurs sur le banc) sont sous la responsabilité de l'entraîneur. La FT doit être inscrite avec un « B » au recto et NE DOIT PAS être rapportée au verso de la feuille de marque, quand bien même le fautif est identifié.

- **Résultat final et équipe gagnante** : vérifier l'exactitude
- **Heure de fin de rencontre** : vérifier l'exactitude

RESULTAT FINAL :
Équipe A 80 Équipe B 59
Équipe gagnante
Heure de fin de rencontre 22:04

2. CHRONOMETRES DES TIRS

En l'absence de chronomètre des tirs pour la Pré-nationale : noter l'absence dans observation au verso et ne pas oublier de faire signer la feuille par les 2 capitaines.

Le chronomètre des tirs n'est pas obligatoire en R2

3. INCIDENTS

En cas d'incident, les rapports sont à envoyer à : discipline@grandestbasketball.org

N'oubliez pas d'informer votre responsable secteur ou le Président de la CRO.

4. RECLAMATIONS

A QUI ?	QUI ?	QUOI ?	QUAND ?	PROCEDURE
Arbitre le plus proche	Capitaine en jeu Ou Entraîneur	Erreur supposée commise par les arbitres ou les officiels de table (ex : score ou erreur de règlement)	PENDANT TOUTE LA RENCONTRE, dans les conditions ci-dessous : <ul style="list-style-type: none"> • Immédiatement si le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, • Au premier ballon mort suivant si le ballon est vivant au moment de la faute supposée commise. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marqueur : Inscrit score, temps joué, équipe réclamante, n° des deux capitaines en jeu (sur le haut de la feuille) • Au vestiaire : Dictée par le capitaine en jeu ou l'entraîneur réclamant ; Le premier arbitre doit inscrire ; Signature capitaine en jeu ou entraîneur réclamant ; Signature du capitaine en jeu adverse au moment des faits ; Signature par les deux arbitres (recto et verso) • Refus de signer : Le noter • Confirmation : Rapport de tous les officiels (premier jour ouvrable)
		Différend avec les officiels de table de marque portant sur : <ul style="list-style-type: none"> • Temps-mort • Remplacement de joueurs 		

Procédure pour toute **réclamation** :

- Noter la réclamation sur l'e-Marque au moment où elle est posée ou au 1^{er} ballon mort
- Si la réclamation est confirmée dans les 15 minutes qui suivent la fin de la rencontre (attention à ne pas clôturer avant) et que la confirmation est accompagnée d'un chèque de 80 €, confirmer les informations sur l'e-Marque et faire signer par les arbitres et capitaines.
- Le cas échéant, cocher la case « non confirmé »
- Adresser le lendemain de la rencontre les rapports des arbitres et des OTM accompagnés du chèque.
- Pour information, le club devra confirmer la réclamation sous 48h à la Ligue avec un second chèque de 100 €

5. RESERVES

A QUI ?	QUI ?	QUOI ?	QUAND ?	PROCEDURE
Premier arbitre	Capitaine en titre exclusivement	1) Le terrain (aire de jeu) 2) Le matériel 3) La qualification des joueurs	AVANT LA RENCONTRE	Obligation pour le premier arbitre d'inscrire la réserve sur la feuille Connaissance par le capitaine adverse Signatures : <ul style="list-style-type: none"> • Les deux arbitres • Les deux capitaines en titre Si refus de signature : à noter
		Qualification des joueurs	PENDANT LA RENCONTRE et après le coup de sifflet final	

6. RAPPELS REGLEMENT SPORTIF JEUNES

Les participations

Règle de participation des championnats U18F, U15F, U13F, U17M, U15M et U13M :

Nombre de joueurs-euses autorisés-ées	10 au plus dont	
	Licence C1 ou T ou C2	5
	Licence C, AST	Sans limite

La mention JCAST doit apparaître pour les joueurs d'un club qui jouent dans une équipe d'un autre club de la CTC en championnat régional.

Les conditions d'organisations

Durée des rencontres : Tous secteurs

- **U15, U17, U18, U20 : 4 x 10 minutes - Prolongation de 5 minutes.**
- **U13 (masculin ou féminin) : 4 x 8 minutes. Prolongation de 3 minutes.**
- **Intervalles :** Mi-temps 10 minutes et 2 minutes entre les quarts temps. 1 minute entre les quarts temps pour les U13M et U13F

Prolongations

En cas de résultat nul à la fin du temps de jeu, une ou plusieurs prolongations de cinq minutes seront jouées jusqu'à un résultat positif.

Pour les rencontres de championnats U15 et U13 si les deux équipes sont encore à égalité à la fin de la seconde prolongation, des tirs de lancer-francs seront effectués selon les modalités suivantes :

- Chaque entraîneur désignera, parmi les joueurs qui auraient pu participer à une éventuelle poursuite de la rencontre, un joueur chargé de tirer un lancer-franc. Les points marqués par les deux joueurs désignés sont ajoutés à la marque de chaque équipe. Si après la première série de lancer-francs les deux équipes sont à nouveau à égalité, la même procédure sera appliquée, et ceci jusqu'à ce que les deux équipes soient départagées.

Ligne à 3pts

- **En RMU13, RFU13, RMU15, RFU15 : 6,25m (ligne pointillée)**
- **A partir de U17 : 6,75m (ligne pleine)**

NB : en NMU15 ou NFU15, la ligne à 3pts sera la ligne pleine à 6,75m.

7. RAPPELS UTILISATION OBM

- **Connexion**

Pour vous connecter à OBM, cliquer sur le lien suivant : <http://obm.grandestbasketball.org/>
Votre nom d'utilisateur est au format **NOM.Prénom** (sans espace, accent ou trait d'union).
Votre mot de passe par défaut est votre Numéro de licence (2 premières lettres en majuscules).

Après la connexion, cliquer sur **Disponibilités**.



- **Saisie**

Vous devez saisir vos indisponibilités sur OBM au minimum **21 jours à l'avance**.
La saisie est verrouillée en dessous de ce délai.

- **Délai de saisi dépassé**

Si vous n'avez pas pu saisir vos indisponibilités dans le délai imparti, **envoyer un mail au(x) répartiteur(s)** pour information concernant vos indisponibilités

- **Pas de désignation**

Si vous n'avez pas été désignés et que par conséquent vous avez prévu autre chose, **avertissez le(s) répartiteur(s) que vous n'êtes plus disponibles** (car suite à des retours de convocations de vos collègues vous pourriez être amené à être désigné « en dernière minute »)

- **Problème de connexion**

Si vous n'arrivez pas à vous connecter, envoyer un mail à au(x) répartiteur(s) qui traiteront le problème.