

Royal  Gallia B.C. Beez

Guide des Officiels de table



www.galliabeez.be



[/BCGalliaBeez](https://www.facebook.com/BCGalliaBeez)



[/BCGalliaBeez](https://www.instagram.com/BCGalliaBeez)



Royal Gallia BC Beez ASBL

33, Rue de Forêt à 5000 beez (Belgique)

Site internet : www.galliabeez.be

Courriel : secretaire@galliabeez.be

Photo de couverture : © Freepik, 2025

Guide des Officiels de table

Préambule

Délégué d'équipe :

- peut être assumé par toute personne de 18 ans et plus (notamment pour des aspects juridiques),
- doit être affilié auprès de l'AWBB pour le compte du Club qui joue le match qu'il représente
- doit être à la disposition des arbitres pour gérer tout ce qui touche à son équipe.

Officiel de table :

- peut être assumé par toute personne de 13 ans et plus,
- doit être affilié auprès de l'AWBB mais pas forcément pour le compte d'un Club qui joue le match,
- aide l'arbitre dans la gestion du match via la tenue de la feuille de marque et le chronométrage du temps de jeu et des tirs (24 sec).

Matériel

Matériel	Lieu de stockage pour le grand terrain ou celui côté Meuse	Lieu de stockage pour le terrain côté chemin de fer
Ordinateur, souris et tapis de souris	Au bar, dans l'armoire blanche	Au bar, dans l'armoire blanche
Chronomètre des temps et des tirs	Au bar, dans l'armoire blanche	Au bar, sur une étagère (car partagé avec le BC Boninne)
Table de marque	Table à roulettes, dans la réserve, à droite en entrant	Table pliable, dans la réserve, à droite en entrant, sous la table à roulettes
Chaises de table	Chaises rouges empilées, dans la réserve, face à la table à roulettes	Chaises pliables noires, à droite en entrant, contre la plus basse étagère
Plaquettes des fautes	Sur la table de marque à roulettes	Dans la réserve, à droite en entrant, sur la plus basse étagère, dans une caisse
Drapeau rouge	Interrupteur sur la table de marque à roulettes	Cônes rouges, dans la réserve, à droite en entrant, sur la plus basse étagère, dans une caisse

Attention à toujours enrouler et dérouler, avec prudence et soin, les câbles électriques ou de données afin de ne pas les croquer ou arracher les prises. Il convient aussi de déposer les pochettes à proximité immédiate des tables qu'elles équipent afin de ne pas mélanger et/ou inverser le matériel.

Avant le match

Si le matériel n'est pas mis à disposition, il convient de se rendre dans la réserve ou demander au bar conformément au tableau ci-dessus, et de s'assurer de prendre le matériel utile pour le terrain à équiper.

Après le match

Si aucun match ne suit sur le même terrain, le matériel doit être éteint, replié, rangé dans leurs pochettes ou caisses, et déposé dans la réserve ou au bar conformément au tableau ci-dessus.

La feuille de marque électronique

La feuille de marque papier reste le seul document officiel selon le règlement FIBA. Elle fait partie du code de jeu. L'électronique est une aide à l'encodage !

Chargement de la feuille

- Allumer l'ordinateur
Utilisateur **Royal Gallia BC Beez**, sans mot de passe
- Ouvrir l'URL fdm.awbb.be en cliquant sur l'icône de l'application
Utilisateur **Clubo266**, mot de passe enregistré
- Entrer le numéro du match (AW123456, NA123456, ...)
- Télécharger la feuille de match
- Démarrer la feuille de match

The screenshot shows the FDM application interface. At the top, it says "FDM - Feuille de match électronique de l'AWBB". Below this is a search bar with the text "Rechercher un match" and an example "ex: AWR2DB148". A search input field contains "AWR2DB148" and is highlighted with a red box. Below the search bar, there are two match cards. The first card shows "Match n° AWR2DB148 en R2DB" on "06/03/2021 18h00" between "Union Huy Basket A" and "Rebond Ottignies B". A blue "TÉLÉCHARGER" button is highlighted with a red box. The second card shows "Match n° AWR1HT001 en Reg 1 Hommes (Test)" on "04/06/2021 20h00" between "Equipe TEST 1" and "Equipe TEST 2". A green "DÉMARRER" button is highlighted with a red box.

Encodage des informations de la rencontre

La préparation de la feuille consiste en l'encodage des coordonnées et rôles des joueurs de chaque équipe, des officiels de table et des arbitres via une page dédiée.

The screenshot shows the FDM application interface for encoding match information. At the top, it says "FDM - Avant match n°AWR1HT001" and "Dernière sauvegarde: --- SAUVER". Below this is a "Références" section with "Equipe TEST 1" and "Equipe TEST 2" and a "DÉMARRER" button. The "Equipe TEST 1" section has fields for "Bonus", "Forfait", and "Couleur". The "Equipe TEST 2" section has fields for "R1H Equipe TEST 2", "Composition de l'équipe B", "Bonus", "Forfait", and "Couleur". Below this is an "Officiels de table" section with "Composition de la table de match" and a right arrow. Below that is an "Arbitres" section with "Composition du corps arbitral" and a right arrow. At the bottom, a red bar contains the text "LA RENCONTRE NE PEUT PAS DÉMARRER" with a right arrow.

Encodage des joueurs

Chaque joueur doit être identifié sur base de son nom, prénom ou matricule, puis associé à son numéro de maillot.

The screenshot shows the 'Ajouter membres' interface. At the top, there is a search bar with the text 'Rechercher un membre...'. Below it, a list of players is displayed with their IDs and names. A red box highlights the search bar. Another red box highlights the '+ AJOUTER' button. A third red box highlights the player selection process, showing a player's name and a red box around the number '4' in the 'Numéro' field.

- Cliquer sur « > » pour ouvrir le volet Equipe
- Cliquer sur « Ajouter » dans l'onglet Joueurs
- Entrer le nom ou le matricule du joueur
- Cliquer sur « + »
- Choisir un numéro ou, si numéro spécial, encoder à la place du « # »
- Cliquer sur « Ajouter »

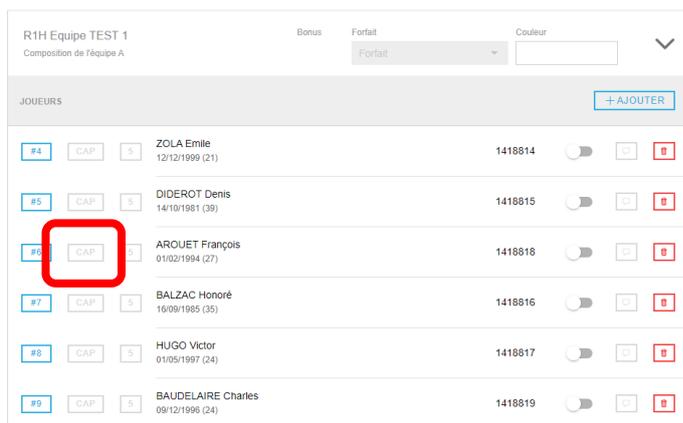
Il est possible de choisir tous les joueurs et leur numéro, puis de cliquer sur « Ajouter » pour les ajouter tous en une seule fois.

Il est aussi possible de changer le numéro directement depuis la liste reprise dans le volet Equipe.

The screenshot shows the 'Modifier numéro' interface. A grid of numbers from 01 to 20 is displayed. A red box highlights the number '04' in the grid. Another red box highlights the 'MODIFIER' button. A third red box highlights the player list on the left, showing a player's name and a red box around the number '4' in the 'Numéro' field.

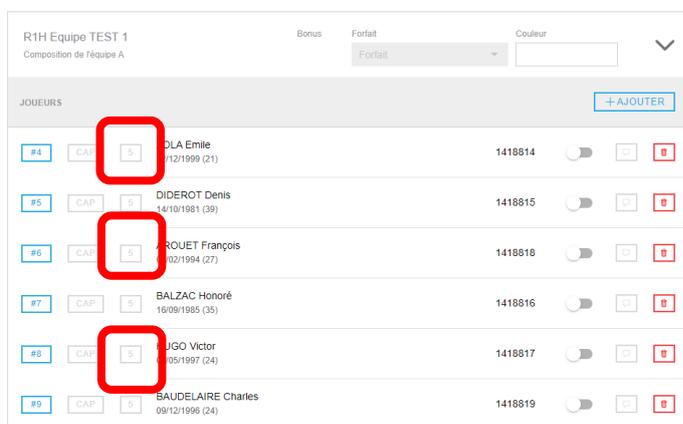
- Cliquer sur la première colonne
- Choisir un numéro ou l'encoder dans le cadre
- Cliquer sur « Modifier »

Le capitaine d'équipe doit être défini depuis la liste reprise dans le volet Equipe.



- Cliquer sur « CAP » dans la deuxième colonne pour choisir le capitaine d'équipe

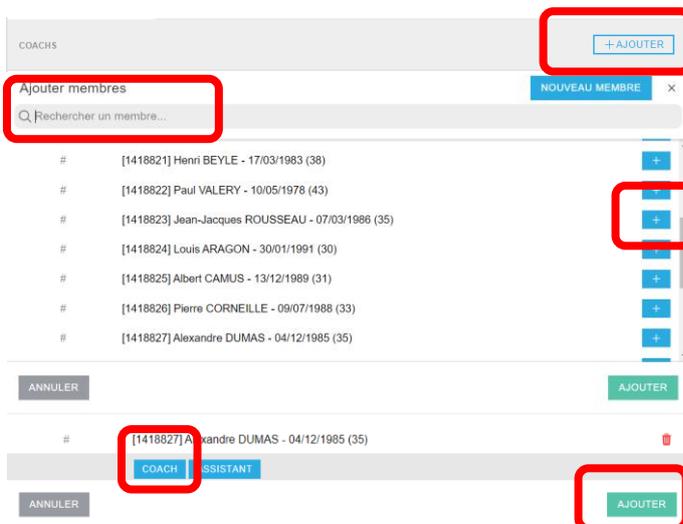
10 minutes avant le début de la rencontre, chaque entraîneur doit définir les joueurs qui composeront le 5 de base de son équipe.



- Demander au coach de cliquer sur « 5 » dans la troisième colonne pour inscrire chaque joueur du 5 de base

Encodage de l'entraîneur

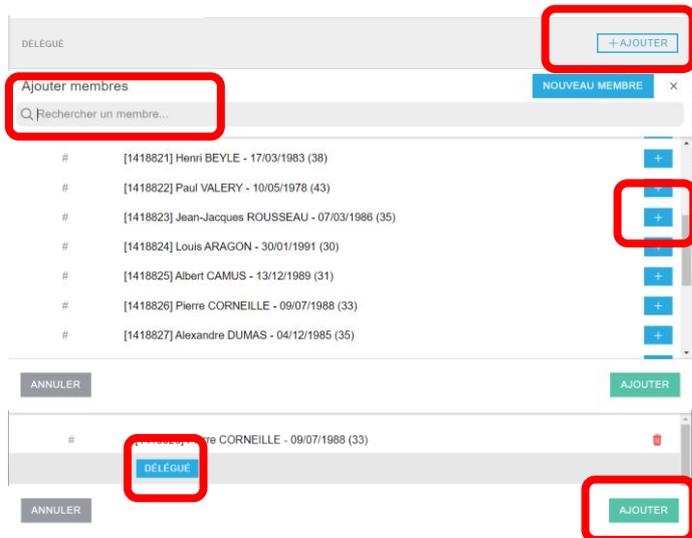
L'entraîneur et son éventuel assistant (si licencié) doivent être identifiés sur base de leur nom, prénom ou matricule.



- Cliquer sur « Ajouter » dans l'onglet Coachs
- Entrer le nom ou le matricule du coach
- Cliquer sur « + »
- Cliquer sur « Coach »
- Cliquer sur « Ajouter »

Encodage du délégué

Le délégué d'équipe doit être identifié sur base de son nom, prénom ou matricule.

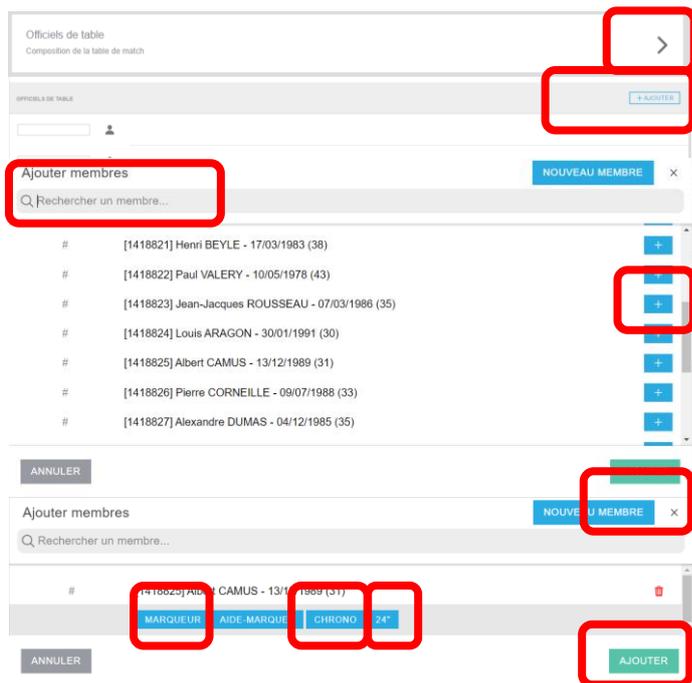


- Toujours au niveau du volet d'une équipe, cliquer sur « Ajouter » dans l'onglet Délégué
- Entrer le nom ou le matricule du délégué
- Cliquer sur « + »
- Cliquer sur « Délégué »
- Cliquer sur « Ajouter »

Encodage des officiels de table

Généralement, l'équipe A (à domicile) doit fournir le chronomètreur du temps de jeu et le chronomètreur des tirs et l'équipe B (visiteuse) doit fournir le marqueur.

Ils doivent être identifiés sur base de leur nom, prénom ou matricule.



- Cliquer sur « > » pour ouvrir le volet Officiels de table
- Cliquer sur « Ajouter »
- Entrer le nom ou le matricule de l'official
- Cliquer sur « + »
- Cliquer sur le rôle
- Cliquer sur « Ajouter »

Encodage des arbitres

20 minutes avant le début de la rencontre, les arbitres contrôlent les informations de la feuille de match.

S'ils ne sont pas déjà validés par l'AWBB, ils vérifient les certificats médicaux, les licences des joueurs et du coach et la concordance entre la liste des joueurs et le PC53 (joueurs des équipes seniors).

Ils vérifient l'affectation de la feuille en fonction des éventuels manquements (codes V, IA, L, I, A, R).

Ils encodent aussi leurs coordonnées et leurs indemnités.

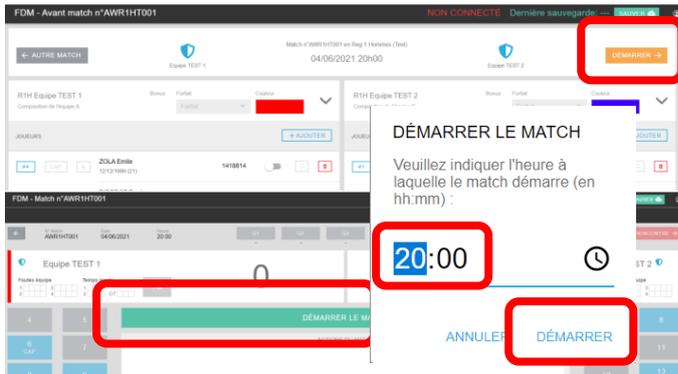
Compléments

Au niveau du volet de chaque équipe, il est possible de modifier la couleur de chacune ou d'ajouter un handicap (match de coupe entre équipe de niveau différent)

L'encodage des informations du match voit être validé, au bas de la page, par l'entraîneur de chaque équipe et par les arbitres avant de pouvoir démarrer la rencontre.

Démarrage de la rencontre

Il convient d'encoder l'heure de début de la rencontre (qui peut être différente de l'heure de programmation).



- Cliquer sur « Démarrer »
- Cliquer sur « Démarrer le match »
- Confirmer ou inscrire l'heure de début de la rencontre
- Cliquer sur « Démarrer »



- Lors de la montée des joueurs sur le terrain, vérifier les joueurs du 5 de base (en bleu) de chaque équipe

Déroulement de la rencontre

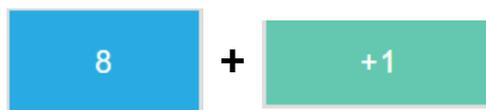
Le suivi du déroulement de la rencontre consiste en l'encodage des actions (points marqués, fautes personnelles ou d'équipes, temps morts, entrée au jeu d'un joueur, ...) menées par les joueurs de chaque équipe via une page dédiée.



Encodage des points marqués

Les points marqués s'encodent en cliquant la combinaison joueur et points (en vert).

1 point



OU



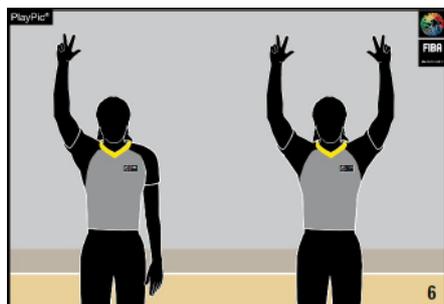
2 points



OU



3 points



OU



Encodage des fautes

Les fautes s'encodent en cliquant la combinaison joueur et type de faute (en orange ou en rouge).

Faute



OU



Après avoir interrompu le match, l'arbitre qui a sifflé une faute, indiquera à la table le numéro du joueur fautif, le type de faute et la sanction.

Numéro du joueur



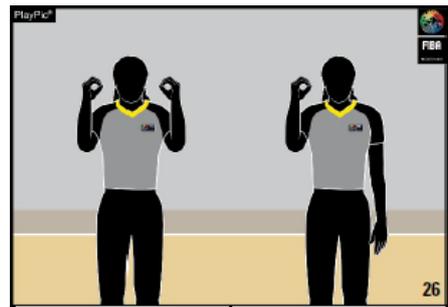
1-5



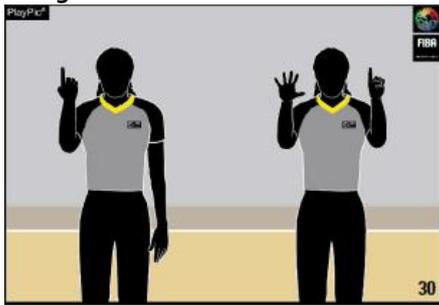
6-10



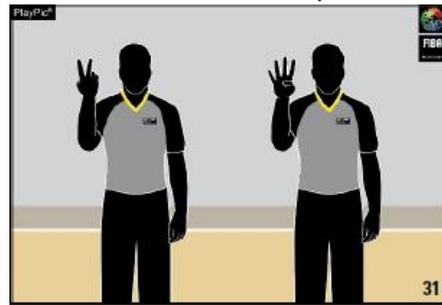
11-15



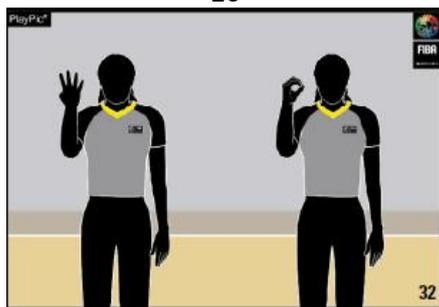
00/0



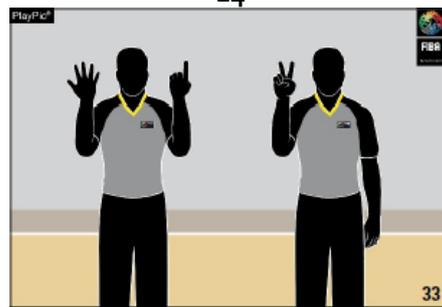
16



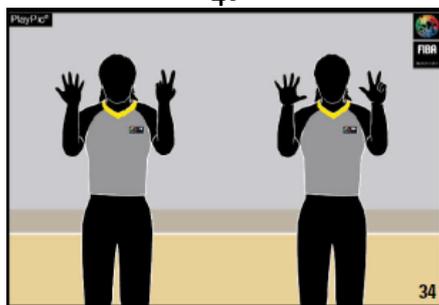
24



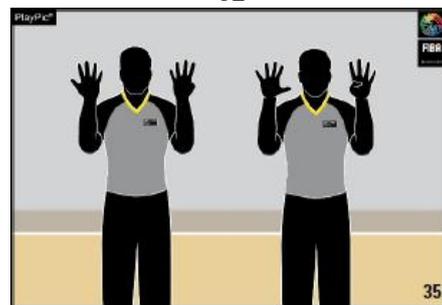
40



62

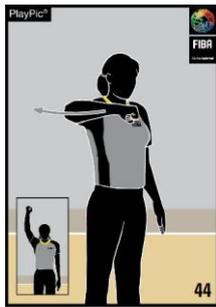
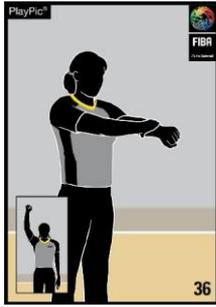


78



99

Fautes



Fautes spéciales



Double

Technique

Antisportive

Disqualifiante

Sanction



Aucun lancer

1 lancer

2 lancers

3 lancers

Annnonce des fautes



- A chaque faute, il convient d'afficher le nombre de fautes du joueur au moyen de la plaquette numérotée ad hoc.
- Si un joueur ou un coach atteint 2 fautes anti-sportives ou techniques, il convient d'afficher son exclusion au moyen de la plaquette GD (grande disqualifiante).
- Lorsque l'équipe a atteint 4 fautes sur une période, il convient de le signaler au niveau de la table de marque par un drapeau ou une lampe rouge (interrupteur) du côté de l'équipe correspondante.

Encodage des temps morts

Après interruption du match et validation du temps mort par un arbitre, il convient d'encoder la prise du temps mort au niveau de l'équipe qui l'a sollicité par l'encodage du temps de jeu affiché au marquoir.



Encoder : 03:48

TEMPS MORT

Veuillez indiquer le temps restant affiché au marquoir (minutes et secondes)



Equipe TEST 1		---	⌚
Fautes équipe	Temps morts		
1	3	1	OT
2	4	2	
		TM	
		ANNULER	OK

Encodage de l'entrée au jeu

Il convient de signaler la première montée au jeu d'un joueur, mais les sorties.



- Cliquer sur le joueur qui monte au jeu

Correction de l'encodage d'une action

Depuis l'inventaire des actions, il est possible de modifier ou supprimer une action en cliquant sur le bouton correspondant dans l'un des deux dernières colonnes.

Si l'action erronée est la dernière encodée, il est plus simple de supprimer cette dernière action, puis de réencoder l'action valide. La modification d'une action nécessite en effet d'utiliser des menus déroulants.

The screenshot shows a table of match actions. A modal window titled 'Modifier action' is open, allowing editing of an action. The modal contains dropdown menus for 'Type d'action' (set to 'Joueur'), 'Action' (set to '+2'), 'Equipe' (set to 'Equipe TEST 1'), and 'Joueur' (set to '7 - BALZAC'). The 'SAUVER ACTION' button is highlighted in green. Red boxes also highlight the edit and delete icons for each row in the table.

Une correction peut être annulée en cliquant sur le bouton de la dernière colonne.

Encodage de la période suivante

The first screenshot shows the 'FIN DE LA PÉRIODE' screen for Q1. The 'Q1' button is highlighted in red. The 'TERMINER' button is also highlighted in red. The second screenshot shows the 'DÉMARRER LA PÉRIODE' screen for Q2. The 'Q2' button is highlighted in red, and the 'DÉMARRER' button is also highlighted in red.

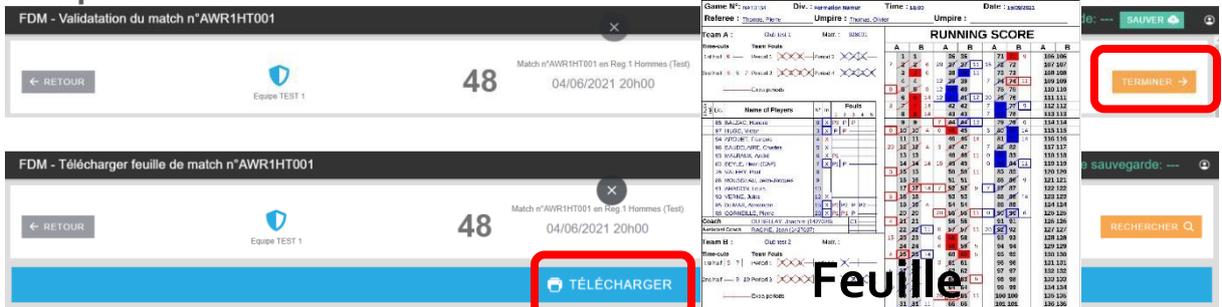
- Cliquer sur le quart-temps pour le clôturer
- Cliquer sur le quart-temps suivant pour le démarrer
- A la mi-temps, il sera demandé d'encoder le sens de la flèche de possession

Fin de la rencontre Clôture de l'encodage



- Cliquer sur « Fin de la rencontre »
- Cliquer sur « Récapitulatif »
- L'arbitre clique sur « Signer » et entre son code

Récupération de la feuille de match



- Cliquer sur « Terminer »
- Cliquer sur « Télécharger » pour récupérer la feuille de match au format PDF

Le chronomètre du temps de jeu

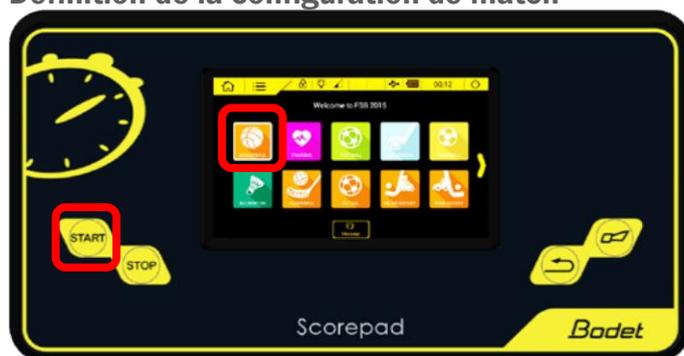
Les temps de jeu

En fonction de la catégorie d'âge et du type de rencontre, le paramétrage du chronomètre de temps de jeu diffère.

	Temps de jeu	Entre les périodes	Mi-temps
Seniors	4 x 10 min	2 min	15 min
Jeunes	4 x 10 min	2 min	10 min
U12	4 x 8 min sans arrêt	1 min	5 à 10 min
U9-U10	8 x 4 min sans arrêt	1 min	10 min
Match U6-U7-U8	8 x 4 min sans arrêt	1 min	10 min
Tournoi U6-U7-U8	4 x 4 min sans arrêt	1 min	10 min

Mise en route

Définition de la configuration de match



- Appuyer 3 sec sur « Start »
- Attendre le chargement du système
- Appuyer l'icône « Basketball »
- Choisir la configuration « BASKETBALL 4x10 (Maxi) »
- Il est aussi possible de choisir directement une configuration plus adaptée :
 - 8x4 (U6-U10)
 - 4x4 (U6-U8 tournoi)
 - 4x8 (U12)

Définition du temps avant match



- Appuyer sur le « Avant-match » en bas à droite
- Appuyer sur « 20:00 »
- Faire défiler pour modifier le temps à afficher
- Cliquer sur « OK »
- Cliquer sur « Avant match »
- Confirmer en cliquant sur « OK »
- Pour débuter directement le match, il est possible aussi de cliquer sur « Début match »
- Confirmer en cliquant sur « OK »

Diminution de la durée d'une période



- Pour sortir d'une configuration, appuyer sur « Home »
- Confirmer votre volonté de quitter le match en appuyant sur « OK »
- Choisir une configuration plus adaptée :
 - 8x4 (U6-U10)
 - 4x4 (U6-U8 tournoi)
 - 4x8 (U12)

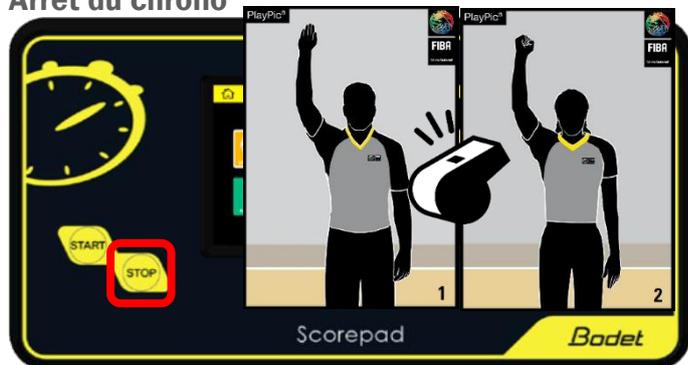
Gestion du temps en cours de match

Démarrage du chrono



- Quand :
 - Le ballon est touché par un sauteur lors d'un entre-deux
 - Le ballon touche ou est touché par un joueur après un lancer-franc manqué
 - Le ballon touche ou est touché par un joueur lors d'une rentrée

Arrêt du chrono



- Quand :
 - Un arbitre siffle (pour une violation ou une faute)
 - Un panier est marqué dans les deux dernières minutes du match (ou d'une prolongation)

Appel des arbitres



- Quand :
 - Lors d'un arrêt de jeu, la table doit signaler un temps-mort ou le remplacement d'un joueur
 - Lors d'un panier encaissé, la table doit signaler un temps-mort
 - Lors d'un arrêt de jeu, la table a un souci et doit en référer aux arbitres

Ajout des points



- Appuyer sur « +1 », « +2 » OU « +3 »

OU

- Appuyer sur « Score »
- Appuyer sur « +1 »
- Confirmer en appuyant sur « OK »

Ajout des fautes



- Appuyer sur « Fautes »
- Appuyer sur « +1 »
- Confirmer en appuyant sur « OK »

OU

- Appuyer sur « Joueurs »
- Affecter une faute au joueur

Démarrage d'un temps mort

- Quand un arbitre confirme la prise d'un temps-mort
- Décompte de 60 sec sur l'écran :
 - Prévenir les arbitres quand il reste 20 secondes
 - Les arbitres font remonter les équipes dès qu'il reste 10 secondes



- Appuyer sur « Temps-mort »
- Appuyer sur « Start »
- Le décompte s'affiche sous le chrono

Correction



- Appuyer sur la section erronée (« Fautes », « Score », « Temps mort »)
- Corriger en appuyant sur « -1 »

OU

- Corriger en appuyant sur « Correction »

Compléments

2 dernières minutes

- Dans les 2 dernières minutes du dernier quart-temps arrêt du chrono quand le ballon quitte le filet
- L'équipe qui encaisse peut faire un changement
- Si c'est le cas, l'adversaire peut aussi faire un changement

Prolongations

- En cas d'égalité à la fin du temps de jeu :
 - Pour un match de championnat senior
 - Pour un match de coupe en une manche
 - Pour un match retour de coupe si le score cumulé aller-retour est une égalité
- Un seul temps-mort par prolongation
- Arrêt du chrono durant les 2 dernières minutes de chaque prolongation

Nouveau match



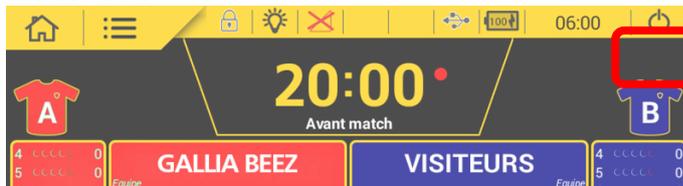
- Appuyer sur « Nouveau match »
- Appuyer sur « Recharger » pour garder la même configuration

OU

- Appuyer sur « Nouveau match » pour changer de configuration (durée des périodes)

•

Extinction



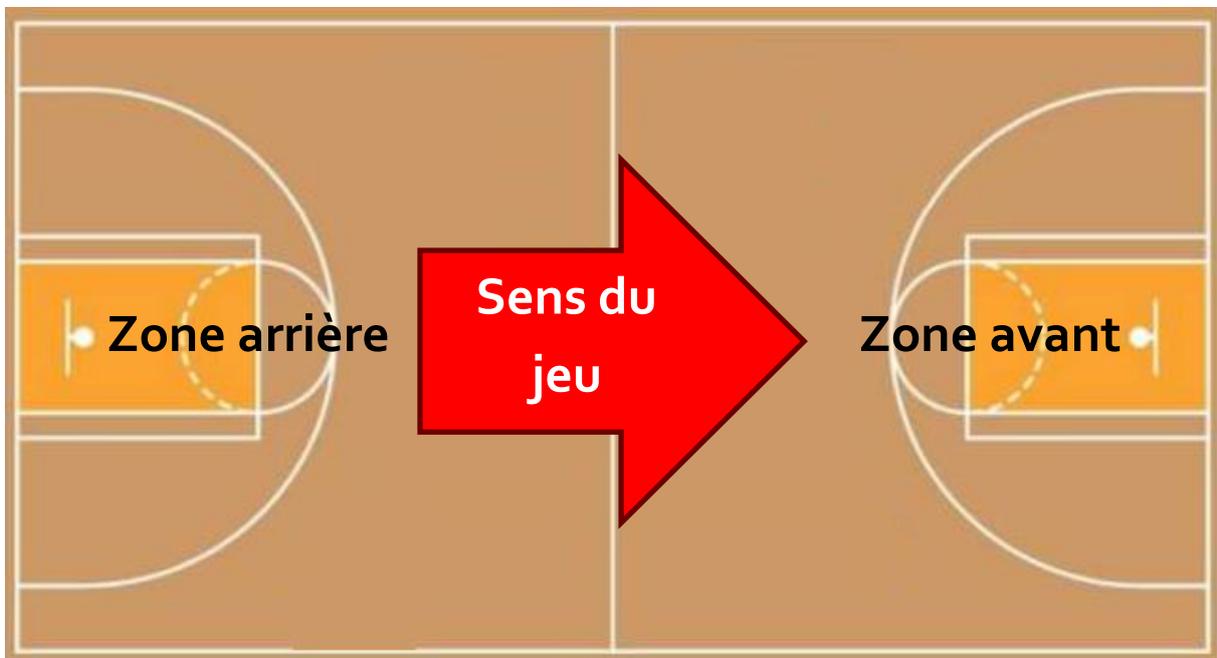
- Appuyer sur le sigle « OFF en haut à droite
- Confirmer en cliquant sur « OK »

Chronomètre des tirs (24 sec)

Définitions

Afin de faire les bons choix au niveau du chronomètre des tirs, il convient de maîtriser les définitions suivantes :

- **Possession** : tenir la balle, la dribbler ou la passer (c'est différent de toucher sans maîtriser)
- **Temps de tir** : C'est le temps qu'une équipe a pour tenter un tir
- **Zone arrière** : C'est la moitié du terrain où se trouve le panier de l'équipe qui a la possession du ballon. Elle comprend : le panier défensif, la ligne de fond et la moitié du terrain jusqu'à la ligne médiane (centre du terrain).
- **Zone avant** : C'est la moitié du terrain où se trouve le panier adverse, c'est-à-dire celui que l'équipe essaie d'atteindre pour marquer. Elle comprend : le panier offensif, la ligne de fond adverse et la moitié du terrain à partir de la ligne médiane.



Démarrage/arrêt du décompte



- Démarrer :
 - Dès qu'une équipe contrôle le ballon sur le terrain (tenir la balle, dribbler ou passer)
- Arrêter :
 - Un arbitre siffle
 - Un panier est marqué

Poursuite du décompte



- Quand :
 - Une équipe garde la possession après une sortie
 - Une équipe garde la possession après un shoot qui ne touche par l'anneau

Recharge à 24 sec



- Quand :
 - A la première possession d'un quart-temps
 - La possession change sans arrêt de jeu (un panier marqué, un rebond par la défense, une perte de balle ou une mauvaise passe)
 - Après un arrêt de jeu (faute ou violation) et si la rentrée a lieu en zone arrière

Recharge à 14 sec



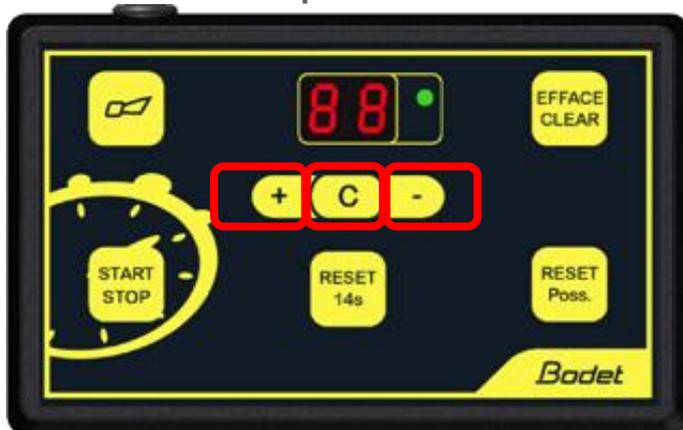
- Quand :
 - Après un arrêt de jeu (faute ou violation) et si la rentrée a lieu en zone avant
 - Une équipe attaquante garde la possession après un shoot qui touche l'anneau
 - Un joueur tire des lancer-francs

Extinction des panneaux de décompte



- Quand :
 - Pendant le rebond, avant la possession suivante
 - Dans les 14 dernières secondes de chaque quart (automatique)
 Il convient de vérifier leur affichage au début du quart suivant et cliquer sur le même, bouton pour réafficher le décompte.

Correction du décompte



- Appuyer sur « C »
- L'écran clignote
- Appuyer sur « + » et « - »
- Appuyer sur « C »
- L'écran ne clignote plus

Compléments

Gestuelle des arbitres



Remettre à 24 / 14 sec



Signaler le temps écoulé

2 dernières minutes

Dans les 2 dernières minutes, le coach ayant la possession à la fin d'un temps mort peut demander de reprendre le jeu :

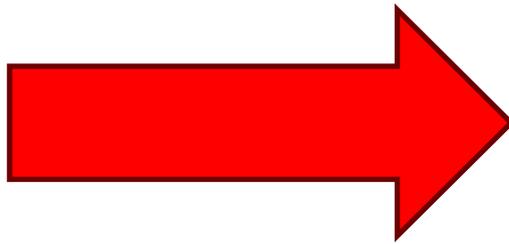
- En zone arrière :
 - 24 secondes après faute, violation ou panier marqué
 - Suite du décompte s'il y avait une sortie latérale
- En zone avant :
 - 14 secondes s'il restait 14 secondes ou plus
 - Suite du décompte s'il restait 13 secondes ou moins

Flèche de possession

La flèche de possession en basketball est un dispositif utilisé pour déterminer quelle équipe obtient le ballon dans certaines situations de jeu : un ballon tenu (deux joueurs adverses tiennent le ballon en même temps), une double faute ou un ballon coincé entre l'arceau et le panneau.

Le marqueur a la gestion de la flèche de possession.

Au début du match, un saut entre deux détermine la première possession. La 1^{ère} flèche doit être activée vers l'équipe n'ayant pas bénéficié de la première possession (balle tenue, première passe ou premier dribble).



Il convient de changer le sens de la flèche de possession :

- A chaque entre-deux
- Si après un entre-deux, l'équipe prend plus de 5 secondes pour remettre en jeu
- Au début de chaque quart-temps
- À la mi-temps vu le changement du sens du jeu (en le signalant à l'arbitre)



Crédits et références

Ce guide est basé sur les documents et présentations de la FIBA, de l'AWBB et du CP, ainsi que sur les manuels des produits BODET.

- www.fiba.basketball
- www.awbb.be
- www.cpnamur.be
- www.bodet-sport.com