



Pour qu'une rencontre puisse avoir lieu, il faut, a minima : 1 arbitre + 1 marqueur + 1 chronométreur + 1 délégué de club licenciés (nom, prénom, n° licence, fonction et club à inscrire impérativement sur la feuille)

LES OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE (OTM)

- **Le marqueur** : il doit disposer, au moins 20 minutes avant la rencontre, de la feuille de marque et être impérativement formé à l'e-marque
- **Le chronométreur** : il doit mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu. Il doit avoir à sa disposition un chronomètre de jeu et un chronomètre des temps-morts.
- **Les arbitres**

L'arbitre est un licencié d'une association sportive régulièrement affiliée à la FFBB. Joueur pratiquant ou ex-joueur, technicien, dirigeant, il doit posséder une licence en règle pour la saison en cours et avoir satisfait aux obligations médicales prescrites par la Fédération. Il est responsable de la bonne tenue de la rencontre en accord avec la réglementation fédérale et la réglementation FIBA.

Des arbitres peuvent être désignés par la CDO (Commission Départementale des Officiels) prioritairement sur les niveaux à désignation obligatoire puis sur les autres niveaux. En cas d'absence d'arbitres désignés, se référer à l'article 30 du règlement sportif départemental. En cas de non-désignation d'arbitres par la CDO, l'association recevante devra désigner 1 ou 2 personnes licenciées.

- **Le délégué de club**

Le délégué de club est un acteur important pour que toute rencontre se déroule dans les meilleures conditions. Il doit assurer la sécurité des biens et des personnes avant, pendant et après la rencontre depuis leur arrivée sur les lieux jusqu'à leur départ.

Pour être délégué de club, il faut être licencié dans le groupement sportif recevant et majeur. Le délégué de club doit être reconnaissable par les officiels. En aucun cas, il ne peut exercer une autre fonction (ex : chronométreur) dans le cadre de la rencontre.

Rappel - Formation au logiciel e-marque

Vous pouvez utiliser la plateforme de formation à distance de la FFBB. Pour y accéder, connectez vous sur <https://infbb.sportef.com/>. Créez votre compte personnel si vous ne disposez pas déjà d'un compte, activez-le (vous recevez immédiatement dans votre messagerie un courriel contenant un lien d'activation de votre compte). Cliquez sur le lien et vous accédez à la plateforme. Dans le catalogue des formations, choisissez la formation « e-marque ».

Possibilité également de participer aux formations mises en place par le comité

Le marqueur procède à l'enregistrement sur la feuille de marque des renseignements et informations de- mandés. Il doit enregistrer les entrées en jeu, le compte courant des points, les fautes, les temps-morts, les possessions alternées...

