

Les réserves

Pourquoi ?	Le terrain Le matériel	La qualification d'un joueur ou le droit de jouer d'un joueur
Par qui ?	La capitaine en titre	
À qui ?	Au 1er arbitre	
Quand ?	Avant le début de la rencontre	Toutefois, pour un joueur absent au début de la rencontre : Jusqu'à la mi-temps si le joueur entre en jeu durant la 1ère mi-temps (QT 1 ou 2) ou Jusqu'à la fin de la rencontre si le joueur entre en jeu durant la 2e mi-temps (QT 3 ou 4)
Où ?	Dans « Réserves / Observations »	
Qui l'écrit ?	Le 1er arbitre Il ne peut pas refuser d'inscrire une réserve	
Qui signe ?	Les 2 arbitres Les 2 capitaines en titre (les coachs pour les équipes mineurs) - la signature veut simplement dire que l'équipe prend connaissance de la réserve et non validation du fait. Si refus de signer, le mentionner en cochant la case prévue.	
Rapport ?	Seulement par les arbitres, auprès de la Commission Sportive de l'organisme gérant la division (Comité, Ligue ou Fédération).	

Les réclamations

Acteur	Au moment du dépôt	Après la rencontre		1er jour ouvrable
Capitaine en jeu ou Entraîneur Équipe RÉCLAMANTE	Le déclare à l'arbitre le plus proche de lui	1	Dicte la réclamation au 1 ^{er} arbitre qui l'inscrit sur l'e-marque	
	1 - au 1 ^{er} ballon mort et chrono arrêté si le ballon est vivant au moment de l'erreur supposée	2	Signe la feuille e-marque	
	2 - immédiatement si le ballon est mort et le chrono arrêté	Si le capitaine en jeu est disqualifié, le capitaine en titre procède aux formalités		
Capitaine en jeu au moment du dépôt Équipe ADVERSE		Signe la feuille e-marque		Adresse un rapport détaillé sur les faits précis de la réclamation
1er arbitre	Doit faire mentionner par le marqueur sur la feuille e-marque qu'une réclamation a été déposée	1	Inscrit la réclamation sur la feuille, sous la dictée du capitaine réclamant (ou de l'entraîneur)	Adresse un rapport détaillé sur les points précis faisant l'objet de la réclamation. Y joindre les rapports des autres officiels, ainsi que la feuille de marque.
		2	Fait signer les 2 capitaines (ou entraîneurs). Mentionne les refus le cas échéant.	
		3	Fait signer le 2 ^e arbitre, puis signe	
		4	Récupère l'original de la feuille de marque à l'aide d'une clé USB	

2e arbitre		1	Signe la feuille e-marque	
		2	Rédige son rapport puis le remet au 1 ^{er} arbitre	
Marqueur	Sur les indications de l'arbitre, mentionne sur la feuille qu'une réclamation a été déposée. Vérifier que les scores, temps joué, équipe réclamante, n° du capitaine réclamant et adverse en jeu sont bien inscrits.	1	Signe la feuille e-marque	
		2	Rédige son rapport puis le remet au 1 ^{er} arbitre	
Chronométrateur		1	Signe la feuille e-marque	
		2	Rédige son rapport puis le remet au 1 ^{er} arbitre	

Les incidents

1. C'est quoi un incident ?

Un incident concerne tout ce qui perturbe le déroulement normal de la rencontre (joueurs, matériel, spectateurs, ...).

2. Quand ?

Lorsque les incidents, de quelque nature que ce soit, sont constatés à l'occasion d'une rencontre, qu'elle soit arrêtée définitivement ou non par l'arbitre du fait :

- De l'envahissement de l'air de jeu ou de ses abords immédiats par le public
- De la mauvaise tenue des joueurs, entraîneurs, accompagnateurs ou spectateurs

3. Que doit faire l'arbitre ?

L'arbitre doit :

- Renseigner les faits sur la feuille e-marque
- En aviser les officiels et les capitaines des deux équipes (en particulier le capitaine de l'équipe incriminée)
- Faire signer les capitaines (ou entraîneurs pour les équipes mineurs). Renseigner les refus de signer le cas échéant
- Adresser la feuille e-marque et les rapports à la Ligue concernée

4. Qui fait un rapport ?

Doivent immédiatement fournir un rapport, personnalisé et manuscrit, au 1^{er} arbitre :

- Les arbitres
- Les OTM (Officiels Table de Marque)

Doivent fournir un rapport, personnalisé et manuscrit, au 1^{er} jour ouvrable suivant et au plus tard 72 heures après la fin de la rencontre :

- Le délégué de club (responsable de salle)
- Les capitaines et entraîneurs de chaque équipe
- Et plus généralement toute personne directement mise en cause

⚠ Un incident entraîne l'ouverture automatique d'un dossier disciplinaire.

Les fautes disqualifiantes avec rapport

1. Que doit faire l'arbitre ?

Lorsque l'un des officiels juge qu'une faute disqualifiante sifflée doit être suivie d'un rapport, le 1^{er} arbitre doit :

- Consigner les faits sur la feuille e-marque
- En aviser les capitaines des deux équipes (en particulier le capitaine du licencié incriminé)
- Faire signer les capitaines (ou entraîneurs pour les équipes mineurs). Renseigner les refus de signer le cas échéant
- Adresser la feuille e-marque avec les rapports à la Ligue concernée

2. Qui fait un rapport ?

Doivent immédiatement fournir un rapport, personnalisé et manuscrit, au 1^{er} arbitre :

- Les arbitres
- Les OTM (Officiels Table de Marque)
- Le délégué de club

Doivent fournir un rapport, personnalisé et manuscrit, le 1^{er} jour ouvrable suivant et au plus tard 72 heures après la fin de la rencontre :

- Les capitaine et entraîneur de chaque équipe
- Le ou les licencié(s) concerné(s)

Les rapports sont adressés à la Commission de Discipline compétente :

- La Ligue régionale pour les rencontres départementales et régionales
- La Fédération pour les rencontres fédérales

 **Le licencié sanctionné de la faute disqualifiante est immédiatement suspendu, sans autre avis, jusqu'au prononcé de la décision.**

Les commotions cérébrales

Pourquoi ?	Un choc à la tête d'un joueur, d'une importance relative, au cours d'une rencontre.
Par qui ?	Le 1 ^{er} arbitre uniquement
Quelles infos ?	Nom, prénom, club et n° de licence du joueur L'heure de la commotion, le retour ou non du joueur sur le terrain (si oui, à quelle heure). Et commentaires facultatifs.
Quand ?	À la fin de la rencontre
À qui ?	Le rapport est à envoyer par mail à : medicale@ffbb.com - 01 53 94 25 37 Au plus tôt après la rencontre.