

COMMENT TENIR UNE TABLE DE MARQUE ?

LE CHRONOMETRE :

Démarrage :

- L'entre deux, quand un sauteur tape le ballon
- Lors d'un lancer franc, quand le ballon est touché par un joueur au rebond
- Lors d'une remise en jeu, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain

Arrêt :

- A chaque fois que l'arbitre siffle
- Quand un temps mort sur panier marqué par l'équipe adverse est demandé
- Pendant les lancers francs
- Dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart temps (et les 2 dernières minutes de chaque prolongation)

LE REMPLACEMENT :

On peut faire un remplacement quand :

- L'arbitre siffle
- Un dernier lancer franc est réussi
- Lors d'un temps mort
- Un panier est marqué par l'équipe adverse dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart temps (et toute prolongation)



LE TEMPS MORT :

On peut demander un temps mort :

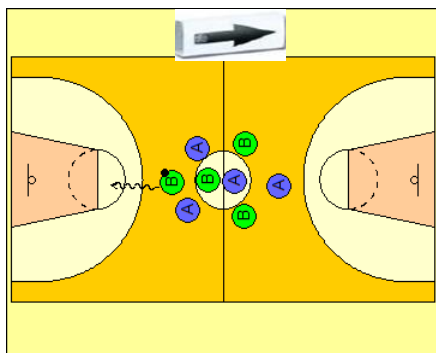
- Après un coup de sifflet de l'arbitre
- Quand un panier est marqué par l'équipe adverse
- Sur un dernier lancer franc réussi



Ne pas demander de temps mort ou de remplacement si le chronomètre n'est pas arrêté !

TOURNER LA FLÈCHE :

➡ Après l'entre deux initial



La flèche est tournée dans le sens de l'attaque de l'équipe **qui n'a pas obtenu** le ballon lors de l'entre deux initial

- ➡ Après chaque situation d'entre deux sifflé par l'arbitre
- ➡ A la fin de la première mi-temps

LA FEUILLE DE MARQUE :

Préparation de la feuille de marque avant la rencontre :

Partie « administrative » = stylo NOIRE

Noter la date, l'heure, le lieu, la division, les arbitres, les équipes, leur couleur.

Inscrire les joueurs avec les numéros de licence dans l'ordre croissant du maillot.

Chaque entraîneur (en commençant par l'équipe A) vérifie la liste des joueurs, indique les 5 joueurs entrant en jeu en début de rencontre **et** signe la feuille

Doit aussi être renseignés : les noms, numéros de licence et groupement sportifs des 2 arbitres, du marqueur, du chronométreur **et du responsable de l'organisation** (=de salle)

Les entrées en jeu :

Joueurs entrant en jeu en début de rencontre :

X croix NOIRE, entouré en rouge

Joueurs entrant en jeu en-cours de rencontre :

X de la couleur du quart-temps

- 1^{er} Quart Temps en Rouge
- 2^{ème} Quart Temps en Noir
- 3^{ème} Quart Temps en Rouge
- 4^{ème} Quart Temps en Noir

	Licence	Noms des joueurs	N°	En jeu	Fautes					
					1	2	3	4	5	
M	F996385	COIN A	4	X	P	P ₂	U ₂			
	F982199	HESENER S	5	X	P	P				
	F982201	CLEMENT V	6	X	P					
	F000005	DENOY L	7	X						
M	F992491	CHASSAGNOL M	8							
	F996458	BITTEL R	9	X	P	P				
	F995227	MEARY J	10	X	P ₂	P ₂	P ₂	P		
R	F982373	DELACQUIS F	11	X						
	F000215	BITTEL T	12	X	P ₁					
	F996617	LUCIENNE S	13							
	F730510	Entraîneur MAGNIN C								
	F966356	Entraîneur adjoint CLEMENT T								

Les fautes :

On note une faute personnelle d'un joueur avec la lettre P dans la case correspondante.

Si cette faute donne droit à 2 lancers francs, on met un petit 2 en bas (idem pour 1 ou 3 LF)

Un joueur après sa 5^{ème} faute est disqualifié.

A chaque fois que l'on note une faute dans la case joueur, on fait en plus une croix dans la case des fautes d'équipe. A la 4^{ème} faute on lève le fanion rouge du côté de l'équipe concernée.



Les points :

- Panier à 2 pts réussi par le joueur n°12 de l'équipe A
- Lancer Franc réussi par le Joueur n°4 A

	10	10	11		
8	11	11			
	12	12	4		
12	13	13			
4	●	14			
	15	15	15		
	16	16			

Panier accordé à 2 pts : Une **ligne diagonale** dans la case du nouveau total d'équipe, avec en marge **le n° du joueur**

Panier accordé à 3 pts : Une **ligne diagonale** dans la case du nouveau total de l'équipe avec en marge **le n° du joueur encerclé**.

Lancer Franc accordé : Un **cercle plein** sur le nouveau total de l'équipe, avec en marge **le n° du joueur**. (cette opération est répétée à chaque LF accordé). Les LF non accordés ne sont pas matérialisés.

Les Temps Morts d'équipe :

Pour chaque temps mort imputé à une équipe, inscrire la minute du quart temps dans la case :

Par exemple, il reste 3'45 à jouer, alors il faut faudra noter 7 dans la case (10-3=10)

Temps morts

①

②

Prolongations

Formulaire de fin de quart temps et de fin de rencontre :

A) Clôturer les 3 premiers quart temps :

A	B
1	6
2	6
3	3
4	4
5	5
6	5
7	7
8	8
9	7
10	10
11	11
12	7
13	7
14	14
15	0
16	16
17	17
18	6
19	19
20	0

Entoure le score de chacune des 2 équipes dans la couleur de la période.
Tracer une ligne épaisse sous score de chaque équipe

Reporter le score obtenu par chaque équipe dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

RÉSULTATS		Période ① : A 15 B 12	Période ② : A _____ B _____
		Période ③ : A _____ B _____	Période ④ : A _____ B _____
		Prolongations A _____ B _____	
Signature du marqueur	Signature de l'aide-marqueur	Signature du chronométrateur	Signature de l'opérateur des 24*

	Licence	Noms des joueurs	N°	En jeu	Fautes				
					1	2	3	4	5
M	F996385	COIN A	4	X	P	P ₂	U ₂		
	F982199	HESENER S	5	X	P	P			
	F982201	CLEMENT V	6	X	P				
	F000005	DENOY L	7	X					
M	F992491	CHASSAGNOL M	8						
	F996458	BITTEL R	9	X	P	P			
	F995227	MEARY J	10	X	P ₂	P ₂	P ₂	P	
R	F982373	DELACQUIS F	11	X					
	F000215	BITTEL T	12	X	P ₁				
	F996617	LUCIENNE S	13						
	F730510	Entraîneur MAGNIN C							
	F966356	Entraîneur adjoint CLEMENT T							

Encadrer les fautes des joueurs

B) A la fin de la rencontre, le marqueur doit :

	69	69
4	70	70
	71	71
	72	14
	73	73
	74	74
	75	75
	76	76
	77	77
	78	78
	79	79
	80	80

- Entourer d'un cercle épais le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe.
- Inscrire le score obtenu pour chaque équipe lors de la 4ème période (ou de la ou des prolongations) dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque
- Enregistrer le score final et inscrire le nom de l'équipe victorieuse.
- Tracer une ligne diagonale pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées des colonnes en cours de la marque.
- Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps-mort et de faute d'équipe non utilisées.
- Rayer le(s) nom(s) du(es) joueur(s) non entré(s) en jeu.
- Barrer d'une ligne horizontale épaisse les cases des fautes des joueurs, d'entraîneurs ou entraîneurs adjoints non utilisées.
- Barrer d'une ligne horizontale les cases inoccupées de joueur(s) (- de 10 joueurs) ou d'entraîneur(s) adjoint(s).

RÉSULTAT FINAL	Equipe A 70	Equipe B 72
Equipe gagnante	A.S.C. GRANGE L'EVÊQUE	
Signature du commissaire	Signature de l'aide-arbitre	Signature de l'arbitre
	Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)	

F992491	CHASSAGNOL M	8						
F000215	BITTEL T	11	X	P ₂	P			
F996617	LUCIENNE S	13	X	P	U ₂	P	T ₁	
F730510	Entraîneur : MAGNIN C.							

Le marqueur, puis le chronométrateur, puis l'aide arbitre et enfin l'arbitre signe la feuille de marque.