



COMMENT REMPLIR ET TENIR UNE FEUILLE DE MARQUE ?

PREPARATION DE LA FEUILLE AVANT LA RENCONTRE

Partie « administrative » = crayon de couleur NOIRE.

Noter la date, la date "report du" (s'il y a lieu), l'heure, le lieu, la division, le groupe, les arbitres, les équipes, leur couleur. Inscrire les joueurs des équipes avec les numéros de licence dans l'ordre croissant du maillot. S'il y a lieu, indiquer en marge du n° de licence : D (surclassement), R (surclassement), N (surclassement), M (Muté), T (Transfert/Prêt).

Chaque entraîneur (en commençant par l'équipe A) vérifie la liste de ses 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 groupements sportifs des 2 arbitres, du marqueur, du chronométreur et du responsable de l'organisation (= de salle).



LES ENTREES EN JEU

Joueurs entrant en jeu en début de rencontre : X **croix NOIRE**, entourée en ROUGE.
Joueurs entrant en jeu en-cours de rencontre : X de la couleur de la mi-temps.

TENUE DE LA MARQUE COURANTE

	A	B	
	1	1	
	2	2	← Panier à 2 points réussi B12
	3	●	← 1 LF réussi B8
	4	4	
	5	5	
	6	6	← Panier à 3 points réussi B5
Rencontre avec handicap	7	7	
	8	8	OK + signature de l'arbitre
			← Rectification d'une erreur

- 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 d'équipe, avec en marge le **n° du joueur encerclé**.
- **Lancer franc (LF)** accordé : un **cercle plein** sur le nouveau total des points d'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 FAUTES

Elles s'inscrivent de la manière suivante :

- **P** = faute personnelle sans LF de réparation.
- **P1, P2** ou **P3** = faute personnelle avec LF de réparation (1, 2 ou 3 = nombre de LF).
- **U1, U2** ou **U3** = faute anti-sportive (1, 2 ou 3 = nombre de LF) ; Rappel : 2 U = D (pour disqualifié) dans les cases vides.
- **T2** = faute technique de joueur (2 = nombre de LF).
- **D1, D2** ou **D3** = faute disqualifiante de joueur (1, 2 ou 3 = nombre de LF).
- **C2** = faute technique entraîneur si celui-ci est directement à l'origine de la faute ; Rappel : 2 C2 = D (pour disqualifié) dans les cases vides.
- **B2** = faute technique entraîneur provoqué par un joueur remplaçant ou une autre personne du banc.



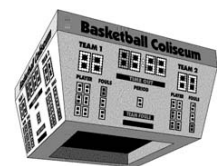
FORMALITES DE FIN DE MI-TEMPS ET DE FIN DE RENCONTRE

A la fin de la 1ère mi-temps, le marqueur doit : entourer d'un cercle le dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ce chiffre ainsi que sous le n° du joueur. Reporter le score de chaque équipe en-bas de la feuille, à gauche. **Si à la fin de la 2ème mi-temps, le résultat est nul**, répéter les mêmes opérations pour pouvoir débiter une prolongation.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit : entourer d'un cercle le dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne horizontale double sous ce chiffre ainsi que sous le n° du joueur. Reporter le score final en-bas de la feuille, à droite. Tracer 2 lignes diagonales pour barrer le reste de la colonne utilisée.

LES TEMPS MORTS D'EQUIPE

Pour chaque temps mort (TM) imputé à une équipe, **inscrire la minute de la mi-temps** dans la case : par exemple, il reste 12'45" à jouer, alors il faudra noter 8 dans la case du TM (12 + 8 = 20).



Au-cours de la rencontre, penser à :

- Inscrire les **joueurs entrant en jeu** au fur et à mesure.
- Inscrire la **minute de la mi-temps des temps morts** d'équipe.
- Chaque fois qu'un **joueur commet une faute** « P », une faute « U », une faute « T » ou une faute « D », elle doit être **enregistrée au compte de l'équipe du joueur fautif** (ne concerne pas les fautes infligées à l'entraîneur ou à l'aide-entraîneur).
- **Lever le signal des fautes d'équipe** lorsque la **7ème case est cochée**.



COMMENT REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH.....

Première mi-temps : Écrire en rouge

Deuxième mi-temps : Écrire en noir

Entrées en jeu (5 de départ) : cerclé de rouge

- P faute personnelle sans lancer franc
- P₁ faute personnelle + 1 lancer franc
- P₂ faute personnelle + 2 lancers francs
- U faute antisportive joueur
- T faute technique joueur
- F faute disqualifiante joueur
- C faute technique entraîneur pour comportement antisportif

	A	B
	1	6
	2	6
6	3	3
	4	4
11	5	5
11	6	5
	7	7
10	8	8
	9	10
	10	10
10	11	11
	12	7
4	13	7
5	14	
5	15	6
	16	16
5	17	17
	18	6
6	19	19
	20	9
	21	21
17	22	9
	23	9
11	24	24
	25	7
	26	7
5	27	27
	28	6
10	29	29
	30	8
4	31	31
	32	5
4	33	5
4	34	
	35	10
10	36	36
	37	12
	38	38
10	39	12
10	40	12

EQUIPE B		HOOPERS						
Temps-morts **		Faute d'équipe						
8	Période ①	①	②					
17 11 19	Période ③	③	④					
	Prolongations							
Licence no.	Nom de joueurs	No.	En jeu	Fautes				
001	MAYER F.	4	⊗	P ₂				
002	JONES M.	5	⊗	P	P	P ₂		
003	SMITH E.	6	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK Y.	7	×	T ₂	P ₂			
010	NANCE L.	8	⊗	P	P	U ₁		
012	KING H. (CAP)	9	⊗	P ₁	P			
014	WONG P.	10						
015	RUSH S.	11	×	P ₃	P ₂			
		12						
021	MARTINEZ M.	13	×	P ₂	P	P ₂	T _C	
022	SANCHES N.	14	×	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂
024	MANOS K.	15	×	P ₂	D ₂			
Entraîneur		LOOR A.					C ₂	B ₂
Entraîneur adjoint		MONTA B.						

** On indique sur la feuille la minute de jeu à laquelle un temps mort est accordé par l'arbitre.

Chronologie du score....

- Le trait oblique indique la progression du score dans la case correspondant au score obtenu par l'équipe....
- Un lancer franc est indiqué par un point dans la case correspondant à la progression du score.
- Pour un panier primé à trois points, le numéro du joueur sera entouré d'un cercle.
- A la fin de chaque période (mi-temps), le marqueur doit entourer d'un cercle épais le score atteint par chaque équipe puis tracer un trait épais arrêtant le score. *Le marqueur reporte ensuite le score de la période en bas de la feuille....*
- A la fin du match, entourer les scores d'un cercle épais puis tracer un double trait épais horizontal afin d'arrêter le score final.

Clôture de la feuille (Fin du match)

- Arrêter la feuille de match : Noter le score final et indiquer l'équipe gagnante...
- Signatures des arbitres, du marqueur et du chronométrateur.
- Le 1^{er} arbitre remet à l'équipe gagnante l'exemplaire du dessus...