

TABLE DE MARQUE

REEMPLIR LA FEUILLE DE MARQUE AVANT LA RENCONTRE...

LA PARTIE ADMINISTRATIVE RECTO/VERSO ... en **NOIR** et en MAJUSCULES

LA PARTIE EQUIPE... - En majuscules - Nom du club - Couleur des maillots

- N° de licence (si sur classement indiquée : D, R, N ou pour mutation : M ou prêt : T)
- Nom du joueur avec la 1ère lettre du prénom
- N° de maillots dans l'ordre croissant
- Noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint

LE DOS DE LA FEUILLE - En majuscules

- N° de licence et noms des Arbitres, Chronométreur, Marqueur et Responsable de salle.

REEMPLIR LA FEUILLE DE MARQUE PENDANT LA RENCONTRE...

Mettre une croix noire pour le 5 de départ, **puis l'encercler en rouge** lorsque le joueur rentre sur le terrain

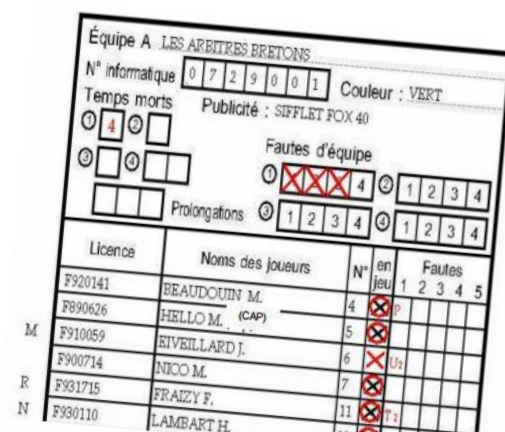
1 er Quart temps : **ROUGE**

2 ème Quart temps : **NOIR**

3 ème Quart temps : **ROUGE**

4 ème Quart temps : **NOIR**

Si Prolongation : **NOIR**



Licence	Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes
F920141	BEAUDOUIN M.	4	1 2 3 4 5
F890626	HELLO M. (CAP)	5	1 2 3 4 5
M F910059	EIVELLARD J.	6	1 2 3 4 5
F900714	NICO M.	7	1 2 3 4 5
R F931715	FRAZY F.	11	1 2 3 4 5
N F930110	LAMBART H.	11	1 2 3 4 5

LES DIFFERENTS TYPES DE PANIERS A CONNAÎTRE

- Pour les inscrire de la façon suivante : **3 points** On barre le numéro des points accumulés et on encercle le numéro du joueur en face du score
- 2 points** On barre le numéro des points accumulés et on note le numéro du joueur en face du score
- 1 point** On fait un cercle plein sur le numéro des points accumulés et on note le numéro du joueur en face du score

LA GESTION DES FAUTES

- Deux étapes l'inscription et la levée des plaquettes

A chaque fois qu'un joueur fait une faute, on marque la faute au joueur fautif.

Et on coche le nombre par une croix sur le chiffre correspondant pour l'équipe, dans le quart temps approprié

Et on lève la plaquette correspondante !



ATTENTION, si l'équipe a **4 FAUTES D'EQUIPE**, il faut lever le fanion rouge des fautes, sur la table de marque, du côté du banc de l'équipe.



- Il existe plusieurs types de FAUTES : Faute Personnelle simple : **P**

Faute Personnelle : **P** avec un ou plusieurs lancer-francs : **P1, P2** ou **P3**

Faute Antisportive : **U** avec le nombre de lancer-francs : **U1, U2** ou **U3**

Faute Technique de joueur sur le terrain : **T** avec le nombre de lancer-francs: **2**

Faute technique d'entraîneur à son nom notée : **B** ou **C** avec **2** lancer-francs

(*Inscription suivant précisions qui seront données par l'arbitre*).

FINIR CHAQUE QUART TEMPS.

Pour cela, munissez vous de votre règle, du stylo de la couleur appropriée et préparez vous à calculer

- 1 Arrêt des fautes d'équipes (**double trait dans les cases non utilisées**)
- 2 Arrêt du score (**trait simple sous le n° de joueur et score, puis on entoure le score**)
- 3 Fermeture des fautes de joueurs et entraîneurs (**avec la règle, encadrer les fautes des Quart Temps**)
- 4 Noter le score de la période en bas de la feuille de marque

FINIR LA FEUILLE POUR LA FIN DE RENCONTRE.

- 1 Arrêt des temps-morts (**double trait dans les cases non utilisées**)
- 2 Fermeture des fautes de joueurs et entraîneurs (Prendre la règle et rayer les cases et lignes non utilisées.)
- 3 Arrêt du score (**Par un DOUBLE trait, puis rayer en diagonale les colonnes A et B utilisées**)
- 4 Noter le score final et l'équipe gagnante
- 5 Signer la feuille de marque



Quand doit-on tourner la flèche ?

L'ALTERNANCE : UNE REGLE SPECIFIQUE

- SUR **L'ENTRE DEUX INITIAL**, La flèche doit être mise en place dès qu'un joueur prend le ballon à 2 mains sur le terrain. *Exemple* : Si c'est un joueur de l'équipe **A**, on mettra la flèche vers le panier où marque l'équipe **B**.
- A **CHAQUE DEBUT DE PERIODE** (QT2, QT3, QT4), après qu'un joueur aura TOUCHE le ballon sur la mise en jeu.
- A LA FIN DU 2^{ème} Quart Temps.
- Sur une situation **d'ENTRE DEUX** sifflée par un arbitre.

Quand doit-on faire ?

LES TEMPS MORTS ET LES REMPLACEMENTS

L'entraîneur d'une équipe peut demander **UN TEMPS MORT** sur :

- sur tout coup de sifflet de l'arbitre
- sur panier encaissé.

L'entraîneur d'une équipe peut demander **UN CHANGEMENT** de joueur.

- Sur tout coup de sifflet de l'arbitre
- Sur Lancer Franc, suivi d'une autre réparation
- Sur panier encaissé dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} Quart Temps