

H moins 20MN vous devez

REPLIR LA FEUILLE EN MAJUSCULES RECTO ET VERSO

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKET BALL

OU LIGUE DE BASKET BALL DE HAUTE NORMANDIE
COMITÉ DÉPARTEMENTAL

Équipe A **US ST JACQUES/DARNETAL**

Équipe B **Nom de l'équipe visiteuse**

Championnat : Masculin ou Féminin
EX : PHM

Rencontre N° **1150** Date **24/09/2006** Heure **8H45** Lieu **ST JACQUES**

Poule **A** 1^{er} arbitre **NOM + Initiale prénom** 2^{er} arbitre **NOM + Initiale prénom**

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS

	NOMS	ADRESSES	N° Licence	Groupement Sportif
1 ^{er} arbitre				
2 ^{er} arbitre				
Commissaire				
Marqueur				
Aide-marqueur				
Chronométrateur				
Opérateur 30"				
Resp. de l'organisation	est obligatoirement une personne majeure et licenciée à ST JACQUES			
Délégué aux officiels				

A compléter par le marqueur

Pour chacune des équipes

- N° informatique du club, la couleur des maillots
- Dans l'ordre des N° de joueurs (du 4 au 15)
- le N° de licence/ Nom du joueur suivi de l'initiale du prénom suivi de (CAP) si capitaine/N° de maillot
- N° de licence/Noms des entraîneurs

H-10MN les entraîneurs doivent

- Indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant une **petite croix (x) noire** à côté du numéro du joueur dans la colonne "En jeu",
- Signer la feuille de marque. L'entraîneur de l'équipe "A"
- doit être le premier à fournir ces informations.

Début de la rencontre

Au commencement de la rencontre, le marqueur doit **encercler en rouge** la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la partie. Puis à chaque nouvelle entrée en jeu mettre une croix de la couleur de la période

Équipe A US ST JACQUES/DARNETAL	N° informatique 1 7 7 6 0 4 7	Couleur BLANC		
Temps morts 7 1 ^{er} M-T	Publicité :	Fautes d'équipe		
8 4 10 2 ^e M-T		① ②		
Prolongations		③ ④		
Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
3900732	HEURTAUT R	4	X	P2
3812549	MERCIER G.	5	X	P P P2
3861602	DUPRE J.	6	X	P2 U2 P P
3841148	DUNET G.	7	X	T2 P2
3870520	LESUR V.	8	X	P P U1
3680159	CANNESAN A. (CAP)	9	X	P2 P
3890539	VERHAEGHE G.	10		
3841474	MERCIER F.	11	X	P2 P3
3761991	BOUAMRA M.	12	X	
3733477	COSTIOU C.	13	X	P2 D2
3590176	Entraîneur SANNIER C			C2 B2
3782683	Entraîneur adjoint BANASIAK F.			

FIN DE 1^{ère} ET 3^{ème} PÉRIODE

Rappel des procédures : **Avec le stylo de couleur ROUGE :**

1. Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis par chacune des 2 équipes.
2. Tracer à la règle, une ligne horizontale épaisse sous ce nombre ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.
3. Reporter au bas de la feuille de marque, le score obtenu par chacune des 2 équipes.
4. Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de faute(s) d'équipes non utilisée(s).
5. Tracer une ligne épaisse entre les espaces des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés. "Encadrer les fautes".

FIN DE 2^{ème} PÉRIODE

1. **Retourner la flèche en prévenant l'Arbitre.**

Avec le stylo de couleur NOIRE :

2. Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis par chacune des 2 équipes.
3. Tracer à la règle, une ligne horizontale épaisse sous ce nombre ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.
4. Reporter au bas de la feuille de marque, le score obtenu par chacune des 2 équipes.
5. Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps-mort(s) et de faute(s) d'équipes non utilisée(s).
6. Tracer une ligne épaisse entre les espaces des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés. "Encadrer les fautes".

FAUTES : P, T, U, D, C, B +1,2,3 Voir tableau des fautes
Inscrire une croix dans les cases fautes d'équipe

1^{ère} période en rouge

2^{ème} période en noir

3^{ème} période en rouge

4^{ème} période en noir
prolongation en noir

La flèche de possession doit être manipulée comme suit :

Lors de la prise de contrôle du ballon par une équipe suite à l'entre deux-deux initial, le marqueur positionne la flèche en direction de l'attaque de l'équipe qui ne bénéficie pas de ce premier contrôle. Par la suite, il inversera le sens de la flèche à chaque situation d'entre-deux dès que le ballon touchera un joueur sur le terrain suite à la remise en jeu.

Le marqueur doit retourner la flèche dès la fin de 2nde période sous le contrôle de l'arbitre

TABLEAU DES FAUTES

	A	B			
	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55
	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85
	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95
	96	97	98	99	100

Panier à 3 pts

Lancer Franc

Arrêt du score fin de 1^{ère} ou 3^{ème} période

Arrêt du score fin de 2^{ème} période ou de prolongation

Arrêt du score fin de MATCH + diagonale

Un panier marqué accidentellement par un joueur dans son propre panier doit être inscrit au capitaine en jeu de l'équipe adverse

Changements sur tout coup de sifflet et dans les 2 dernières minutes sur panier encaissé. Idem pour les temps morts + sur panier encaissé tout au long du match.

Ne pas oublier de lever le fanion rouge des fautes d'équipes après la 4^{ème} collective

Fautes	Notation sur la feuille de marque	Imputée à			Compte parmi les fautes d'équipes		RÉPARATIONS					
		Joueur	Remplaçant	Entraîneur	Aide-entraîneur	OUI	NON	Rem. en jeu	1 L.F.	2 L.F.	3 L.F.	Poss. du ballon
Personnelle simple (avant 4 fautes d'équipe)	P	X				X		X				
Personnelle simple (après 4 fautes d'équipe sauf sur faute offensive)	P ₂	X				X			X			
Personnelle sur tir à 2/3 points - Panier réussi	P ₁	X				X			X			
Personnelle sur tir à 2 points - Panier manqué	P ₂	X				X			X			
Personnelle sur tir à 3 points - Panier manqué	P ₃	X				X				X		
Antisportive	U ₂	X				X			X			X
Antisportive sur tir à 2/3 points - Panier réussi	U ₁	X				X			X			X
Antisportive sur tir à 2 points - Panier manqué	U ₂	X				X			X			X
Antisportive sur tir à 3 points - Panier manqué	U ₃	X				X				X		X
2 ^{ème} faute antisportive au même joueur	U _{indices et des D}	X				X			Selon les situations			X
Technique joueur (avant le début de la rencontre)	T ₂	X				X			X			Entredeux
Technique joueur (pendant un intervalle sauf avant la rencontre)	T ₂	X				X			X			Remise en jeu (flèche non retournée)
Technique joueur (pendant la rencontre)	T ₂	X				X			X			X
Disqualifiante joueur	D ₂	X				X			X			X
Disqualifiante sur tir à 2/3 pts - Panier réussi	D ₁	X				X			X			X
Disqualifiante sur tir à 2 pts - Panier manqué	D ₂	X				X			X			X
Disqualifiante sur tir à 3 pts - Panier manqué	D ₃	X				X				X		X
Disqualifiante entraîneur pour bagarre	D ₂ - F			X			X		X			X
Disqualifiante aide-entraîneur pour bagarre	F B ₂			X			X		X			X
Disqualifiante entraîneur et aide-entraîneur pour bagarre	D ₂ - F F			X			X		X			X
Disqualifiante remplaçant pour bagarre	F B ₂		X				X		X			X
Technique entraîneur	C ₂			X			X		X			X
Disqualifiante entraîneur	D ₂			X			X		X			X
Technique banc et plus	B ₂			X			X		X			X
Disqualifiante banc et plus	B ₂			X			X		X			X

PROGRESSION DU SCORE
 Le marqueur doit tenir compte chronologique des points marqués par les 2 équipes.
 Il y a 4 colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.
 Chaque colonne est subdivisée en 4 colonnes. Les 2 colonnes de gauche sont pour l'équipe A et les 2 colonnes de droite pour l'équipe B. Les colonnes centrales sont prévues pour la progression du score (160 points) pour chaque équipe.
 Le marqueur doit :
 - d'abord tracer une diagonale / pour chaque panier accordé et un cercle plein ★ pour tout lancer franc réussi par-dessus le total de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer
 - Inscrire ensuite dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou ★), le numéro du joueur qui a marqué le panier du terrain ou le lancer franc

FIN DU MATCH
Avec le stylo de couleur NOIRE :
 1. Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis par chacune des 2 équipes.
 2. Tracer à la règle deux lignes horizontales épaisses sous ce nombre, ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.
 3. Reporter au bas de la feuille de marque, le score obtenu par chacune des 2 équipes.
 4. Enregistrer le score final et inscrire le nom de l'équipe gagnante.
 5. Reporter une diagonale jusqu'en bas de la colonne pour oblitérer les chiffres restants de chaque équipe.
 6. Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps-mort(s) et de faute(s) d'équipes non utilisée(s).
 7. Rayer les noms de(s) Joueur(s) non entré(s) en jeu.
 8. Rayer les cases inutilisées de Joueur(s) et Entraîneur(s).
 9. Le Marqueur signe la feuille et la fait signer par les autres Officiels.