

Où se trouvent les feuilles de marque ?

Les feuilles de marque se trouvent dans les casiers rouges dans le local du LTMB. Attention, prendre les feuilles qui correspondent à votre championnat (Ligue des Alpes ou Comité de l'Isère).

Avant de commencer : vérifier que vous avez vos 2 stylos à bille (**rouge** et **noir**), ainsi que tout le matériel nécessaire (drapeaux, flèche, plaquettes, sifflet, sous-main aide-mémoire édité récemment par le CD 38, licences des joueurs/entraîneurs, convocation des arbitres officiels).

Préparation de la Feuille avant la rencontre:

Partie administrative : Stylo de couleur NOIRE, en lettres CAPITALES, en APPUYANT FORTEMENT

- A partir de la convocation des arbitres, inscrire les équipes (nom des clubs en entier, **sigles interdits**), entourer les catégorie et sexe, inscrire la poule, la division, le numéro de rencontre, la date, l'heure, le lieu, les nom et initiale du prénom des arbitres, le n° informatique des clubs (LTMB : 0138056), la couleur des maillots. L'équipe **A** est toujours l'équipe **recevante** et l'équipe **B** est celle des **visiteurs**.
- Cette partie est souvent remplie par les entraîneurs :
Inscrire, **dans l'ordre croissant de leur n° de maillot**, les nom, initiale du prénom et n° des joueurs. Indiquer également leur numéro de licence. Indiquer le type de licence pour les joueurs prêtés ou mutés : AS, T, C1 ou C2 et les éventuels surclassements : D, R ou N
- Au verso de la feuille blanche, dans le cadre du bas, indiquer le responsable de salle, le marqueur, le chronométreur et les arbitres : nom, initiale du prénom, adresse (code postal et commune suffisent), n° de licence et club (seul endroit où les sigles sont autorisés)
- 10 minutes avant le début de la rencontre, chaque entraîneur vérifie la liste de ses joueurs, indique les 5 joueurs entrant en jeu en début de rencontre (d'une croix noire dans la case « en jeu ») et signe la feuille.

Preliminaire :

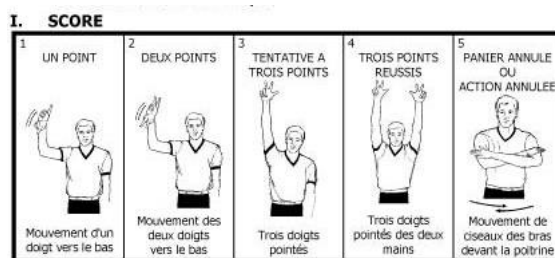
- On change de couleur à chaque quart temps : durant le premier et le troisième quart temps, on écrit en **rouge** ; durant le deuxième, le quatrième quart temps et les prolongations, on écrit en **noir**,
- **Penser à bien regarder l'arbitre pendant le match et à ne pas vouloir aller trop vite.**

Le début du jeu

- Le marqueur, avec l'aide du chronométreur, vérifie le n° des joueurs sur le terrain en cerclant de **rouge** les croix noires des colonnes « en jeu ». Il indique à l'arbitre qu'il est prêt en levant le pouce,
- Les joueurs qui entreront au cours du match auront une croix (non cerclée) de la couleur du quart temps.

Tenue de la marque courante :

- **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 le **n° du joueur encerclé**
- **Lancer franc réussi** : un **gros point** sur le nouveau total des points d'équipe, avec en marge le **n° du joueur**.



Les temps morts d'équipe :

Chaque équipe a droit à 2 temps morts pendant la première mi-temps et 3 temps-morts durant la deuxième mi-temps (dont 2 maximum dans les 2 dernières mns). L'entraîneur demande le temps mort à la table de marque. Le marqueur répercute cette demande à l'arbitre **au prochain du coup de sifflet (ou sur un panier encaissé)**, avec un coup de sifflet et un doigt levé et une main horizontale au-dessus. Lorsque temps mort est accordé par l'arbitre, inscrire la minute à laquelle le temps mort est accordé dans le quart-temps ... exemple : le chrono indique 2 minutes 25, il faudra noter 8 dans la case TM (car 10 -2). Le temps mort a été demandé à la 8^{ème} minute de jeu.

Changement de joueur :

Un joueur veut entrer sur le terrain, il doit le demander à la table de marque et s'asseoir sur la chaise. Au coup de sifflet suivant, le marqueur demande le changement à l'arbitre (**avant-bras en croix**) qui invite le joueur à entrer.

Flèche : règle de l'alternance

En début de match, on la dirige vers le panier de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon dans l'entre-deux initial.

On change de sens :

- A chaque entre-deux,
- Après chaque remise en jeu de début de quart-temps, dès qu'un joueur touche le ballon,
- A la mi-temps, au début ou pendant la mi-temps, car les équipes changent de côté. Puis après la remise en jeu du 3^{ème} quart-temps (comme un début normal de quart-temps).

Les fautes :

Elles s'inscrivent de la manière suivante dans la partie gauche de la feuille sur la ligne du joueur auteur de la faute :

- ✓ **P** : faute **Personnelle** sans lancer franc,
- ✓ **P1, P2, P3** : Faute **Personnelle** avec **1, 2 ou 3** lancers francs,
- ✓ **U1, U2, ou U3** : Faute **antisportive** avec lancers francs,
- ✓ **T1** : Faute **Technique** du joueur avec **1** lancer franc (comportement),
- ✓ **D1, D2, D3** : Faute **Disqualifiante** avec lancers francs,
- ✓ **C1** : Faute technique **Coach** si celui-ci est directement responsable de la faute,
- ✓ **B1** : Faute technique entraîneur provoquée par un joueur remplaçant ou une autre personne du **Banc**.

Chaque faute doit être comptabilisée en haut dans les cases « **fautes d'équipe** » du quart-temps (faire une croix).

Après chaque faute, indiquer aux entraîneurs (et au public) le nombre total de fautes du joueur, en levant les **plaquettes**.

Après la quatrième faute d'équipe, lever le **drapeau** lorsque le jeu redémarre.

DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE



Au cours de la rencontre, penser à :

- Inscrire les joueurs entrant en jeu pour la 1^{ère} fois (jusqu'à ce qu'ils soient tous entrés au moins 1 fois),
- Inscrire la minute des temps morts d'équipe,
- Reporter les fautes personnelles du joueur dans les cases « fautes d'équipe »,
- Lever le drapeau après la 4^{ème} faute d'équipe,
- Changer la flèche de sens après la remise en jeu de chaque quart-temps et à la mi-temps.

Formalités en fin de chaque quart-temps :

A la fin de chaque quart-temps, le marqueur doit :

- entourer d'un cercle le score de chaque équipe,
- tracer une ligne horizontale épaisse sous ces scores ainsi que sous le numéro des derniers marqueurs,
- encadrer l'ensemble des fautes commises par les joueurs au cours du quart-temps,
- barrer doublement les cases « fautes d'équipes » non-utilisées dans le quart-temps,
- reporter les résultats **du** quart temps en bas de la feuille (**Attention** : soustraction à faire entre le score entouré à la fin du quart-temps et celui entouré à la fin du quart-temps précédent),
- baisser les drapeaux,
- changer de couleur de stylo pour le quart-temps suivant (**1 et 3 en rouge**, **2 et 4 en noir**).

Formalités en fin de rencontre :

- Entourer le score final de chaque équipe, tracer un **double** trait sous ces scores et les reporter dans la partie basse de la feuille (« Résultat Final »). Indiquer l'équipe gagnante **en toutes lettres** (sigles interdits),
- Clôturer avec une grande diagonale les colonnes de scores entamées,
- Barrer les cases « fautes » et les lignes de joueurs/entraîneur-adjoint non utilisées,
- Barrer les lignes des joueurs inscrits sur la feuille, mais qui ne sont pas entrés en jeu,
- Faire un double trait dans les cases « temps morts » et « prolongations » non utilisées,
- Le marqueur et le chronométreur signent dans leur case réservée en bas de la feuille et transmettent la feuille aux arbitres pour contrôle et signature.

L'équipe **vainqueur** récupère les feuilles **blanche ET verte** – l'équipe **perdante** récupère la feuille **jaune OU bleu**.
Déposer au plus vite TOUTES les feuilles de marque dans le casier de la présidente.