



Commission Fédérale des Arbitres Marqueurs Chronométrateurs

*Le Guide simplifié de
l'Officiel de Table de Marque*

SOMMAIRE

AVANT LA RENCONTRE	Page 1
LE MARQUEUR	
Ses principales fonctions	Page 2
Consignes générales	Page 2
Formalités Administratives (Recto)	Page 2
Formalités Administratives (Verso)	Page 3
Formalités Administratives pendant la rencontre	
Progression du score	Page 3
Les Fautes	Pages 4 - 5
Les Temps-Morts	Page 5
Formalités Administratives à la fin des 1 ^{ère} , 2 ^{ème} et 3 ^{ème} périodes	Page 5
Formalités Administratives à la fin de la 4 ^{ème} période	
Si résultat nul : Prolongation(s)	Page 5
Si résultat positif	Page 6
Les autres devoirs du Marqueur	Pages 6 - 7
LES TEMPS-MORTS	Pages 8 - 9
LES REMPLACEMENTS	Page 10
AIDE MEMOIRE	Page 11
LE CHRONOMETREUR	Page 12
Avant - Pendant la rencontre	Page 12
Démarrage du Chronomètre	Page 13
Arrêt du Chronomètre	Pages 14 - 15
Démarrage / Arrêt du Chronographe	Page 15
NOTES	Page 16

AVANT LA RENCONTRE



MARQUEUR

J'arrive au moins 60 minutes avant le début de la rencontre.

● J'ai apporté :

- ▶ ma convocation
- ▶ 1 sifflet (avec son cordon)
- ▶ 2 stylos : un rouge et un noir
- ▶ 1 règle

● Le club recevant doit me fournir :

- ▶ la feuille de marque
- ▶ 2 signaux de 4 fautes d'équipe (fanions)
- ▶ 1 jeu de 5 plaquettes de fautes de joueur
- ▶ 1 signal sonore manuel
- ▶ 1 flèche d'alternance



CHRONOMETREUR

J'arrive au moins 60 minutes avant le début de la rencontre.

● J'ai apporté :

- ▶ ma convocation
- ▶ 1 sifflet (avec son cordon)

● Le club recevant doit me fournir :

- ▶ 1 chronomètre de jeu principal
- ▶ 1 chronographe
- ▶ 1 tableau de marque
- ▶ 1 appareil pour indiquer les fautes d'équipes
- ▶ 1 signal sonore automatique



Entre les 60^{ème} et 20^{ème} minutes, qui précèdent la rencontre le bon état de fonctionnement des appareils doit être vérifié





• SES PRINCIPALES FONCTIONS

- ▶ Tenir la feuille de marque (gérer le score et les fautes de joueurs et d'équipe),
- ▶ Manipuler la flèche (règle de la possession alternée),
- ▶ Responsable du fanion des 4 fautes d'équipe,
- ▶ Demander les temps-morts,
- ▶ Demander les remplacements.

• CONSIGNES GÉNÉRALES À LA BONNE TENUE DE LA FEUILLE DE MARQUE



Toutes les inscriptions administratives (avant la rencontre et fin de rencontre) doivent être faites en lettres majuscules et en écriture noire au recto et au verso de la feuille de marque.



10' avant le match :

- ▶ Ecriture **noire** : entrées en jeu de l'équipe recevante (A) puis de l'équipe visiteuse (B).



Au cours du match :

- ▶ Ecriture **rouge** : 1^{ère} et 3^{ème} périodes,
- ▶ Ecriture **noire** : 2^{ème}, 4^{ème} périodes et prolongation(s)

FORMALITÉS ADMINISTRATIVES AVANT MATCH : FEUILLE DE MARQUE RECTO



Inscriptions à faire, au plus tard, 20' avant le début de l'heure de la rencontre

CHAMPIONNAT - COUPE MASCULIN - FÉMININ - MIXTE Seniors - cadets Minimes - Benjamins - Pousins EXCELLENCE - HONNEUR - PROMOTION POULE : N° Championnat	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL ☐ LIGUE DE CHAMPAGNE ARDENNE ☐ COMITÉ DÉPARTEMENTAL 08 / 10 / 51 / 52 Rencontre N° : Date : Heure : Lieu : 1 ^{er} arbitre : 2 ^e arbitre :	Équipe A : Équipe B :
---	--	--------------------------

• INFORMATIONS SUR LA CONVOCATION DES ARBITRES

- ▶ L'équipe **A** = Equipe recevante
- ▶ L'équipe **B** = Equipe visiteuse

• INFORMATIONS À DEMANDER À L'ENTRAÎNEUR

- ▶ Couleur, publicité

• INFORMATIONS À TROUVER SUR LES LICENCES



▶ Un joueur ou entraîneur qui ne présenterait pas sa licence doit obligatoirement fournir une pièce d'identité ou une carte avec photo et signer dans l'espace réservé au N° de licence.

▶ Les numéros des maillots des joueurs seront inscrits en respectant un ordre croissant.

▶ Le nom et l'initiale du prénom du capitaine seront suivis de la mention (CAP).

▶ Si l'entraîneur est un joueur de l'équipe, le joueur est **AUTOMATIQUEMENT** capitaine. Dans ce cas, il n'y aura pas d'entraîneur adjoint de noté.

Équipe A : B.C. SAINT ANDRE	Temps morts : ① ② ③ ④	Couleur : ROUGE	Publicité :
⑤ ⑥ ⑦ ⑧	⑨ ⑩ ⑪ ⑫	Fautes d'équipe : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳
⑳ ㉑ ㉒ ㉓	㉔ ㉕ ㉖ ㉗	Prolongations : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳
Licence	Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes 1 2 3 4 5
M 3880612	PIC M.	5	
3991389	BOSSE B.	7	
3951336	HEINRICH V.	8	
3941508	LOUISO A.	9	
3771909	FERCHAUD F.	10	
3201784	CONTRERAS K.	11	
M 3880506	DOUSSINET R(CAP)	12	
R 3891607	DUBREUIL M.	13	
3230305	GIOVANNELLI P.	14	
R 3890872	BRECHARD F.	15	
3520119	Entraîneur GREGOIRE J.		
	Entraîneur adjoint		

- ▶ Nom exact du club,
- ▶ N° informatique (n° association sur la licence),
- ▶ N° de licence du joueur,
- ▶ Nom et Initiale du prénom en lettres CAPITALES.

Idem pour l'entraîneur et l'aide entraîneur

- ▶ N° de licence, noter :
 - Le type de licence (M, B, C, T),
 - Le surclassement (D, R ou N),
 - Les 7 chiffres.



FORMALITÉS ADMINISTRATIVES AVANT MATCH : FEUILLE DE MARQUE VERSO

A demander à chacun des intervenants.

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION				
NOMS		ADRESSES	N° licence	Groupement Sportif
1 ^{er} Arbitre	DUPONT M.	12, rue de l'Ecole Anatole France - 10000 TROYES	3700125	B.C.T.A.C.
2 ^{ème} Arbitre	DURAND J.L.	25, rue Saint Pierre - 52000 CHAUMONT	3720141	E.C.B.
Marqueur	MATHIEU G.	25 B, rue du Parc des Sports - 10100 ROMILLY-SUR-SEINE	3600023	A.B.C.R.
Aide-Marqueur				
Chronométrateur	TAPPREST P.	128, rue du Stade - 10400 NOGENT-SUR-SEINE	3480017	F.S.D.N.B.
Opérateur 24"				
Respons. de l'organisation	SAURET C.	48, rue de l'Hermitage - 10000 TROYES	3471154	E.T.B.

Noter, en lettres CAPITALES, le nom et l'initiale du prénom de chaque officiel, ainsi que son adresse complète, son numéro de licence et le club où il est licencié.



Le responsable de l'organisation est **OBLIGATOIREMENT** un licencié MAJEUR du club recevant.



FORMALITES 10' avant l'heure fixée pour le début du match

Équipe A : B.C. SAINT ANDRE

Temps morts : ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Couleur : ROUGE

Publicité : ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Fautes d'équipe : ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

Prolongations : ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
				1 2 3 4 5
M 3880612	PIC M.	5		
3791389	BOSSE B.	7	X	
3751336	HEINRICH V.	8		
3741508	LOUISO A.	9		
3771709	FERCHAUD F.	10		
3801784	CONTRERAS R.	11	X	
M 3880506	DOUSSINET R. (AP)	12	X	
R 3891607	DUBREUIL M.	13		
3830805	GIOVANNELLI P.	14	X	
R 3890072	BRECHARD F.	15	X	
3580119	Entraîneur GREGOIRE J.			
	Entraîneur adjoint			

► L'ENTRAÎNEUR de l'équipe **A** doit :
venir à la table, vérifier que la liste des joueurs de son équipe est conforme, indiquer au Marqueur les n° des 5 joueurs A qui débiteront la recontre.

► LE MARQUEUR doit alors :



Dans la colonne jouxtant le numéro des joueurs, mettre une croix « X » de couleur noire.

► Ensuite, l'entraîneur A signera la feuille de marque dans la case située à droite de son nom.

► Enfin, la même procédure sera appliquée avec l'entraîneur de l'équipe B.

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	1
M 3880612	PIC M.	5		
3791389	BOSSE B.	7	X	
3751336	HEINRICH V.	8		
3741508	LOUISO A.	9		
3771709	FERCHAUD F.	10		
3801784	CONTRERAS R.	11	X	
M 3880506	DOUSSINET R. (AP)	12	X	
R 3891607	DUBREUIL M.	13		
3830805	GIOVANNELLI P.	14	X	
R 3890072	BRECHARD F.	15	X	
3580119	Entraîneur GREGOIRE J.			

AVANT L'ENTRE-DEUX !!!

Le Marqueur s'assurera que les joueurs désignés pour débiter la rencontre sont bien ceux présents sur le terrain et cerclera en ROUGE les croix figurant au droit du nom de ces 10 joueurs.



FORMALITÉS ADMINISTRATIVES PENDANT LA RENCONTRE

1. PROGRESSION DU SCORE

Équipe **A** : colonne gauche



A	B
1	1
2	2
3	3
4	4



Équipe **B** : colonne droite

Inscription des points

► Panier à 2 points réussi par le joueur n°12 de l'équipe A

► Panier à 1 point (Lancer-franc) réussi par le joueur n°4 de l'équipe A

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

► Panier à 3 points réussi par le joueur n°15 de l'équipe B



2. LES FAUTES DE JOUEURS, D'ENTRAÎNEUR ET D'ENTRAÎNEUR ADJOINT (VOIR TABLEAU AIDE MEMOIRE PAGE 11)

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
M 3880612	PIC M.	5	X	
3791389	BOSSE B.	7	X	P P U
3751336	HEINRICH V.	8	X	P P
3741508	LOUISO A.	9	X	P
3771709	FERCHAUD F.	10		
3801784	CONTRERAS R.	11	X	P P
M 3880506	DOUSSINET R. (LAP)	12	X	P P P P
R 3891607	DUBREUIL M.	13		
3830805	GIOVANNELLI P.	14	X	P
R 3890072	BRECHARD F.	15	X	
3580119	Entraîneur GREGOIRE F.			
	Entraîneur adjoint			

◆ Les fautes de **joueurs** peuvent être personnelles (P), antisportives (U), disqualifiantes (D), techniques (T) ou bagarres (F).

Elles doivent être enregistrées au compte du ou des joueurs fautifs.

► Ces fautes comptent dans les fautes d'équipe (sauf bagarre).

► Si ces fautes entraînent un ou plusieurs lancers-francs, on doit indiquer le nombre de tirs de lancers-francs (1,2,3), à côté de la lettre (sauf F) : ex : U2, P3, T2, ...

► Lever la plaquette.

► Lorsque l'Arbitre siffle une 5^{ème} faute à un joueur, le MARQUEUR doit l'inscrire, siffler, montrer la plaquette CINQ et enfin faire le signe du remplacement.

► Les fautes des **entraîneurs, entraîneurs adjoints, remplaçants et accompagnateurs** de l'équipe sont des fautes techniques ou disqualifiantes ;

► S'il s'agit de fautes techniques, elles doivent être inscrites au compte de l'entraîneur,

► S'il s'agit de fautes disqualifiantes, elles doivent être inscrites au compte du fautif, s'il est identifié (sauf pour les accompagnateurs).

Dans cette situation, l'entraîneur doit être sanctionné d'une faute technique B2.

Si les fautes ne sont pas identifiées, ce sont des fautes techniques inscrites au compte de l'entraîneur.

► Ces fautes ne comptent pas dans les fautes d'équipe.

► Faute technique :

○ Pour conduite antisportive de l'entraîneur est notée (C2),

○ Infligée à l'entraîneur pour tout autre raison est notée (B2).

Un joueur qui est sanctionné pour une SECONDE FAUTE ANTISPORTIVE au cours d'une rencontre, doit être DISQUALIFIE.

► Il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe ou s'il le préfère quitter la salle pendant la durée de la rencontre.

► Un ou plusieurs « D » seront notés à côté de la seconde faute antisportive.

► Si la 2^{ème} faute antisportive est la 5^{ème} faute du joueur, un « D » sera inscrit dans la marge.

Un entraîneur doit être DISQUALIFIE et doit se rendre dans les vestiaires de son équipe pendant la durée de la rencontre, ou s'il préfère, quitter la salle, lorsque :

► Il est sanctionné d'une faute « D » à titre personnel,

► Il est sanctionné de deux fautes techniques pour comportement antisportif « C »,

► Il est sanctionné de trois fautes techniques cumulées (C,B,B) ou (C,B,C) ou (B,B,B) ou (B,B,C) ou (B,C,B) pour comportement antisportif de sa part, de la part de son adjoint, d'un remplaçant ou de tout accompagnateur assis sur le banc.

3. LES FAUTES D'ÉQUIPE

► Lorsqu'un joueur commet une faute, qu'elle soit personnelle, technique, antisportive, disqualifiante (exception art.39), le Marqueur doit également enregistrer cette faute au compte de l'équipe du joueur fautif.

Quatre blocs de 4 cases pour chacune des quatre périodes

► Le Marqueur doit renseigner les cases prévues à cet effet sur la feuille de marque.

Fautes d'équipe											
①	1	2	3	4	②	1	2	3	4		
③	1	2	3	4	④	1	2	3	4		



► Le Marqueur doit inscrire un grand « X » dans les cases de 1 à 4 au fur et à mesure que les joueurs de cette équipe commettent des fautes.

► Le Marqueur doit utiliser les cases prévues à cet effet sur la feuille de marque.



Si l'équipe a commis quatre fautes dans la période :



Fautes d'équipe

1	2	3	4
---	---	---	---

Si l'équipe a commis moins de 4 fautes dans la période :

A la fin de la période et à la fin de la rencontre, le Marqueur doit tracer 2 lignes parallèles à l'intérieur des cases des fautes d'équipe non utilisées.



Fautes d'équipe

1	2	3	4
---	---	---	---

4. LES TEMPS MORTS (DÉTAIL DANS FICHE LES TEMPS MORTS)

Ils sont au nombre de :

2 dans la 1^{ère} mi-temps - 3 dans la 2^{ème} mi-temps - 1 pour chaque prolongation.

Noter la minute à laquelle le temps-mort a été demandé (couleur de la période).

① 8

② 7

③ 4

④ 10

A la fin de chaque mi-temps ou de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées de deux lignes horizontales parallèles à l'intérieur de la ou les cases.

--	--	--

Prolongations

FORMALITÉS ADMINISTRATIVES A LA FIN DES 3 PREMIERES PERIODES

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

Entourer le score de chacune des 2 équipes dans la couleur de la période.

Tracer une ligne épaisse sous le 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 18	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"
		Signature du com

FORMALITÉS ADMINISTRATIVES A LA FIN DE LA 4^{ÈME} PERIODE

► **Si résultat nul : PROLONGATION(s)**

69	69
4	70
71	71
4	14
73	73

► Le Marqueur doit entourer d'un cercle épais le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe puis tracer une ligne horizontale épaisse sous les chiffres.

► Inscrire le score obtenu pour chaque équipe lors de la 4^{ème} période dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

► Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps-mort non utilisées.

► Une (des) prolongation(s) est/sont la continuité de la 4^{ème} période. Les équipes jouent sur le même panier (P4), le décompte des fautes d'équipe se poursuit et le fanion reste levé (s'il l'est à la fin de la 4^{ème} période).



► Si résultat positif : FIN DE RENCONTRE

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

► Entourer d'un cercle épais le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe.

► Inscrire le score obtenu pour chaque équipe lors de la 4^{ème} 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.

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

► Tracer deux lignes horizontales épaisses sous les chiffres.

► Tracer une ligne diagonale pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées des colonnes en cours de la marque courante.

► Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps-mort et de fautes 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 de joueurs, d'entraîneurs ou entraîneurs adjoints non utilisés.

► Barrer d'une ligne horizontale les cases inoccupées de joueur(s) (- de 10 joueurs) ou entraîneur(s) adjoint(s).

3770088	LOUISO A.	4							
3750171	BOSSE B.	8	X	P ₂	P				
3800021	GILLOT M.	11	X	P	U ₂	P	T ₁		
3820001	Entraîneur SADAR M.								

Le marqueur puis le chronomètreur, puis l'aide arbitre et enfin l'arbitre signent la feuille de marque

	Signature du Marqueur	Signature de l'Aide-marqueur	Signature du Chronomètreur	Signature de l'Opérateur 24*	Signature du Commissaire	Signature de l'Aide-arbitre	Signature de l'Arbitre	Signature du Capitaine ou de l'Entraîneur en cas de réclamation
--	-----------------------	------------------------------	----------------------------	------------------------------	--------------------------	-----------------------------	------------------------	---



LES AUTRES DEVOIRS DU MARQUEUR

Lever les plaquettes de faute de joueurs.

► Lorsqu'une faute est commise par un joueur, le Marqueur, après l'avoir inscrite au compte du fautif et comptabilisée dans les fautes d'équipe, doit lever la plaquette portant le chiffre correspondant au nombre de fautes de ce joueur.

► Dans le cas d'une 5^{ème} faute de joueur, après avoir levé la plaquette, le Marqueur devra immédiatement faire le geste de remplacement et siffler.

Cas particuliers :

► Deux fautes sont sifflées consécutivement au même joueur

► Le Marqueur devra lever en même temps les deux plaquettes concernées. S'il s'agit, par exemple, des 3^{ème} et 4^{ème} fautes du joueur, il lèvera en même temps et de la même main (si possible), les plaquettes 3 et 4.

► Si l'Arbitre siffle la 5^{ème} faute au joueur et consécutivement une faute Technique (6^{ème} faute) : il lèvera uniquement la plaquette 5 et la 6^{ème} faute de joueur sera notée B2 à l'Entraîneur (le joueur devient automatiquement joueur exclu dès que l'Arbitre siffle la 5^{ème} faute).

► Une faute est sifflée à un joueur de chaque équipe

► Le Marqueur lèvera, avec les deux mains, les plaquettes portant le nombre de fautes de chaque joueur et dirigera chacune des plaquettes vers le banc de l'équipe correspondant.

► Si les deux joueurs ont le même nombre de fautes, le Marqueur lèvera et dirigera successivement la plaquette concernée du côté de l'un puis de l'autre banc d'équipe.



► Une seconde faute Antisportive est sifflée à un même joueur au cours de la rencontre

- Après avoir levé la plaquette indiquant le nombre de fautes du joueur, le Marqueur doit faire le signe de remplacement.



Mettre en place les signaux des 4 fautes d'équipe

- Quand une équipe a commis quatre fautes de joueurs au cours de la même période, le Marqueur placera (ou fera placer) le signal rouge sur la Table de marque du côté du banc de l'équipe qui vient de commettre sa 4^{ème} faute.

- Ce signal doit être bien visible des entraîneurs, joueurs et Arbitres.



A quel moment doit-il être levé ?

- Après que l'Arbitre a sifflé la 4^{ème} faute d'équipe, fini sa gestuelle, et que le Marqueur a inscrit la faute au joueur fautif, coché les fautes d'équipes et levé la plaquette.
- Le Marqueur placera le signal des quatre fautes d'équipe, dès que l'Arbitre met à disposition le ballon à un joueur pour :
 - Tirer le premier ou l'unique Lancer Franc,
 - Une remise en jeu de l'extérieur du terrain.
- Le Marqueur doit s'assurer que le fanion a bien été vu des Arbitres.

Communication avec les Arbitres

- C'est uniquement le MARQUEUR qui indique aux Arbitres que les Officiels de la Table de Marque sont prêts.
- Il doit faire le signe OK (lever le pouce) en direction des Arbitres à chaque début de période, sur chaque remise en jeu, sauf après une faute de joueur (c'est le lever de plaquette qui informe l'Arbitre que le jeu peut reprendre).
- Il appartient au Marqueur de gérer la flèche d'alternance.
 - Lors de la prise de contrôle du ballon suite à l'entre-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, le Marqueur 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.
 - Dès la fin de la seconde période, le Marqueur doit, **sous le contrôle de l'Arbitre**, retourner la flèche.



LES TEMPS MORTS



Il s'agit d'une interruption de jeu demandée par l'une ou l'autre équipe.

Chaque équipe a droit :

1 ^{ère} mi-temps	2 ^{ème} mi-temps	Chaque prolongation
 	  	
2 Temps-mort par équipe (indépendamment de la 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} période)	3 Temps-mort par équipe (indépendamment de la 3 ^{ème} ou 4 ^{ème} période)	1 Temps-mort par équipe

Procédure :

Qui fait la demande ? ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint

A qui ? ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ Au Marqueur

Comment ? ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ Oralement
En faisant le geste de temps mort

C'est le MARQUEUR qui répercute ensuite la demande aux Arbitres
(sauf sur panier encaissé où c'est le Chronométrateur)

➤ Comment le MARQUEUR intervient-il ?

Après que l'arbitre a terminé sa gestuelle, il fait retentir son signal, et fait les gestes :

**Arrêt
du chronomètre**



puis

Temps-mort



Dès que le ballon est mort (tous coups de sifflet de l'Arbitre) et le chronomètre arrêté	➤ Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'extérieur du terrain	Il peut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
	➤ Des lancers-francs sont accordés	Il peut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du tireur pour le 1^{er} lancer franc
		Si le <u>dernier lancer</u> est réussi, il peut intervenir après le lancer, AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
		Si les lancers sont suivis d'une remise en jeu de la ligne médiane, il peut intervenir après le dernier lancer, <u>réussi ou non</u> , AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu



Comment le Chronomètreur intervient-il ?

Sur panier encaissé, dès que le ballon pénètre dans le panier et **AVANT** que le ballon soit dans les mains du joueur effectuant la remise en jeu :

Arrêt
du chronomètre



puis

Temps-mort



Il indique ensuite le banc de l'équipe qui a demandé le temps-mort.

Sur un panier réussi	Uniquement si c'est l'équipe qui encaisse le panier qui a demandé le temps mort	Après le panier réussi, il peut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur en charge de la remise en jeu. Simultanément, il arrête son chronomètre.
----------------------	---	--

Situation particulière :



Si les deux entraîneurs ont demandé un temps mort, il sera imputé à celui qui a fait la demande le premier.
Toutefois, si le temps mort est accordé sur panier réussi, il sera imputé à l'équipe qui a encaissé le panier.

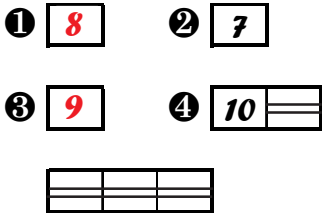
La durée d'un temps mort :



Durée d'un temps mort ? ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ 1 minute
Qui la gère ? ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ le Chronomètreur
Comment ? ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ { en déclenchant son chronographe dès que l'Arbitre accorde le temps mort
en faisant retentir son signal à 50 secondes puis à 1 minute.

Inscription des temps morts sur la feuille de marque :

L'inscription des TM se fera en mettant la minute du quart temps en cours dans la case appropriée.



A la fin de chaque mi-temps ou de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées de deux lignes horizontales parallèles à l'intérieur de la ou des cases.



Les TM non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou prolongation suivante.



LES REMPLACEMENTS



1. Qui demande les remplacements ?

- ▶ Le remplaçant, prêt à jouer, doit demander au Marqueur son remplacement.
- ▶ C'est le Marqueur qui indique aux Arbitres la demande de remplacement.

2. Quand peut-on demander les remplacements ?

Un remplacement est autorisé pour les deux équipes :

- ▶ sur tout coup de sifflet de l'Arbitre,
- ▶ lors d'un temps-mort d'équipe,
- ▶ lors du dernier ou unique Lancer Franc s'il est réussi,
- ▶ lors du dernier ou unique Lancer Franc, même raté, s'il est suivi d'une remise en jeu ligne médiane (Faute technique, antisportive ou disqualifiante).



Il est autorisé pour l'équipe qui encaisse un panier :

- ▶ Dans les 2 dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation, dès que le ballon pénètre dans le panier.



L'équipe adverse peut, alors, elle aussi effectuer un (ou des) remplacement(s).

3. Jusqu'à quand le Marqueur peut-il intervenir ?

AVANT que le joueur ait le ballon en main pour la remise en jeu de l'extérieur du terrain ou pour les tirs de lancers francs.

4. Comment doit-il faire ?

Le Marqueur doit siffler et faire le geste approprié (geste n°10) :

- ▶ Sur tout coup de sifflet de l'Arbitre et dès que ce dernier a terminé sa gestuelle indiquant la faute ou la violation,
- ▶ Sur dernier ou unique Lancer Franc réussi, dès que le ballon pénètre dans le panier,
- ▶ Sur dernier ou unique Lancer Franc raté qui doit être suivi d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain ligne médiane,
- ▶ Sur panier encaissé dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou de toute prolongation dès que le ballon pénètre dans le panier.



A chaque fois, le Marqueur doit vérifier sur la feuille les entrées en jeu et l'indiquer par une croix de la couleur en cours si le joueur n'était pas encore entré en jeu.

N° licence	Nom des Joueurs	N°	En jeu
3770188	LOUISE A.	9	✗
3750271	BOSSE B.	11	✗
3800121	SADAR I.	12	✗



ATTENTION !

- ▶ La demande de remplacement peut être annulée à tout moment avant que le Marqueur n'ait sifflé.
- ▶ Un joueur qui a été remplacé, ne peut revenir sur le terrain, et le remplaçant devenu joueur ne peut quitter le jeu avant qu'une phase de chronomètre de jeu ait lieu.



AIDE-MEMOIRE

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 _{indiqué et des D}	X				X			Selon les situations			X
Technique joueur (avant le début de la rencontre)	T ₂	X				X				X		Entre deux
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		X
Disqualifiante entraîneur et aide-entraîneur pour bagarre	D ₂ - F F			X	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





● AVANT LA RENCONTRE

- ▶ Vérification de la connexion avec les autres appareils (tableau de marque et éventuellement appareil des 24 secondes)
 - L'arrêt du chronomètre de jeu doit arrêter l'appareil des 24 secondes
 - Le signal sonore de l'appareil des 24 secondes ne doit pas arrêter le chronomètre de jeu
- ▶ Essai des différents boutons de l'appareil en imaginant des situations de match
- ▶ Essai du signal sonore :
 - Le signal est-il suffisamment puissant pour être audible des Arbitres ?
- ▶ Re-programmation de l'appareil en cas de dysfonctionnement
- ▶ Possibilités de rectification suite à erreur
- ▶ Possibilités de décompte des temps-morts sans effacer le temps de jeu restant à jouer
- ▶ Programmation des divers temps (période – repos – mi-temps – prolongation)
- ▶ Démarrage du premier intervalle

● PENDANT LA RENCONTRE

- ▶ Il doit manipuler en conformité avec les règles, en fonction des diverses situations de jeu :
 - le chronomètre de jeu et éventuellement le chronographe



● COMMUNICATION AVEC LES AUTRES OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE

- ▶ Dès qu'il ne reste plus que deux minutes de jeu, dans la dernière période ou la prolongation il annonce « 2 minutes ».
- ▶ Dès qu'il ne reste plus qu'une minute de jeu dans les périodes de jeu, il annonce « 1 minute » à voix haute pour être audible de ses collègues.
- ▶ Il répercute les demandes de remplacements et de temps-morts émanant du banc d'équipe situé à sa proximité.
- ▶ Il demande les temps-morts sur panier encaissé.
- ▶ A défaut d'Aide Marqueur, il en remplit les fonctions (annonces au Marqueur – tableau d'affichage)



DEMARRAGE DU CHRONOMETRE

Entre-deux

(début de 1^{ère} période)

8 REPRISE DU JEU



Démarrage

Mouvement de couperet
avec la main

Dès que le ballon est légalement touché
par un des sauteurs

Remise en jeu de l'extérieur du terrain

8 REPRISE DU JEU



Démarrage

Mouvement de couperet
avec la main

Dès que le ballon touche ou est touché
par un joueur

Lancer franc

1^{ère} situation

**Le dernier lancer franc
est réussi**

Situation équivalente à une
remise en jeu de l'extérieur du terrain

8 REPRISE DU JEU



Démarrage

Mouvement de couperet
avec la main

Dès que le ballon touche ou est touché
par un joueur

Lancer franc

2^{ème} situation

**Le dernier lancer franc
n'est pas réussi**

8 REPRISE DU JEU



Démarrage

Mouvement de couperet
avec la main

Dès que le ballon touche
ou est touché par un joueur
(après avoir touché l'anneau)



ARRET DU CHRONOMETRE



Sur tous les coups de sifflet des Arbitres. Arrêt de jeu

- Un Arbitre siffle une violation ou une faute

6 ARRÊT DU CHRONOMETRE

(en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre



Main ouverte

7 ARRÊT DU CHRONOMETRE

POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)



ou

Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif



Arrêt du chronomètre

- L'Arbitre indique la nature de la violation ou de la faute



8 REPRISE DU JEU



Démarrage

Mouvement de couperet avec la main

(en fonction de la situation : soit remise en jeu de l'extérieur du terrain soit lancer-franc)



Sur tir au panier réussi

- 1^{ère} situation : TEMPS MORT demandé (et panier encaissé par l'équipe qui demande le TM)

Le tir est réussi



Le ballon pénètre dans le panier



Arrêt du chronomètre

Le Chronométreur demande le temps-mort



12 TEMPS-MORT ACCORDÉ

Former un "T" avec l'index et la main ouverte

Gestion du chronographe ...

Remise en jeu de l'extérieur du terrain

- Le ballon est touché par un joueur sur le terrain



8 REPRISE DU JEU



Démarrage

Mouvement de couperet avec la main



14

ARRÊT DU CHRONOMETRE



Sur tir au panier réussi

- 2^{ème} situation :

PANIER REUSSI dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou de chaque prolongation

Le tir est réussi



Le ballon pénètre dans le panier



Arrêt du chronomètre

Remise en jeu de l'extérieur du terrain

Le ballon est touché par un joueur sur le terrain



Démarrage

DEMARRAGE / ARRÊT DU CHRONOGRAPHE (soit manuel soit au tableau d'affichage)

TEMPS MORT demandé par le Marqueur ou le Chronomètreur
L'Arbitre accorde le TEMPS MORT



Il fait le geste conventionnel

12 TEMPS-MORT ACCORDÉ



Former un "T"
avec l'index et
la main ouverte

Démarrage du chronographe



50 secondes se sont écoulées : 1^{ère} sonnerie (ou coup de sifflet)

1 minute s'est écoulée : 2^{ème} sonnerie (ou coup de sifflet)



Arrêt du chronographe



Reprise du jeu



