

# 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 chronométrateur 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 7<sup>ème</sup> case est cochée.

