

FEUILLE DE MARQUE, MODE D'EMPLOI LIGUE ILE-DE-FRANCE DE BASKETBALL

PRÉPARATION DE LA FEUILLE AVANT LA RENCONTRE

- Utiliser un stylo de couleur **NOIRE** (durant la rencontre on utilisera un stylo de couleur **ROUGE** pour les inscriptions des 1^{er} et 3^e QT).
- Renseigner les cases concernant : les équipes en présence, le n° de rencontre, la date, l'heure, le lieu, la poule et le nom des arbitres en majuscules.
- Inscrire le nom (+ initiale du prénom) des joueurs et entraîneur(s) ainsi que leur n° de licence dans l'ordre croissant du n° de maillot en majuscules.
- Indiquer en marge le type de licence (autre que A) : M (muté), T (prêt)
- Indiquer en marge les éventuels surclassements : D (départemental), R (régional), et N (National).
- Indiquer le capitaine par la mention (CAP).
- Si handicap pour 1 équipe : tracer une barre horizontale épaisse sous le score, entourer le nombre de points et tracer une diagonale pour barrer le score du handicap.

LES ENTRÉES EN JEU

- 10 minutes avant le début de la rencontre, chaque entraîneur (en commençant par l'équipe recevante) doit vérifier la liste de ses joueurs, indiquer les 5 joueurs débutant la rencontre et signer la feuille de marque.
- Joueurs entrant en début de rencontre : **⊗** (croix encerclée).
- Joueurs entrant en cours de rencontre : **✕** ou **✙** (selon le QT).

TENUE DE LA MARQUE COURANTE

- Panier accordé à 2pts : une ligne diagonale dans la case du nouveau total des points d'équipe avec, en marge, le n° du joueur.
- Panier accordé à 3pts : une ligne diagonale dans la case du nouveau total des points d'équipe avec, en marge, le n° du joueur encerclé.
- Lancer-franc accordé : un cercle plein sur le nouveau total des points d'équipe avec, en marge, le n° du joueur.

TEMPS-MORT D'ÉQUIPE

- Pour chaque temps-mort imputé à une équipe, indiquer la minute correspondante dans la case appropriée.
- Les cases de temps-mort non utilisées seront barrées de 2 lignes horizontales parallèles à la fin de chaque mi-temps.

LES FAUTES

- Faute personnelle simple sans LF : notée P
- Faute personnelle simple avec LF : notée P₁, P₂ ou P₃ (selon le nombre de LF accordés)
- Faute antisportive : notée U₁, U₂ ou U₃ (selon le nombre de LF accordés) – un joueur sanctionné de 2 fautes antisportives sera disqualifié et des D figureront dans ses cases de fautes restantes
- Faute technique joueur : notée T₂
- Faute disqualifiante joueur : notée D₁, D₂ ou D₃ (selon le nombre de LF accordés)
- Faute technique entraîneur : notée C₂ (ne compte pas dans les fautes d'équipe) – L'entraîneur est disqualifié si C₂+C₂ ou C₂+B₂+B₂ ou B₂+B₂+B₂
- Faute technique banc : notée B₂ (ne compte pas dans les fautes d'équipes)
- Faute disqualifiante pour bagarre (ne concerne que les personnes du banc) : notée F dans toutes les cases + B₂ à l'entraîneur

LIGUE ILE-DE-FRANCE DE BASKET BALL
117, rue du Château des Rentiers - BP 40188 - 75623 PARIS Cedex 13
Tél. 01 53 94 27 70 - Fax 01 53 94 27 89

Équipe A **A.S. NORD**
contre Équipe B **B.C. SUD**

MASCULIN/FÉMININ
Catégorie **SENIOR**
Div. **ESN**

Rencontre N° **1271051** Date **10.01.2011** Heure **20h30** Lieu **CERGY**
Poule C 1^{er} arbitre **VIATOR E.** 2^e arbitre **GUEY J.P.**

Équipe A **ASSOCIATION SPORTIVE NORD**
N° informatif **1993039** Couleur : **ROUGE**

Équipe B **BASKET CLUB SUD**
N° informatif **119910312** Couleur : **BLANC**

N°	Nom des joueurs	N°	En jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
11	LA COURNEUVE	0.	4	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	ARGENTEUIL	G.	6	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	GENDEVILLIERS	H.	7	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	MANTES LA SOLTE	R.	8	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	HUDREVILLIERS	S.	10	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	ASNIERES	F.	11	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	MEAUX	S.P.(CAP)	12	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	LES MUREAUX	D.	13	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	SAINT-DENIS	S.	15	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	Entraîneur SAINT-OUEN	P.						
	Entraîneur adjoint							

MARQUE COURANTE		A		B	
1	2	1	2	1	2
4	6	41	41	5	81
3	3	43	44	9	82
10	4	44	44		84
5	5	46	46	10	85
10	8	47	47	12	86
7	7	48	48	12	87
8	8	49	49	12	88
13	9	50	50	12	89
10	10	51	51	12	90
13	11	52	52	12	91
13	12	53	53	12	92
13	14	54	54	12	93
15	14	55	55	12	94
15	16	56	56	12	95
15	16	57	57	12	96
11	18	58	58	12	97
19	19	59	59	12	98
12	20	60	60	12	99
8	21	61	61	12	100
23	21	62	62	12	101
11	22	63	63	12	102
25	25	64	64	12	103
6	26	65	65	12	104
6	27	66	66	12	105
28	28	67	67	12	106
12	29	68	68	12	107
30	30	69	69	12	108
6	31	70	70	12	109
		71	71	12	110
		72	72	12	111
		73	73	12	112
		74	74	12	113
		75	75	12	114
		76	76	12	115
		77	77	12	116
		78	78	12	117
		79	79	12	118
		80	80	12	119
				12	120

RESULTATS : Période ① A **18** B **11** ② A **16** B **19**
③ A **15** B **19** ④ A **17** B **17**
Prolongations A **14** B **11**

RÉSULTAT FINAL Équipe A **80** Équipe B **77**

Équipe gagnante **ASSOCIATION SPORTIVE NORD**

Signature du marqueur : [Signature] Signature du chronométrateur : [Signature] Signature de l'opérateur des 24" : [Signature] Signature de l'événateur : [Signature] Signature du deuxième arbitre : [Signature] Signature du premier arbitre : [Signature] Signature du capitaine ou de l'entraîneur : [Signature]

Ex. BLANC à remettre à la L.I.F.B.B. – Ex. BLEU à remettre à l'ÉQUIPE VAINQUEUR – Ex. VERT à remettre à l'ÉQUIPE VAINCUE

LA FLÈCHE

- C'est le marqueur qui la manipule à chaque fois qu'une situation d'entre-deux est produit. Elle est tournée :
- Entre-deux initial : dans le sens de l'attaque de l'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon (l'équipe A prend possession du ballon, la flèche sera tournée vers le panier dans lequel l'équipe B doit marquer).
- Remise en jeu : suite à une situation d'alternance, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain ou qu'une violation (ex : 5 secondes) est commise, entre le moment où le joueur effectue la REJ et avant que le ballon touche légalement un joueur sur le terrain, elle est tournée immédiatement.
- Fin de 2^e période, immédiatement, en présence des arbitres.
- Elle n'est pas tournée si une faute est commise entre le moment où le joueur effectue la REJ et avant que le ballon ne touche légalement un joueur sur le terrain.

FORMALITÉS DE FIN DE QUART-TEMPS

- A la fin de chaque QT, le marqueur doit :
- Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ce nombre ainsi que sous le n° du joueur
- Reporter le score du QT de chaque équipe en bas de la feuille
- Si à la fin du 4^e QT le résultat est nul, répéter les mêmes opérations pour la prolongation.

À LA FIN DE LA RENCONTRE

- Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne horizontale double sous ce nombre ainsi que sous le n° du joueur.
- Reporter le score final de chaque équipe en bas de la feuille et inscrire le nom de l'équipe gagnante en majuscules.
- Tracer 2 lignes diagonales pour barrer le reste de la colonne de score entamée.

LE CHRONOMÈTREUR

- Je démarre :
- Entre-deux initial : quand le ballon est légalement touché par un ou les 2 sauteurs.
 - Remise en jeu : quand le ballon touche un joueur sur le terrain (l'arbitre baisse le bras).
 - Lancer-franc : après le dernier tir
 - ◆ réussi, attendre la remise en jeu
 - ◆ manqué, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain
- J'arrête :
- Sur chaque coup de sifflet de l'arbitre.
 - Demande de temps mort sur panier encaissé, quand le ballon traverse le filet.
 - Dans les 2 dernières minutes du 4^e QT et de chaque prolongation sur tout panier réussi.

- Autres fonctions :
- Assister le marqueur dans son rôle.
 - Faire les demandes de temps mort sur panier encaissé.

FEUILLE DE MARQUE, MODE D'EMPLOI LIGUE ILE-DE-FRANCE DE BASKETBALL

MATÉRIEL ET TERRAIN

- Les réserves sont dictées par l'entraîneur ou le capitaine avant la rencontre (sauf exception panneau cassé).

QUALIFICATION DES JOUEURS

- Faites par le capitaine en titre avant la rencontre, immédiatement à la fin de la mi-temps si le joueur est entré en jeu en 1^{re} ou 2^e période, à la fin de la rencontre si le joueur est entré en jeu pendant la 3^e ou 4^e période.
- Signatures des capitaines et arbitres.

- A la fin de la rencontre, l'arbitre répercute les fautes techniques, disqualifiantes avec ou sans rapport inscrites au recto, le motif, ainsi que les noms et initiales des prénoms des joueurs concernés, leur numéro de licence, et leur équipe.
- Signatures des capitaines et arbitres.

- **Au moment de l'erreur supposée d'arbitrage** (1^{er} ballon mort, chronomètre de jeu arrêté) : noter le temps de jeu écoulé, le score, les capitaines en jeu et le motif succinct de la réclamation (par le capitaine en jeu ou entraîneur réclamant).
- **À la fin de la rencontre**, et après dépôt du chèque, le capitaine/entraîneur réclamant dicte la réclamation à l'arbitre.
- Signatures des capitaines et arbitres.
- L'arbitre récupère l'original de la feuille, le chèque, les rapports des officiels et du second arbitre et les dépose à l'organisme compétent (CDAMC, CRAMC ou CFAMC selon le niveau du championnat concerné).

- **Avant pendant ou après la rencontre**, le marqueur indique le motif.
- Signatures des capitaines et arbitres

- Le marqueur doit inscrire les noms et initiales des prénoms des arbitres, Officiels de Table de Marque, responsable de l'organisation (et évaluateur, délégué aux officiels au besoin) avec leur adresse complète, leur numéro de licence et leur club.

RÉSERVES : Problème d'éclairage : il manque une rampe d'éclairage Par équipe B				SIGNATURES 1 ^{er} Arb. <i>Viata</i> 2 ^e Arb. <i>M...</i> * Cap. A (en jeu) ou entraîneur * Cap. B (en jeu) ou entraîneur	
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES				SIGNATURES 1 ^{er} Arb. <i>Viata</i> 2 ^e Arb. <i>M...</i> * Cap. A (en jeu) ou entraîneur * Cap. B (en jeu) ou entraîneur	
NOM	N° Licence	Équipe	Nature		
EVR7 D.	NT780430	A - B	(FT) - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif	CONTESTATION				
SAINT OVEN P.	NT730815	A - B	(FT) - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif	CONTESTATION				
RAMBOUILLET R.	VT631918	A - B	(FT) - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif	B6 ET B14 SONT RENTRÉS SUR LE TERRAIN POUR SE BATTRE				
		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif					
RÉCLAMATIONS : EQUIPE B (ENTRAINEUR) 16'32 de jeu SCORE : A23 - 26B CAPITAINES EN JEU : B5, A12 Motif : mauvaise réparation de la faute sur B12. B12 marque un panier. L'arbitre inflige une faute sur tir à A8. L'arbitre a fait une mauvaise application du règlement : il aurait fallu donner 1 lancer-franc au joueur B12 ce qui n'a pas été fait.				Reçu Chèque Numéro : <u>10765381523</u> Sur Banque : <u>C.A.</u> de <u>75</u> F SIGNATURES 1 ^{er} Arb. <i>Viata</i> 2 ^e Arb. <i>M...</i> * Cap. A (en jeu) ou entraîneur * Cap. B (en jeu) ou entraîneur	
INCIDENTS ayant eu lieu pendant la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport			Motif <u>B6 et B14 sont rentrés sur le terrain pour se battre.</u>		
Signature 1 ^{er} arbitre	Signature 2 ^e arbitre	Signature Capitaine A	Signature Capitaine B		
<i>Viata</i>	<i>M...</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>		
OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS					
	NOMS	ADRESSES	N° Licence	Groupement sportif	
1 ^{er} arbitre	VIATOR E.	47 AVENUE DES CHAMPS ELISEES 75008 PARIS	VT750357	F.F.B.B.	
2 ^e arbitre	GUYET J.P.	PLACE D'ARNES 78000 VERSAILLES	VT823712	L.I.F.B.B.	
Évaluateur					
Marqueur	VALLEJO S.	23 RUE JEAN JAURES 94120 FONTENAY S/B	VT804806	L.I.F.B.B.	
Chronomètreur	VALLEJO J.	12 AVENUE DU PARC 94120 FONTENAY S/B	VT831813	C.D. 94	
Opérateur 24"	CHARENON L.	18 AVENUE FOCH 75008 PARIS	VT632030	C.D. 94	
Resp. de l'organisation	L.I.F.B.B.	117 RUE DU CHATEAU DES RENTIERS 75013 PARIS	VT3617	F.F.B.B.	
Délégué aux officiels					

FORFAIT

- 30 minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, une équipe n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner 5 joueurs prêts à jouer
 - C'est alors un incident avant la rencontre.
- une équipe dont ses actions empêchent la rencontre de se jouer.
- une équipe refuse de jouer malgré les injonctions de l'arbitre.
 - C'est alors un incident pendant la rencontre. On ne clôture pas la feuille de marque.

RETARD D'UNE ÉQUIPE

- Lorsqu'une équipe, pour des raisons indépendantes de sa volonté, par suite d'un cas de force majeure, alors que toutes les dispositions ont été prises pour se rendre au lieu de la rencontre, arrive en retard à la salle ou sur le terrain, le retard ne doit pas excéder 30 minutes. L'arbitre doit faire jouer la rencontre en mentionnant le fait sur la feuille de marque.
- Toutefois, dans le cas où une équipe se présenterait après ce délai et que les officiels et l'équipe adverse soient toujours présents, la rencontre doit avoir lieu et l'arbitre doit consigner les faits sur la feuille de marque.

Que doit-on faire si une équipe ne se présente pas ou n'est pas au complet (après 30 minutes de retard) ?

- il faut établir une feuille de marque en inscrivant les joueurs présents et, 10 minutes avant la rencontre, faire les entrées en jeu
- 30 minutes après l'horaire officiel, l'arbitre demande aux joueurs devant entrer en jeu de se présenter sur le terrain en tenue et fait un entre-deux fictif
- sur le recto de la feuille, aucun score ne doit être inscrit. Au verso de la feuille, le 1^{er} arbitre inscrit les faits comme incident avant la rencontre (ex. : 30 après l'heure de la rencontre, l'équipe B n'a pu présenter que 3 joueurs sur le terrain). Les arbitres et le(s) capitaine(s) signent. Au recto de la feuille, les arbitres et les OTM signent normalement.

ABSENCE D'ARBITRES DÉSIGNÉS

- Rechercher dans la salle si des arbitres licenciés (hors association sportive concernées) sont présents : le plus haut gradé officie, à rang égal = tirage au sort.
- Si aucun n'accepte, l'arbitre du niveau le plus élevé de l'une des associations sportives en présence officie.
- Enfin, si les solutions précédentes ne peuvent être appliquées, chaque association sportive présente une personne licenciée et on procède au tirage au sort, à moins que les 2 capitaines s'entendent pour désigner amiablement le directeur de jeu.

LIGUE ILE-DE FRANCE DE BASKETBALL
117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - BP 40188
75623 PARIS CEDEX 13



Partenaire des arbitres