

1^{er} novembre 2004



Commission Fédérale des Arbitres Marqueurs Chronométrateurs



Guide de l'Officiel
de Table de Marque



C.F.A.M.C.

AVANT PROPOS

*

Vous avez entre les mains la nouvelle édition du Guide de l'O.T.M.. La mise à jour de ce fascicule a été réalisée avec le concours des Responsables de Zone O.T.M., sous le contrôle de la Commission Fédérale des Arbitres, Marqueurs, Chronométrateurs et Opérateurs des 24 secondes. Il a pour objectifs essentiels d'une part d'uniformiser la pratique des Officiels de Table de Marque, d'autre part d'être un guide pour les missions de formation.

Le nouveau règlement de jeu 2004 complété par des interprétations de la F.I.B.A. a modifié un grand nombre d'articles et ainsi créé de nouvelles dispositions et obligations pour les O.T.M.

L'ensemble de ces modifications et dispositions a été repris dans ce manuel.

Bien entendu, en cas de litige, seul le règlement officiel de Basket Ball doit servir de référence.

Nous vous en souhaitons la meilleure utilisation possible.

Jean-François FAVAUDON
Responsable O.T.M. C.F.A.M.C.

Ce document a été réalisé avec le concours de :

| | |
|-----------|------------|
| Isabelle | BRODU |
| Sophie | BRODU |
| Marilyse | COCHENNEC |
| Sylviane | JOLY |
| Françoise | KELLER |
| Claudine | LATRUBESSE |
| Dominique | POINAS |
| Jean | AUMERSIER |
| Michel | MENU |
| Daniel | MOLLET |



SOMMAIRE

*

| | | |
|----------|---|----------|
| B | LA FEUILLE DE MARQUE | |
| | ▶ Le recto | 3 |
| | ▶ Le verso | 4 |
| B | LE MARQUEUR | |
| | ▶ La tenue de la feuille de marque | 5 à 7 |
| | ▶ La feuille de marque à H - 20 minutes | 8 |
| | ▶ La feuille de marque à H - 10 minutes | 9 et 10 |
| | ▶ La feuille de marque avant l'entre-deux | 11 |
| | ▶ La feuille de marque pendant la rencontre | 12 à 16 |
| | ▶ Fautes et réparations | 17 |
| | ▶ Feuille de marque | |
| | . Fin de la 1 ^{ère} période : Exemple | 18 |
| | . Fin de la 2 ^{ème} période : Exemple | 19 |
| | . Fin de la 3 ^{ème} période : Exemple | 20 |
| | . Fin de la 4 ^{ème} période suivie de prolongation(s): Exemple | 21 |
| | . Fin de la rencontre (sans prolongation): Exemple | 22 |
| | ▶ Autres inscriptions et signatures | 23 à 25 |
| | ▶ Le verso de la feuille de marque | 26 et 27 |
| | ▶ Les autres devoirs du Marqueur | 28 à 33 |
| B | L'AIDE-MARQUEUR | |
| | ▶ Rôle de l'Aide-Marqueur | 34 |
| B | LE CHRONOMETREUR | |
| | ▶ Les devoirs du Chronométrateur | 35 |
| | ▶ Les opérations de chronométrage | 36 |
| | ▶ Les mesures de temps gérées par le Chronométrateur | 37 |
| B | L'OPERATEUR DES 24 SECONDES | |
| | ▶ Rôle de l'Opérateur des 24 secondes | 38 et 39 |
| B | LES SIGNAUX DES ARBITRES | 40 à 46 |
| B | CONSIGNES | 47 |
| | ▶ Avant la rencontre | 48 |
| | ▶ Consignes générales et particulières | 49 |
| | . Pour le Marqueur | 50 et 51 |
| | . Pour le Chronométrateur | 51 |
| | . Pour l'Opérateur 24" | 52 |
| B | ANNEXES | 53 |
| | ▶ La "boîte à outils" de l'O.T.M. | 54 |
| | ▶ La gestion des appareils de chronométrage | 55 |
| | ▶ Le Responsable de l'organisation | 56 |
| | ▶ 24 secondes : situations particulières | 57 et 58 |
| | ▶ Interprétations : 25 Septembre 2004 | 59 à 71 |
| B | CIRCULAIRES DE LA C.F.A.M.C. | 72 |
| | ▶ Participation des joueurs | 73 |
| B | IMPRIMES | 74 |
| | ▶ Modèle d'imprimé "INCIDENTS" | |
| | ▶ Modèle d'imprimé "RECLAMATION" | |
| B | NOTES | 77 à 79 |



| | | | | | |
|---|------------|----------------------------------|---|---|--------------------|
| RÉSERVES : _____ _____ _____ _____ | | | | SIGNATURES | |
| | | | | 1 ^{er} arb. | |
| | | | | 2 ^e arb. | |
| | | | | Cap. A | |
| | | | | Cap. B | |
| FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES | | | | Je confirme le (ou) motif(s) d'qualification(s) avec rapport et rapport suit. | |
| NOM | N° licence | Equipe | Nature* | SIGNATURES | |
| | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | 1 ^{er} arb. | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | 2 ^e arb. | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | Cap. A | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | Cap. B | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | | |
| RÉCLAMATIONS : _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ | | | | Reçu Chèque Numéro : _____ sur Banque : _____ de _____ F. | |
| | | | | SIGNATURES | |
| | | | | 1 ^{er} arb. | |
| | | | | 2 ^e arb. | |
| | | | | Cap. A (en jeu) ou entraîneur* | |
| | | | | Cap. B (en jeu) ou entraîneur* | |
| INCIDENTS | | | Motif | | |
| ayant eu lieu avant pendant après | | | la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport | | |
| Signature 1 ^{er} arbitre | | Signature 2 ^e arbitre | | Signature Capitaine A | |
| Signature 1 ^{er} arbitre | | Signature 2 ^e arbitre | | Signature Capitaine B | |
| OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS ET MÉDECIN | | | | | |
| | NOMS | ADRESSES | | N° licence | Groupement sportif |
| 1 ^{er} arbitre | | | | | |
| 2 ^e arbitre | | | | | |
| Commissaire | | | | | |
| Marqueur | | | | | |
| Aide-marqueur | | | | | |
| Chronométrateur | | | | | |
| Opérateur 24 * | | | | | |
| Resp. de l'organisation | | | | | |
| Délégué aux officiels | | | | | |
| Médecin | | | | | |

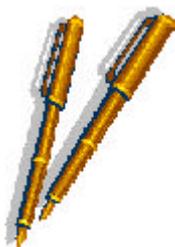
* Rayer le membre inutile.

LE VERSO D'UNE FEUILLE DE MARQUE





C.F.A.M.C.



LE MARQUEUR

Ses principales fonctions sont la tenue de la feuille de marque et la manipulation de l'indicateur de possession alternée (flèche).

I. LA TENUE DE LA FEUILLE DE MARQUE

Consignes générales

- A. Toutes les inscriptions sur la feuille de marque doivent être faites en majuscules d'imprimerie et lisibles.
- B. Il est recommandé au Marqueur d'utiliser deux stylos de couleurs différentes.
 1. Avant la rencontre, toutes les inscriptions seront de préférence de couleur **NOIRE**, y compris les croix des entrées en jeu. L'encerclement de celles-ci sera fait en **ROUGE**.
 2. Pendant la 1^{ère} et la 3^{ème} période, toutes les inscriptions seront de préférence tracées de couleur **ROUGE**, y compris le résultat de fin de période en bas de page.
 3. Pendant les 2^{ème} et 4^{ème} périodes et toute prolongation, les inscriptions seront de la couleur utilisée avant la rencontre, lors de la préparation administrative de la feuille (**NOIRE**).
 4. Toutes les inscriptions au dos de la feuille de marque seront aussi de la couleur utilisée avant la rencontre (**NOIRE**).

NOTA :

Les faits qui ont lieu lors d'un intervalle sont considérés comme faisant partie de la période de jeu qui suit.

Exemple : Une faute infligée avant la rencontre sera inscrite comme ayant eu lieu au cours de la 1^{ère} période.

Toutes les lignes, arrêt de score, arrêt de fautes des 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} périodes ainsi que toutes les formalités de fin de rencontre, doivent être tracées à la règle.





C.F.A.M.C.



1. AVANT LA RENCONTRE

1.1. VINGT MINUTES AU MOINS AVANT L'HEURE FIXÉE POUR LE DÉBUT DE LA RENCONTRE

Chaque Entraîneur doit remettre ou faire remettre au Marqueur la liste, accompagnée des licences des Joueurs qui doivent participer au jeu, ainsi que les noms du capitaine de l'équipe, de l'Entraîneur et le cas échéant, de l'Entraîneur adjoint. Cette liste précisera la couleur des maillots et s'il y a lieu, la publicité. Il devra présenter préalablement sa carte d'Entraîneur validée conjointement à sa licence.

A) LE MARQUEUR DOIT INSCRIRE AU RECTO DE LA FEUILLE DE MARQUE.



1) Le nom des équipes :

La première équipe, qui sera l'équipe " A " est toujours l'équipe locale ou, dans le cas d'une rencontre sur terrain neutre, l'équipe mentionnée la première sur le programme ou la convocation.



2) Les références de la rencontre :

Championnat, numéro de rencontre, date, heure officielle de début, lieu (ville).

Le nom et initiale du prénom des Arbitres.

Pour chaque équipe : nom, couleur du maillot, publicité(s) et éventuellement le numéro d'affiliation.



3) Les coordonnées des Joueurs et Entraîneurs :

Le numéro de licence (7 chiffres) précédé du type, s'il est autre que le type A et éventuellement de la mention de surclassement (D - R ou N).

Autres types de licences (exclusivement) : " M . B . C . T ".

En cas d'absence de licence ou de bordereau de licence (**PHOTOCOPIE NON AUTORISÉE**) le Joueur, l'Entraîneur ou l'Entraîneur adjoint concerné apposera sa signature dans l'espace réservé au numéro de licence. Il devra, en outre, présenter une pièce d'identité.

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

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





C.F.A.M.C.



NOTA :

Pour les rencontres FIBA, le Marqueur n'inscrit que les 3 derniers chiffres du numéro de licence.

Pour les rencontres professionnelles (LNB / LFB), en cas d'absence de licences, le ou les Joueurs doivent présenter une pièce d'identité accompagnée du ou des fax de qualification. Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « *Les joueurs de l'équipe A, à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité* ». L'Arbitre signe au verso de la feuille de marque. Aucun Joueur ne vient signer.

Dans les championnats Professionnels PRO A et PRO B et dans les championnats Espoirs PRO A, 12 Joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de marque. Dans tous les autres championnats, le nombre de Joueurs est limité à 10. La numérotation ira de 4 à 15 dans les championnats hors PRO A - PRO B et de 4 à 20 en PRO A et PRO B.

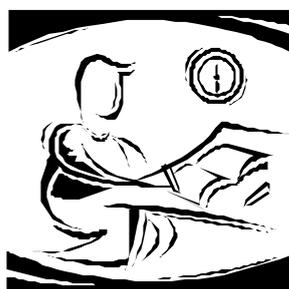
Le Marqueur devra informer l'Arbitre en cas d'infraction aux règles de participation aux Championnats de France (Annuaire Officiel FFBB).

B) LE MARQUEUR DOIT INSCRIRE AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE



Les noms et initiales du prénom des Arbitres, du Commissaire de la FFBB (s'il y a lieu), des Officiels de table, du Responsable de l'Organisation, du Délégué aux Officiels et du Médecin (pour ce dernier et uniquement pour les rencontres de LNB, licence non obligatoire) avec leur adresse complète, leur numéro de licence et leur appartenance.

Le Responsable de l'Organisation et le Délégué aux Officiels devront être licenciés au groupement sportif recevant.





FÉDÉRATION FRANÇAISE de BASKET-BALL
LIGUE NATIONALE de BASKET-BALL

117, rue du Château-des-Rentiers - B.P. 18 - 75622 PARIS CEDEX 13
Tél. 01 53 94 27 50 Fax 01 53 94 27 69



EQUIPE A : B. C. LILLE CONTRE EQUIPE B : R. C. NICE

PRO B

Rencontre N° 0125 Date 13/02/00 Heure 20h00 Lieu LILLE
Arbitre CHOLIER R. Aide-arbitre AUBERT C.

Equipe A BASKET CLUB LILLE
Temps morts Couleur : BLANC
Publicité : PATRIK SPORT
1^{er} mi-temps Fautes d'équipe
2nd mi-temps
Prolongations
Licence Noms des joueurs N° en jeu Fautes
3700167 LEFEVRE H. 4
3411965 NARIGNY J. (CAP) 5
3670340 BRUNISH H. 6
3781438 ASANHOU M. 8
3721903 DAVIS H. 9
3802233 LAMY Y. 10
3711145 ROUSSEL J.P. 11
3751724 BALLAN R. 12
3692234 BRES J. 13
3722385 JOURDAIN T. 14
3522542 Entraîneur BILLET A.
Entraîneur adjoint

MARQUE COURANTE

| A | B | A | B | A | B | A | B |
|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1 | 41 | 41 | 81 | 81 | 121 | 121 |
| 2 | 2 | 42 | 42 | 82 | 82 | 122 | 122 |
| 3 | 3 | 43 | 43 | 83 | 83 | 123 | 123 |
| 4 | 4 | 44 | 44 | 84 | 84 | 124 | 124 |
| 5 | 5 | 45 | 45 | 85 | 85 | 125 | 125 |
| 6 | 6 | 46 | 46 | 86 | 86 | 126 | 126 |
| 7 | 7 | 47 | 47 | 87 | 87 | 127 | 127 |
| 8 | 8 | 48 | 48 | 88 | 88 | 128 | 128 |
| 9 | 9 | 49 | 49 | 89 | 89 | 129 | 129 |
| 10 | 10 | 50 | 50 | 90 | 90 | 130 | 130 |
| 11 | 11 | 51 | 51 | 91 | 91 | 131 | 131 |
| 12 | 12 | 52 | 52 | 92 | 92 | 132 | 132 |
| 13 | 13 | 53 | 53 | 93 | 93 | 133 | 133 |
| 14 | 14 | 54 | 54 | 94 | 94 | 134 | 134 |
| 15 | 15 | 55 | 55 | 95 | 95 | 135 | 135 |
| 16 | 16 | 56 | 56 | 96 | 96 | 136 | 136 |
| 17 | 17 | 57 | 57 | 97 | 97 | 137 | 137 |
| 18 | 18 | 58 | 58 | 98 | 98 | 138 | 138 |
| 19 | 19 | 59 | 59 | 99 | 99 | 139 | 139 |
| 20 | 20 | 60 | 60 | 100 | 100 | 140 | 140 |
| 21 | 21 | 61 | 61 | 101 | 101 | 141 | 141 |
| 22 | 22 | 62 | 62 | 102 | 102 | 142 | 142 |
| 23 | 23 | 63 | 63 | 103 | 103 | 143 | 143 |
| 24 | 24 | 64 | 64 | 104 | 104 | 144 | 144 |
| 25 | 25 | 65 | 65 | 105 | 105 | 145 | 145 |
| 26 | 26 | 66 | 66 | 106 | 106 | 146 | 146 |
| 27 | 27 | 67 | 67 | 107 | 107 | 147 | 147 |
| 28 | 28 | 68 | 68 | 108 | 108 | 148 | 148 |
| 29 | 29 | 69 | 69 | 109 | 109 | 149 | 149 |
| 30 | 30 | 70 | 70 | 110 | 110 | 150 | 150 |
| 31 | 31 | 71 | 71 | 111 | 111 | 151 | 151 |
| 32 | 32 | 72 | 72 | 112 | 112 | 152 | 152 |
| 33 | 33 | 73 | 73 | 113 | 113 | 153 | 153 |
| 34 | 34 | 74 | 74 | 114 | 114 | 154 | 154 |
| 35 | 35 | 75 | 75 | 115 | 115 | 155 | 155 |
| 36 | 36 | 76 | 76 | 116 | 116 | 156 | 156 |
| 37 | 37 | 77 | 77 | 117 | 117 | 157 | 157 |
| 38 | 38 | 78 | 78 | 118 | 118 | 158 | 158 |
| 39 | 39 | 79 | 79 | 119 | 119 | 159 | 159 |
| 40 | 40 | 80 | 80 | 120 | 120 | 160 | 160 |

Equipe B RACING CLUB DE NICE
Temps morts Couleur : BLEU
Publicité : ASTRON
1^{er} mi-temps Fautes d'équipe
2nd mi-temps
Prolongations
Licence Noms des joueurs N° en jeu Fautes
3772834 MAILLARD J. (CAP) 4
3691225 AUSE C. 5
3702037 COURTOIS C. 7
3750982 BOSSÉ B. 8
3750035 NEWTVERT H. 9
3691823 TAKANAKA R. 10
3780323 GILLOT H. 11
3732345 HERITAGE L. 12
3690021 LANGEVIN J. 13
3671724 LOUISO A. 14
3770583 TREMBLET P. 15
3670334 Entraîneur SADRA I.
3691758 Entraîneur adjoint HARRY D.

RESULTATS Période ① : A _____ B _____ Période ② : A _____ B _____
Période ③ : A _____ B _____ Période ④ : A _____ B _____
Prolongations A _____ B _____
RÉSULTAT FINAL Equipe A _____ Equipe B _____
Equipe gagnante _____
Signature du marqueur Signature de l'aide-marqueur Signature du chronométrateur Signature de l'opérateur de 24"
Signature du commissaire Signature de l'arbitre Signature de l'arbitre adjoint Signature du capitaine ou de l'entraîneur ou du club organisateur

Exemplaire club recevant

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS ET MÉDECIN

| | NOMS | ADRESSES | N° licence | Groupement sportif |
|-------------------------|----------------|--|------------|--------------------|
| 1 ^{er} arbitre | CHOLIER R. | 12, RUE DE L'EGLISE 45000 ORLEANS | 3700127 | U.S.M.V. |
| 2 nd arbitre | AUBERT C. | 27, RUE VICTOR HUGO 75015 PARIS | 3720213 | C.P. |
| Commissaire | | | | |
| Marqueur | LAFARGE M. | 12, AVENUE AURTOLE FRANCE 59000 LILLE | 3671122 | R. B. C. |
| Aide-marqueur | REGNIER E. | 56, PLACE DU BEFFROY 59000 LILLE | 3781134 | B. C. L. |
| Chronométrateur | RAPHAEL J. | 5, IMPASSE SAINT GILLES 59200 TOURCOING | 3580224 | T.S.M.B.C. |
| Opérateur 24" | PAGEOT N. | 25, RUE FRANCOISE 59230 ST ANAND LES EAUX | 3771750 | A.S.L.R.T. |
| Resp. de l'organisation | LAGRANGE J.Y. | 47, AVENUE JEAN BOULIN 59000 LILLE | 3690017 | B.C.L. |
| Délégué aux officiels | JULIEN G. | 5, PLACE MARECHAL FOCH 59200 TOURCOING | 3551827 | B.C.L. |
| Médecin | DR DONNERAU A. | 18, RUE SAINT PIERRE 59650 VILLENEUVE D'ASCQ | 3671245 | B.C.L. |

* Remplir la mention inutile



C.F.A.M.C.

RECTO / VERSO H-20 MINUTES





C.F.A.M.C.



1.2 AU MOINS DIX MINUTES AVANT L'HEURE FIXEE POUR LE DEBUT DE LA RENCONTRE (c.f. : page 10)

Les Entraîneurs doivent :

- . Confirmer les noms et numéros correspondants des Joueurs.
- . Confirmer les noms de l'Entraîneur et Entraîneur adjoint.
- . Indiquer les cinq (5) Joueurs qui commenceront la partie.

Le Marqueur doit alors, dans la colonne jouxtant le numéro des Joueurs, mettre une croix "X" de couleur noire.

- . Signer la feuille de marque à côté de leur nom, cette signature avalisera les inscriptions.
- . L'Entraîneur de l'équipe A doit être le premier à donner ces informations.

NOTA :

En cas de blessure d'un de ces Joueurs, le Marqueur utilisera le blanc correcteur sur les trois feuilles afin de procéder aux rectifications éventuelles. Le correcteur ne doit être utilisé qu'à cet usage.

Dans cette situation, l'équipe adverse pourra également procéder au remplacement du même nombre de joueurs.

1.3 EQUIPE PRESENTANT MOINS DE 10 JOUEURS

Si une équipe présente moins de 10 Joueurs, le Marqueur rayera d'une ligne horizontale les espaces inoccupés (utiliser la couleur utilisée avant la rencontre).

Cette opération devra être faite au moment des formalités de fin de rencontre.

1.4 EQUIPE NE PRESENTANT PAS D'ENTRAINEUR ADJOINT.

Le Marqueur ne devra pas rayer la(les) ligne(s) inoccupée(s) avant la fin de la rencontre.

1.5 AVANT L'ENTRE-DEUX DE DEBUT DE RENCONTRE

Le Marqueur s'assurera que les Joueurs désignés pour débiter la rencontre sont bien ceux présents sur le terrain.

Il encadrera en **ROUGE** les croix des dits Joueurs (page 11) et confirmera par le geste OK que tout est conforme et que les autres officiels sont prêts.

Si un Joueur, non entrant, débute la partie, l'erreur est négligée et le jeu continue.



Equipe A BASKET CLUB LILLE

Temps morts

Couleur : BLANC

Publicité : PATRICK SPORT

① ②

1^{er} mi-temps

Fautes d'équipe

③ ④

2^e mi-temps

① ②

Prolongations

③ ④

| Licence | Noms des joueurs | N° | en jeu | Fautes | | | | |
|-----------|------------------------------------|----|--------|--------|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3700167 | LEFEVRE H. | 4 | X | | | | | |
| 3711565 | NARIGNY J. (CAP) | 5 | X | | | | | |
| 5670910 | BRUNISH H. | 6 | | | | | | |
| M 3781438 | ABAHOU M. | 8 | X | | | | | |
| 5721907 | DAVIS H. | 9 | | | | | | |
| 3802233 | LANY Y. | 10 | X | | | | | |
| 3711145 | ROUSSEL J.P. | 11 | | | | | | |
| 3751724 | BALLAN R. | 12 | X | | | | | |
| 5692234 | BAES J. | 13 | | | | | | |
| 3722785 | JOURDAIN P. | 14 | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 3522512 | Entraîneur MILLET A. <i>Millet</i> | | | | | | | |
| | Entraîneur adjoint | | | | | | | |

Equipe B RACING CLUB DE NICE

Temps morts

Couleur : BLEU

Publicité : ASTRON

① ②

1^{er} mi-temps

Fautes d'équipe

③ ④

2^e mi-temps

① ②

Prolongations

③ ④

| Licence | Noms des joueurs | N° | en jeu | Fautes | | | | |
|-----------|----------------------------------|----|--------|--------|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3772834 | RAILLARD J. (CAP) | 4 | X | | | | | |
| 3681225 | ANSE C. | 5 | | | | | | |
| 3722037 | COURTOIS C. | 7 | X | | | | | |
| 3750782 | BOSSE B. | 8 | | | | | | |
| 3750035 | MONTVERT H. | 9 | X | | | | | |
| 5691823 | TAKANAKA R. | 10 | | | | | | |
| 3780329 | GILLOT M. | 11 | | | | | | |
| 3732315 | HERNITAGE L. | 12 | X | | | | | |
| 3690021 | LANGEVIN J. | 13 | | | | | | |
| 3671724 | LOUISO A. | 14 | X | | | | | |
| 3770583 | TRENBLLET P. | 15 | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| M 5670397 | Entraîneur SADAR I. <i>Sadar</i> | | | | | | | |
| 3691758 | Entraîneur adjoint HARRY D. | | | | | | | |



C.F.A.M.C.

RECTO H-10 MINUTES



Equipe A BASKET CLUB LILLE

Temps morts

Couleur : BLANC

Publicité : PATRICK SPORT

① ② 1^{er} mi-temps

Fautes d'équipe

③ ④ 2^e mi-temps

① ②

Prolongations

③ ④

| Licence | Noms des joueurs | N° | en jeu | Fautes | | | | |
|-----------|------------------------------------|----|--------|--------|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3700167 | LEFEVRE H. | 4 | X | | | | | |
| 3711565 | NARIGNY J. (CAP) | 5 | X | | | | | |
| 5670910 | BRUNISH H. | 6 | | | | | | |
| M 3781438 | ABAHOU M. | 8 | X | | | | | |
| 5721907 | DAVIS H. | 9 | | | | | | |
| 3802233 | LANY Y. | 10 | X | | | | | |
| 3711145 | ROUSSEL J.P. | 11 | | | | | | |
| 3751724 | BALLAN R. | 12 | X | | | | | |
| 5692234 | BAES J. | 13 | | | | | | |
| 3722785 | JOURDAIN P. | 14 | | | | | | |
| 3522512 | Entraîneur MILLET A. <i>Millet</i> | | | | | | | |
| | Entraîneur adjoint | | | | | | | |

Equipe B RACING CLUB DE NICE

Temps morts

Couleur : BLEU

Publicité : ASTRON

① ② 1^{er} mi-temps

Fautes d'équipe

③ ④ 2^e mi-temps

① ②

Prolongations

③ ④

| Licence | Noms des joueurs | N° | en jeu | Fautes | | | | |
|-----------|----------------------------------|----|--------|--------|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3772834 | RAILLARD J. (CAP) | 4 | X | | | | | |
| 3681225 | ANSE C. | 5 | | | | | | |
| 3722037 | COURTOIS C. | 7 | X | | | | | |
| 3750782 | BOSSE B. | 8 | | | | | | |
| 3750035 | FONTVERT H. | 9 | X | | | | | |
| 5691823 | TAKANAKA R. | 10 | | | | | | |
| 3780329 | GILLOT M. | 11 | | | | | | |
| 3732315 | HERNITAGE L. | 12 | X | | | | | |
| 3690021 | LANGEVIN J. | 13 | | | | | | |
| 3671724 | LOUISO A. | 14 | X | | | | | |
| 3770583 | TRENBLLET P. | 15 | | | | | | |
| M 5670397 | Entraîneur SADAR I. <i>Sadar</i> | | | | | | | |
| 3691758 | Entraîneur adjoint HARRY D. | | | | | | | |



C.F.A.M.C.



AVANT L'ENTRE-DEUX





C.F.A.M.C.

2. PENDANT LA RENCONTRE

2.1 LA PROGRESSION DU SCORE (MARQUE COURANTE)

- A. Le Marqueur doit tenir le compte chronologique des points marqués par chaque équipe.
- B. Il y a 4 colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score (1 à 160).
- C. Chaque colonne est divisée en 4 petites colonnes.

❶ Les 2 colonnes à gauche sont réservées à l'équipe " A " et les deux autres à droite à l'équipe " B ".

| MARQUE COURANTE | | | | | | | |
|-----------------|---|---|--|----|----|----|----|
| A | | B | | A | | B | |
| 1 | 1 | | | 21 | 21 | 21 | 21 |
| 2 | 2 | | | 22 | 22 | 22 | 22 |
| 3 | 3 | | | 23 | 23 | 23 | 23 |
| 4 | 4 | | | 24 | 24 | 24 | 24 |
| 5 | 5 | | | 25 | 25 | 25 | 25 |
| 6 | 6 | | | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 7 | 7 | | | 27 | 27 | 27 | 27 |
| 8 | 8 | | | 28 | 28 | 28 | 28 |
| 9 | 9 | | | 29 | 29 | 29 | 29 |

| | 10 | 10 | 11 |
|----|----|----|----|
| 8 | 11 | 11 | |
| | 12 | 12 | 4 |
| 12 | 13 | 13 | |
| 4 | ● | 14 | |
| | 15 | 15 | |

❷ Dans les espaces au centre, il y a la progression du score pour chaque équipe. Le Marqueur doit **d'ABORD** tracer une diagonale pour un panier accordé et un point pour un lancer franc réussi.

Ceci doit être inscrit par dessus le NOUVEAU TOTAL de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer.

❸ ENSUITE, dans l'espace vierge à droite ou à gauche, du même côté que le nouveau total de points, le Marqueur doit inscrire le numéro du Joueur concerné.

NOTA :

En cas de rencontre avec handicap, le Marqueur tracera un trait de couleur NOIRE sous le score prévu par le règlement.

D. Les instructions supplémentaires suivantes doivent être suivies par le Marqueur.

❶ Un panier à 3 points réussi par un Joueur doit être enregistré en encerclant le numéro du Joueur dans la colonne appropriée.





C.F.A.M.C.



② Un panier réussi involontairement par un Joueur dans son propre panier sera inscrit comme s'il avait été marqué par le CAPITAINE EN JEU de l'équipe adverse.

③ Si l'équipe, qui bénéficie de la remise en jeu suite à une possession alternée, attaque le mauvais panier, tous les points marqués doivent être inscrits au compte de l'équipe adverse.

④ Si une équipe marque DELIBEREMENT dans son propre panier, aucun point ne sera accordé par l'Arbitre et une violation sera sifflée.

⑤ Le(s) point(s) accordé(s) à une équipe lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier sera(ont) enregistré(s) comme ayant été marqué(s) par le Joueur ayant tenté le tir.

⑥ A la fin de chaque période, le Marqueur doit entourer d'un cercle épais, le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer UNE ligne horizontale sous le chiffre, ainsi que sous le numéro du Joueur ayant réussi le(s) dernier(s) point(s). (c.f.: pages 18-19-20)

⑦ Au cours de chaque période et d'éventuelles prolongations, le Marqueur doit suivre la même procédure.

⑧ A la fin de la rencontre, le Marqueur doit tracer DEUX lignes horizontales épaisses sous le chiffre final des points de chaque équipe et des numéros des Joueurs ayant réussi le(s) dernier(s) point(s). Il doit ensuite tracer une diagonale pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées de la colonne en cours.

⑨ Chaque fois que cela est possible, le Marqueur doit contrôler le score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a désaccord, il doit aussitôt faire en sorte que le tableau d'affichage soit rectifié.

Dans le doute ou si l'une des équipes élève des objections quant à la correction, il doit en informer l'Arbitre au premier ballon mort. L'Arbitre effectuera la(es) correction(s).

E. Rectification d'une erreur

Lors de la découverte d'une erreur rectifiable et (ou) si des points ont été mal comptabilisés, l'Arbitre procédera, sur la feuille de marque, à la correction de la marque courante avec le stylo de couleur différente.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|--|----|----|--|
| | 50 | 50 | 11 | | 90 | 90 | |
| 8 | 51 | 51 | | | 91 | 91 | |
| | 52 | 52 | 4 | | 92 | 92 | |
| 12 | 53 | 53 | | | 93 | 93 | |
| 9 | 54 | 54 | | | 94 | 94 | |
| | 55 | 55 | 15 | | 95 | 95 | |
| | 56 | 56 | | | 96 | 96 | |

En fin de rencontre, l'Arbitre validera la rectification effectuée en apposant sa signature dans un espace de la marque courante resté libre, après avoir noté la mention "OK" ou "VU" à hauteur de la rectification.



Une erreur n'est plus rectifiable après la signature de la feuille de marque par l'Arbitre.



C.F.A.M.C.

Fautes d'équipe

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



2.2 LES FAUTES (c.f. page 17)

A. Les fautes de Joueurs peuvent être personnelles, antisportives, disqualifiantes, techniques et doivent être enregistrées au compte du ou des Joueurs fautifs.

B. 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 fautifs ne sont pas identifiés, ce sont des fautes techniques inscrites au compte de l'Entraîneur.

C. Toutes les fautes de Joueurs, infligées avant la rencontre et pendant les intervalles seront comptabilisées dans les fautes d'équipe de la période qui suit.

D. Toutes les fautes d'Entraîneur, Entraîneur adjoint, remplaçants et accompagnateurs ne seront pas comptabilisées dans les fautes d'équipe.

E. L'inscription de toutes les fautes doit se faire comme suit :

- ① – Une faute personnelle sera indiquée en inscrivant un "P".
- ② – Une faute antisportive sera indiquée en inscrivant un "U".
- ③ – Une faute technique sera indiquée en inscrivant un "T".
- ④ – Une faute disqualifiante sera indiquée en inscrivant un "D".
- ⑤ – Les fautes techniques d'Entraîneur :
 - Faute technique pour conduite personnelle antisportive de l'Entraîneur doit être indiquée en inscrivant un "C".
 - Faute technique infligée à un Entraîneur pour toute autre raison sera indiquée en inscrivant un "B".

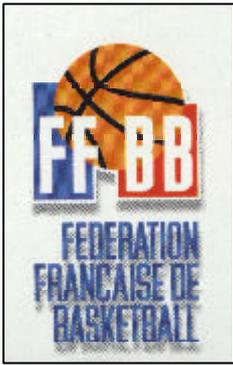
NOTA :

Un même Joueur, qui est sanctionné pour une seconde faute antisportive au cours d'une rencontre, doit être disqualifié. Il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant la durée de la rencontre, ou s'il préfère, quitter le bâtiment. Un ou plusieurs "D" seront notés à côté de la seconde faute antisportive. Si la seconde faute antisportive est la 5^{ème} faute du Joueur, un "D" sera inscrit dans la marge.

Un Entraîneur doit être disqualifié et doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant la durée de la rencontre, ou, s'il préfère, quitter le bâtiment lorsque :

- Il est sanctionné d'une faute disqualifiante "D" à titre personnel.
- Il est sanctionné de 2 fautes techniques pour comportement antisportif "C".
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques cumulées (C.B.B., C.B.C., B.B.B., B.B.C., 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.





C.F.A.M.C.

Lorsqu'une faute technique d'Entraîneur est sifflée et pour éviter toute contestation ultérieure, il est recommandé au Marqueur de se faire préciser par l'Arbitre la nature de la faute ("B" ou "C").

⑥ Toute faute (personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante) entraînant un ou plusieurs lancers francs, doit être indiquée en ajoutant le nombre de tirs correspondants (1, 2 ou 3 en indice) à côté de la lettre : P, U, T, D, C ou B (ex : P₁-U₂).

⑦ Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des réparations identiques et annulées en conformité avec l'article 42, doivent être indiquées en ajoutant un petit "c" (compensation) à côté des lettres : P, U, T, D, C ou B (ex : Pc - Uc).

⑧ Si un Joueur ayant commis cinq (5) fautes reste sur le terrain et commet une nouvelle faute (6^{ème} faute), cette faute sera inscrite à son compte et comptera comme faute d'équipe. Le Marqueur inscrira cette sixième faute à la suite des 5 premières fautes.

| | | | | | | | | | | |
|---------|-----------|----|---|---|----------------|----------------|---|---|----------------|--------------------------|
| 3770088 | LOUISO A. | 14 | X | P | U ₂ | T ₂ | P | P | P ₂ | (6 ^{ème} faute) |
|---------|-----------|----|---|---|----------------|----------------|---|---|----------------|--------------------------|

⑨ Lorsqu'un Joueur exclu pour 5 fautes revient volontairement sur le terrain, son entraîneur est sanctionné d'une faute "B".

F. Les fautes dans les situations de bagarre :

Si un ou des Joueurs remplaçants sont disqualifiés pour avoir quitté le banc d'équipe lors d'une bagarre, un " F " sera inscrit dans chacune des cases de fautes restantes.

| | | | | | | | | |
|---------|----------|---|---|----------------|---|---|---|---|
| 3750171 | BOSSE B. | 8 | X | P ₂ | P | F | F | F |
|---------|----------|---|---|----------------|---|---|---|---|

Si le Joueur a déjà commis 5 fautes (exclu du jeu), un "F" sera inscrit à la suite des 5 premières fautes.

| | | | | | | | | | |
|---------|-----------|----|---|---|----------------|---|----------------|----------------|---|
| 3800021 | GILLOT M. | 11 | X | P | U ₂ | P | T ₂ | P ₂ | F |
|---------|-----------|----|---|---|----------------|---|----------------|----------------|---|

Si l'Entraîneur est personnellement disqualifié dans cette situation de bagarre :

| | | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|--|--|--|--|--|--|----------------|---|---|
| 3820001 | Entraîneur SADAR M. | | | | | | | D ₂ | F | F |
|---------|---------------------|--|--|--|--|--|--|----------------|---|---|

Si l'Entraîneur adjoint est disqualifié dans cette situation de bagarre :

| | | | | | | | | | | |
|---------|-----------------------------|--|--|--|--|--|--|----------------|---|---|
| 3820001 | Entraîneur SADAR M. | | | | | | | B ₂ | | |
| 3470088 | Entraîneur Adjoint HARRY D. | | | | | | | F | F | F |

Dans tous les cas de faute(s) disqualifiante(s) dans une situation de bagarre, une faute technique B₂ sera inscrite au compte de l'Entraîneur, sauf s'il a lui même une D₂.

G. Fautes disqualifiantes d'Entraîneur(s) ou de remplaçant(s) hors situation de bagarre

Disqualifiante de remplaçant

| | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|---|---|---|---|--|--|----------------|--|
| 3790257 | COURTOIS | 7 | X | P | D | | | | |
| 3820001 | Entraîneur SADAR M. | | | | | | | B ₂ | |

Disqualifiante d'un Joueur après sa 5^{ème} faute

| | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|---|---|---|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 3790257 | COURTOIS | 7 | X | P | P ₁ | P ₂ | P ₁ | P | D |
| 3820001 | Entraîneur SADAR M. | | | | | | | B ₂ | |

Disqualifiante d'Entraîneur adjoint

| | | | | | | | | | |
|---------|-----------------------------|--|--|--|--|--|--|----------------|--|
| 3820001 | Entraîneur SADAR M. | | | | | | | B ₂ | |
| 3470088 | Entraîneur Adjoint HARRY D. | | | | | | | D | |

Disqualifiante Entraîneur

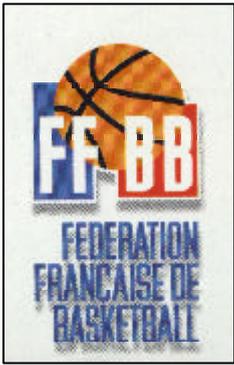
| | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|--|--|--|--|--|--|----------------|--|
| 3820001 | Entraîneur SADAR M. | | | | | | | D ₂ | |
|---------|---------------------|--|--|--|--|--|--|----------------|--|

NOTA :

Les fautes disqualifiantes sanctionnant un Entraîneur, un Entraîneur-Adjoint, un Remplaçant ou un Accompagnateur en situation de bagarre (Art. 39) **NE DOIVENT PAS COMPTER COMME FAUTES D'EQUIPE.**

A la fin de chacune des trois (3) premières périodes, le Marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les cases de fautes qui ont été utilisées et celles qui ne l'ont pas été (encadrer les fautes). A la fin de la rencontre, le Marqueur doit tracer une ligne horizontale épaisse dans les cases non utilisées.





C.F.A.M.C.



2.3 LES FAUTES D'ÉQUIPE

A. Chaque fois qu'un Joueur commet une faute, qu'elle soit personnelle, technique, antisportive, disqualifiante (exception l'article 39), le Marqueur doit également enregistrer cette faute au compte de l'équipe du Joueur fautif.

B. Le Marqueur doit utiliser les cases prévues à cet effet sur la feuille de marque, immédiatement au dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des Joueurs. Quatre "blocs" de quatre (4) cases sont prévus, pour chacune des quatre (4) périodes.

Fautes d'équipe

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

C. 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.

Fautes d'équipe

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ① | X | X | 3 | 4 | ② | X | X | X | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

Par la suite, quand la quatrième (4^{ème}) faute est commise, l'article 41 de ces règles sera appliqué.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ③ | X | X | X | X |
|---|---|---|---|---|

D. A la fin de chaque période et à la fin de la rencontre, le Marqueur doit tracer deux lignes horizontales parallèles à l'intérieur des cases des fautes d'équipes non utilisées.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ④ | X | X | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|



| 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 _{indice 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 |
| 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 |



C.F.A.M.C.

FAUTES & RÉPARATIONS





C.F.A.M.C.

FIN DE LA 1^{ère} PÉRIODE



Equipe A BASKET CLUB LILLE
 Temps morts Couleur : BLANC
 Publicité : PATRICK SPORT
 1^{er} mi-temps Fautes d'équipe
 2^e mi-temps Prolongations
 Licences : 3700167 LEFEVRE H. 4 (2, 2)
 3711565 PARIGNY J. (CAP) 5 (2)
 5670910 BRUNISH H. 6 X
 M 3771438 ABAHOU M. 8 (2)
 5721307 DAVIS H. 9
 3702233 LAMY Y. 10 (2)
 3711145 ROUSSEL J.P. 11
 3751724 BALLAN R. 12 (2)
 5692234 BAES J. 13
 3722785 JOURDAIN P. 14
 Entraîneur MILLET A.
 Entraîneur adjoint

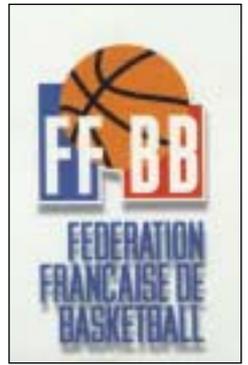
Equipe B RACING CLUB DE NICE
 Temps morts Couleur : BLEU
 Publicité : ASTRON
 1^{er} mi-temps Fautes d'équipe
 2^e mi-temps Prolongations
 Licences : 3772734 RAILLARD J. (CAP) 4 (2, 2)
 3671225 ANSE C. 5
 3722037 COURTOIS C. 7 (2, 2)
 3750782 BOSSE B. 8 X
 3750035 MONTVERT H. 9 (2)
 5691823 TAKANAKA R. 10
 3770329 GILLOT M. 11 X
 3732315 HERNITAGE L. 12 (2, 2)
 3690021 LANGEVIN J. 13
 3671724 LOUISO A. 14 (2)
 3770583 TREMBLET P. 15 X (2)
 M 5670397 Entraîneur SADAR I.
 3691758 Entraîneur adjoint HARRY D.

| MARQU | | A | B | A | B |
|-------|------|----|-----|----|----|
| | | 1 | 1 | 41 | 41 |
| 12 | 2 | 2 | 12 | 42 | 42 |
| | | 3 | 3 | 43 | 43 |
| 8 | 1 | 9 | | 44 | 44 |
| 8 | 6 | 5 | | 45 | 45 |
| | | 6 | 6 | 46 | 46 |
| 8 | 1 | 9 | (9) | 47 | 47 |
| 8 | 6 | 8 | | 48 | 48 |
| | | 9 | 7 | 49 | 49 |
| 8 | 10 | 10 | | 50 | 50 |
| | | 11 | 14 | 51 | 51 |
| 12 | 12 | 12 | | 52 | 52 |
| 12 | 10 | 14 | | 53 | 53 |
| | | 14 | 14 | 54 | 54 |
| 10 | 18 | 15 | | 55 | 55 |
| | | 16 | 16 | 56 | 56 |
| 8 | 17 | | | 57 | 57 |
| 8 | 18 | | | 58 | 58 |
| 10 | 19 | | | 59 | 59 |
| 10 | (20) | 20 | | 60 | 60 |
| | | 21 | 21 | 61 | 61 |
| | | 22 | 22 | 62 | 62 |
| | | 23 | 23 | 63 | 63 |
| | | 24 | 24 | 64 | 64 |
| | | 25 | 25 | 65 | 65 |
| | | 26 | 26 | 66 | 66 |
| | | 27 | 27 | 67 | 67 |
| | | 28 | 28 | 68 | 68 |
| | | 29 | 29 | 69 | 69 |
| | | 30 | 30 | 70 | 70 |
| | | 31 | 31 | 71 | 71 |
| | | 32 | 32 | 72 | 72 |
| | | 33 | 33 | 73 | 73 |
| | | 34 | 34 | 74 | 74 |
| | | 35 | 35 | 75 | 75 |
| | | 36 | 36 | 76 | 76 |
| | | 37 | 37 | 77 | 77 |
| | | 38 | 38 | 78 | 78 |
| | | 39 | 39 | 79 | 79 |
| | | 40 | 40 | 80 | 80 |

RÉSULTATS Période ① : A 20 B 13 Période ② : A _____ B _____ RÉSULTAT FINAL
 Période ③ : A _____ B _____ Période ④ : A _____ B _____
 Prolongations A _____ B _____ Equipe gagnante _____

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".



C.F.A.M.C.

FIN DE LA 2^{ème} PÉRIODE



Equipe A BASKET CLUB LILLE

Temps morts : Couleur : BLANC

Publicité : PATRICK SPORT

1^{er} mi-temps : Fautes d'équipe

2nd mi-temps : Prolongations

| Licence | Noms des joueurs | N° en jeu | Fautes | | | | | |
|---------|----------------------|-----------|--------|---|---|---|---|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3700167 | LEFEVRE H. | 4 | X | P | P | | | |
| 3711565 | PARIGNY J. (CAP) | 5 | X | 2 | | | | |
| 5670910 | BRUNISH H. | 6 | X | | | | | |
| 3781438 | ABAHOU M. | 8 | X | | | | | |
| 5721507 | DAVIS H. | 9 | X | | | | | |
| 3802233 | LARY Y. | 10 | X | P | P | | | |
| 3711145 | ROUSSEL J.P. | 11 | X | P | | | | |
| 3751724 | BALLAN R. | 12 | X | | | | | |
| 5692234 | BAES J. | 13 | | | | | | |
| 3722785 | JOURDAIN P. | 14 | | | | | | |
| 3522512 | Entraîneur NILLET A. | | | | | | | |
| | Entraîneur adjoint | | | | | | | |

Equipe B RACING CLUB DE NICE

Temps morts : Couleur : BLEU

Publicité : ASTRON

1^{er} mi-temps : Fautes d'équipe

2nd mi-temps : Prolongations

| Licence | Noms des joueurs | N° en jeu | Fautes | | | | | |
|---------|-----------------------------|-----------|--------|---|---|---|---|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3772834 | RAILLARD J. (CAP) | 4 | X | P | | | | |
| 3691225 | ANSE C. | 5 | | | | | | |
| 3722037 | COURTOIS C. | 7 | X | P | | | | |
| 3750782 | BOSSÉ B. | 8 | X | P | P | | | |
| 3750035 | MONTVERT H. | 9 | X | P | | | | |
| 5691823 | TAKANAKA R. | 10 | | | | | | |
| 3780329 | GILLOT M. | 11 | X | | | | | |
| 3732315 | HERNITAGE L. | 12 | X | P | P | | | |
| 3690021 | LANGÉVIN J. | 13 | | | | | | |
| 3671724 | LOUISO A. | 14 | X | P | | | | |
| 3770583 | TRENBLÉ P. | 15 | X | P | | | | |
| 5670397 | Entraîneur SADAR I. | | | | | | | |
| 3691758 | Entraîneur adjoint HARRY D. | | | | | | | |

MARQU

| A | | B | | A | | B | |
|----|----|----|----|---|----|----|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 12 | 1 | 1 | | | 41 | 41 | |
| | 2 | 2 | 12 | | 42 | 42 | |
| | 3 | 3 | | | 43 | 43 | |
| 8 | 4 | 4 | 9 | | 44 | 44 | |
| 8 | 5 | 5 | | | 45 | 45 | |
| | 6 | 6 | | | 46 | 46 | |
| 8 | 7 | 7 | 9 | | 47 | 47 | |
| 8 | 8 | 8 | | | 48 | 48 | |
| | 9 | 9 | 7 | | 49 | 49 | |
| 8 | 10 | 10 | | | 50 | 50 | |
| | 11 | 11 | 14 | | 51 | 51 | |
| 10 | 12 | 12 | | | 52 | 52 | |
| 12 | 13 | 13 | 14 | | 53 | 53 | |
| | 14 | 14 | | | 54 | 54 | |
| 10 | 15 | 15 | 7 | | 55 | 55 | |
| | 16 | 16 | | | 56 | 56 | |
| 8 | 17 | 17 | 14 | | 57 | 57 | |
| 8 | 18 | 18 | | | 58 | 58 | |
| 10 | 19 | 19 | 14 | | 59 | 59 | |
| 10 | 20 | 20 | | | 60 | 60 | |
| | 21 | 21 | 9 | | 61 | 61 | |
| 10 | 22 | 22 | | | 62 | 62 | |
| | 23 | 23 | 4 | | 63 | 63 | |
| 9 | 24 | 24 | | | 64 | 64 | |
| | 25 | 25 | 4 | | 65 | 65 | |
| | 26 | 26 | | | 66 | 66 | |
| 9 | 27 | 27 | 9 | | 67 | 67 | |
| | 28 | 28 | 9 | | 68 | 68 | |
| 12 | 29 | 29 | | | 69 | 69 | |
| | 30 | 30 | | | 70 | 70 | |
| | 31 | 31 | | | 71 | 71 | |
| 12 | 32 | 32 | | | 72 | 72 | |
| | 33 | 33 | | | 73 | 73 | |
| 6 | 34 | 34 | | | 74 | 74 | |
| | 35 | 35 | | | 75 | 75 | |
| 8 | 36 | 36 | | | 76 | 76 | |
| | 37 | 37 | | | 77 | 77 | |
| | 38 | 38 | | | 78 | 78 | |
| | 39 | 39 | | | 79 | 79 | |
| | 40 | 40 | | | 80 | 80 | |

RÉSULTATS Période ① : A 20 B 13 Période ② : A 16 B 15 RÉSULTAT FIN : A 36 B 28

Période ③ : A _____ B _____ Période ④ : A _____ B _____

Prolongations : A _____ B _____ Equipe gagnante : _____

Rappel des procédures :

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".

Equipe A **BASKET CLUB LILLE**
 Temps morte Couleur **BLANC**
 Publicité **PATELICK SPORT**
 1^{er} mi-temps Fautes d'équipe
 2nd mi-temps Prolongations

| Licence | Noms des joueurs | N° | Pr | Mu | Fautes |
|---------|----------------------|----|----|----|-----------|
| | | | | | 1 2 3 4 5 |
| 3700167 | LEFAVRE H. | 4 | X | | |
| 3714565 | PARISY J. (CAP) | 5 | X | | |
| 3670940 | BAUNISH H. | 6 | X | | |
| 3774637 | ABAHOU M. | 7 | X | | |
| 3724387 | DAVIS H. | 8 | X | | |
| 3802233 | LAMY Y. | 10 | X | | |
| 3714463 | ROUSSEL D.P. | 11 | X | | |
| 3754724 | BALLAN R. | 12 | X | | |
| 3632254 | BRES J. | 13 | X | | |
| 3724745 | COUAGNON R. | 14 | X | | |
| 3522512 | Entraîneur BILLET A. | | | | |
| | Entraîneur adjoint | | | | |

Equipe B **RACING CLUB DE NICE**
 Temps morte Couleur **BLEU**
 Publicité **ASTON**
 1^{er} mi-temps Fautes d'équipe
 2nd mi-temps Prolongations

| Licence | Noms des joueurs | N° | Pr | Mu | Fautes |
|---------|-----------------------------|----|----|----|-----------|
| | | | | | 1 2 3 4 5 |
| 3772734 | RAILLARD J. (CAP) | 4 | X | | |
| 3674226 | ANGE C. | 5 | X | | |
| 3724037 | COURTOIS C. | 7 | X | | |
| 3750382 | BASSE B. | 8 | X | | |
| 3750035 | DEUTVERT H. | 9 | X | | |
| 3634783 | YAKANAKA R. | 10 | X | | |
| 3770329 | GILLOT M. | 11 | X | | |
| 3723315 | HERNIVAGE L. | 12 | X | | |
| 3630024 | LANGBEVIN J. | 13 | X | | |
| 3674724 | LOUISO A. | 14 | X | | |
| 3770583 | TRENDALET P. | 15 | X | | |
| 3670337 | Entraîneur SARRA F. | | | | |
| 3674758 | Entraîneur adjoint HARRY D. | | | | |

MARQUE COURANTE

| A | | B | | A | | B | | A | | B | | A | | B | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 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 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 |
| 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 |
| 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 |
| 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 |
| 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 |
| 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 |
| 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 |
| 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 |
| 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 |
| 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 |
| 256 | 257 | 258 | 259 | 260 | 261 | 262 | 263 | 264 | 265 | 266 | 267 | 268 | 269 | 270 | 271 |
| 272 | 273 | 274 | 275 | 276 | 277 | 278 | 279 | 280 | 281 | 282 | 283 | 284 | 285 | 286 | 287 |
| 288 | 289 | 290 | 291 | 292 | 293 | 294 | 295 | 296 | 297 | 298 | 299 | 300 | 301 | 302 | 303 |
| 304 | 305 | 306 | 307 | 308 | 309 | 310 | 311 | 312 | 313 | 314 | 315 | 316 | 317 | 318 | 319 |
| 320 | 321 | 322 | 323 | 324 | 325 | 326 | 327 | 328 | 329 | 330 | 331 | 332 | 333 | 334 | 335 |
| 336 | 337 | 338 | 339 | 340 | 341 | 342 | 343 | 344 | 345 | 346 | 347 | 348 | 349 | 350 | 351 |
| 352 | 353 | 354 | 355 | 356 | 357 | 358 | 359 | 360 | 361 | 362 | 363 | 364 | 365 | 366 | 367 |
| 368 | 369 | 370 | 371 | 372 | 373 | 374 | 375 | 376 | 377 | 378 | 379 | 380 | 381 | 382 | 383 |
| 384 | 385 | 386 | 387 | 388 | 389 | 390 | 391 | 392 | 393 | 394 | 395 | 396 | 397 | 398 | 399 |
| 400 | 401 | 402 | 403 | 404 | 405 | 406 | 407 | 408 | 409 | 410 | 411 | 412 | 413 | 414 | 415 |
| 416 | 417 | 418 | 419 | 420 | 421 | 422 | 423 | 424 | 425 | 426 | 427 | 428 | 429 | 430 | 431 |
| 432 | 433 | 434 | 435 | 436 | 437 | 438 | 439 | 440 | 441 | 442 | 443 | 444 | 445 | 446 | 447 |
| 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457 | 458 | 459 | 460 | 461 | 462 | 463 |
| 464 | 465 | 466 | 467 | 468 | 469 | 470 | 471 | 472 | 473 | 474 | 475 | 476 | 477 | 478 | 479 |
| 480 | 481 | 482 | 483 | 484 | 485 | 486 | 487 | 488 | 489 | 490 | 491 | 492 | 493 | 494 | 495 |
| 496 | 497 | 498 | 499 | 500 | 501 | 502 | 503 | 504 | 505 | 506 | 507 | 508 | 509 | 510 | 511 |
| 512 | 513 | 514 | 515 | 516 | 517 | 518 | 519 | 520 | 521 | 522 | 523 | 524 | 525 | 526 | 527 |
| 528 | 529 | 530 | 531 | 532 | 533 | 534 | 535 | 536 | 537 | 538 | 539 | 540 | 541 | 542 | 543 |
| 544 | 545 | 546 | 547 | 548 | 549 | 550 | 551 | 552 | 553 | 554 | 555 | 556 | 557 | 558 | 559 |
| 560 | 561 | 562 | 563 | 564 | 565 | 566 | 567 | 568 | 569 | 570 | 571 | 572 | 573 | 574 | 575 |
| 576 | 577 | 578 | 579 | 580 | 581 | 582 | 583 | 584 | 585 | 586 | 587 | 588 | 589 | 590 | 591 |
| 592 | 593 | 594 | 595 | 596 | 597 | 598 | 599 | 600 | 601 | 602 | 603 | 604 | 605 | 606 | 607 |
| 608 | 609 | 610 | 611 | 612 | 613 | 614 | 615 | 616 | 617 | 618 | 619 | 620 | 621 | 622 | 623 |
| 624 | 625 | 626 | 627 | 628 | 629 | 630 | 631 | 632 | 633 | 634 | 635 | 636 | 637 | 638 | 639 |
| 640 | 641 | 642 | 643 | 644 | 645 | 646 | 647 | 648 | 649 | 650 | 651 | 652 | 653 | 654 | 655 |
| 656 | 657 | 658 | 659 | 660 | 661 | 662 | 663 | 664 | 665 | 666 | 667 | 668 | 669 | 670 | 671 |
| 672 | 673 | 674 | 675 | 676 | 677 | 678 | 679 | 680 | 681 | 682 | 683 | 684 | 685 | 686 | 687 |
| 688 | 689 | 690 | 691 | 692 | 693 | 694 | 695 | 696 | 697 | 698 | 699 | 700 | 701 | 702 | 703 |
| 704 | 705 | 706 | 707 | 708 | 709 | 710 | 711 | 712 | 713 | 714 | 715 | 716 | 717 | 718 | 719 |
| 720 | 721 | 722 | 723 | 724 | 725 | 726 | 727 | 728 | 729 | 730 | 731 | 732 | 733 | 734 | 735 |
| 736 | 737 | 738 | 739 | 740 | 741 | 742 | 743 | 744 | 745 | 746 | 747 | 748 | 749 | 750 | 751 |
| 752 | 753 | 754 | 755 | 756 | 757 | 758 | 759 | 760 | 761 | 762 | 763 | 764 | 765 | 766 | 767 |
| 768 | 769 | 770 | 771 | 772 | 773 | 774 | 775 | 776 | 777 | 778 | 779 | 780 | 781 | 782 | 783 |
| 784 | 785 | 786 | 787 | 788 | 789 | 790 | 791 | 792 | 793 | 794 | 795 | 796 | 797 | 798 | 799 |
| 800 | 801 | 802 | 803 | 804 | 805 | 806 | 807 | 808 | 809 | 810 | 811 | 812 | 813 | 814 | 815 |
| 816 | 817 | 818 | 819 | 820 | 821 | 822 | 823 | 824 | 825 | 826 | 827 | 828 | 829 | 830 | 831 |
| 832 | 833 | 834 | 835 | 836 | 837 | 838 | 839 | 840 | 841 | 842 | 843 | 844 | 845 | 846 | 847 |
| 848 | 849 | 850 | 851 | 852 | 853 | 854 | 855 | 856 | 857 | 858 | 859 | 860 | 861 | 862 | 863 |
| 864 | 865 | 866 | 867 | 868 | 869 | 870 | 871 | 872 | 873 | 874 | 875 | 876 | 877 | 878 | 879 |
| 880 | 881 | 882 | 883 | 884 | 885 | 886 | 887 | 888 | 889 | 890 | 891 | 892 | 893 | 894 | 895 |
| 896 | 897 | 898 | 899 | 900 | 901 | 902 | 903 | 904 | 905 | 906 | 907 | 908 | 909 | 910 | 911 |
| 912 | 913 | 914 | 915 | 916 | 917 | 918 | 919 | 920 | 921 | 922 | 923 | 924 | 925 | 926 | 927 |
| 928 | 929 | 930 | 931 | 932 | 933 | 934 | 935 | 936 | 937 | 938 | 939 | 940 | 941 | 942 | 943 |
| 944 | 945 | 946 | 947 | 948 | 949 | 950 | 951 | 952 | 953 | 954 | 955 | 956 | 957 | 958 | 959 |
| 960 | 961 | 962 | 963 | 964 | 965 | 966 | 967 | 968 | 969 | 970 | 971 | 972 | 973 | 974 | 975 |
| 976 | 977 | 978 | 979 | 980 | 981 | 982 | 983 | 984 | 985 | 986 | 987 | 988 | 989 | 990 | 991 |
| 992 | 993 | 994 | 995 | 996 | 997 | 998 | 999 | 1000 | 1001 | 1002 | 1003 | 1004 | 1005 | 1006 | 1007 |
| 1008 | 1009 | 1010 | 1011 | 1012 | 1013 | 1014 | 1015 | 1016 | 1017 | 1018 | 1019 | 1020 | 1021 | 1022 | 1023 |
| 1024 | 1025 | 1026 | 1027 | 1028 | 1029 | 1030 | 1031 | 1032 | 1033 | 1034 | 1035 | 1036 | 1037 | 1038 | 1039 |
| 1040 | 1041 | 1042 | 1043 | 1044 | 1045 | 1046 | 1047 | 1048 | 1049 | 1050 | 1051 | 1052 | 1053 | 1054 | 1055 |
| 1056 | 1057 | 1058 | 1059 | 1060 | 1061 | 1062 | 1063 | 1064 | 1065 | 1066 | 1067 | 1068 | 1069 | 1070 | 1071 |
| 1072 | 1073 | 1074 | 1075 | 1076 | 1077 | 1078 | 1079 | 1080 | 1081 | 1082 | 1083 | 1084 | 1085 | 1086 | 1087 |
| 1088 | 1089 | 1090 | 1091 | 1092 | 1093 | 1094 | 1095 | 1096 | 1097 | 1098 | 1099 | 1100 | 1101 | 1102 | 1103 |
| 1104 | 1105 | 1106 | 1107 | 1108 | 1109 | 1110 | 1111 | 1112 | 1113 | 1114 | 1115 | 1116 | 1117 | 1118 | 1119 |
| 1120 | 1121 | 1122 | 1123 | 1124 | 1125 | 1126 | 1127 | 1128 | 1129 | 1130 | 1131 | 1132 | 1133 | 1134 | 1135 |
| 1136 | 1137 | 1138 | 1139 | 1140 | 1141 | 1142 | 1143 | 1144 | 1145 | 1146 | 1147 | 1148 | 1149 | 1150 | 1151 |
| 1152 | 1153 | 1154 | 1155 | 1156 | 1157 | 1158 | 1159 | 1160 | 1161 | 1162 | 1163 | 1164 | 1165 | 1166 | 1167 |
| 1168 | 1169 | 1170 | 1171 | 1172 | 1173 | 1174 | 1175 | 1176 | 1177 | 1178 | 1179 | 1180 | 1181 | 1182 | 1183 |
| 1184 | 1185 | 1186 | 1187 | 1188 | 1189 | 1190 | 1191 | 1192 | 1193 | 1194 | 1195 | 1196 | 1197 | 1198 | 1199 |
| 1200 | 1201 | 1202 | 1203 | 1204 | 1205 | 1206 | 1207 | 1208 | 1209 | 1210 | 1211 | 1212 | 1213 | 1214 | 1215 |
| 1216 | 1217 | 1218 | 1219 | 1220 | 1221 | 1222 | 1223 | 1224 | 1225 | 1226 | 1227 | 1228 | 1229 | 1230 | 1231 |
| 1232 | 1233 | 1234 | 1235 | 1236 | 1237 | 1238 | 1239 | 1240 | 1241 | 1242 | 1243 | 1244 | 1245 | 1246 | 1247 |
| 1248 | 1249 | 1250 | 1251 | 1252 | 1253 | 1254 | 1255 | 1256 | 1257 | 1258 | 1 | | | | |



C.F.A.M.C.



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

2.4 LES TEMPS MORTS D'EQUIPE ACCORDES.

2 TM peuvent être accordés à chaque équipe n'importe quand au cours de la première mi-temps (1^{ère} et 2^{ème} périodes).

①

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

 1^{ère} mi-temps

3 TM peuvent être accordés à chaque équipe n'importe quand au cours de la deuxième mi-temps (3^{ème} et 4^{ème} périodes).

②

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

 2^{ème} mi-temps

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

 Prolongations

1 TM peut être accordé à chaque équipe durant chaque prolongation.

L'inscription des temps morts d'équipe se fera de la manière suivante.

En inscrivant un grand " X " à l'intérieur de la case appropriée. Les temps morts imputés durant la première mi-temps doivent être inscrits dans les cases appropriées, sous le nom de l'équipe.

La même procédure doit être suivie pour la deuxième mi-temps et pour chaque prolongation.

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.

2.5 FIN DES 3 PREMIERES PERIODES

A la fin de chacune des 3 premières périodes, le Marqueur devra :

① Entourer d'un cercle épais " O " le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ce chiffre ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.

② Incrire le score obtenu par chaque équipe dans chaque période dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

| | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---------------|-------------|---------|----------|----------|----------|----------|
| Période | ① | : | A 11 | B 15 | Période | ② | : | A | B |
| Période | ③ | : | A | B | Période | ④ | : | A | B |
| | | | Prolongations | | : | A | B | | |

③ Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de fautes des équipes non utilisées.



④ Tracer une ligne épaisse entre les cases des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisées et celles qui ne l'ont pas été ("encadrer" les fautes).

| | | | | | | | |
|---------|-----------|----|---|----------------|----------------|---|----------------|
| 3770088 | LOUISO A. | 4 | X | P | | | |
| 3750171 | BOSSE B. | 8 | X | P ₂ | P | | |
| 3800021 | GILLOT M. | 11 | X | P | U ₂ | P | T ₁ |





C.F.A.M.C.

| | | | |
|---|----|----|----|
| | 69 | 69 | |
| 4 | 70 | 70 | |
| | 71 | 71 | 7 |
| | 72 | 72 | 14 |
| | 73 | 73 | |
| | 74 | 74 | |
| | 75 | 75 | |
| | 76 | 76 | |
| | 77 | 77 | |
| | 78 | 78 | |
| | 79 | 79 | |
| | 80 | 80 | |

2.6. FIN DE RENCONTRE

A. RESULTAT NUL (c.f. page 22)

① Entourer d'un cercle épais " O " le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points. Les équipes ne changent pas de côté (continuité de la dernière période).

| | | | |
|---|----|----|----|
| | 69 | 69 | |
| 4 | 70 | 70 | |
| | 71 | 71 | 7 |
| 4 | 72 | 72 | 14 |
| | 73 | 73 | |

② Inscrire le score obtenu par chaque équipe lors de la 4^{ème} période dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

| | | | |
|---------------|-------------|-----------|-------------|
| Période ① | : A 11 B 15 | Période ② | : A 17 B 17 |
| Période ③ | : A 17 B 20 | Période ④ | : A 27 B 20 |
| Prolongations | | : A | B |

③ Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps morts non utilisées.

B. RESULTAT POSITIF (c.f. page 21)

① Entourer d'un cercle épais " O " le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer deux lignes horizontales épaisses sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.

② Inscrire le score obtenu par 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.

③ Enregistrer le score final et inscrire le nom de l'équipe victorieuse.

④ Tracer une ligne diagonale pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées des colonnes en cours de la marque courante.

⑤ Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps morts et de fautes d'équipe non utilisées.

⑥ Barrer d'une ligne horizontale épaisse les cases des fautes de Joueurs, d'Entraîneurs ou Entraîneurs adjoints non utilisées.

⑦ Rayer le(s) nom(s) du(es) Joueur(s) non entré(s) en jeu.

| | | | | | | | | |
|---------|---------------------|----|---|----------------|----------------|---|----------------|--|
| 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. | | | | | | | |

⑧ Barrer d'une ligne horizontale les cases inoccupées de Joueur(s) ou Entraîneur(s) adjoint(s).

NOTA :

Le nom d'un Joueur non entré en jeu sera rayé, même si une faute technique ou disqualifiante, commise durant un intervalle, figure à son compte. Cette faute sera cependant inscrite au verso de la feuille de marque.





C.F.A.M.C.

⑨ Le Marqueur signe ensuite la feuille de marque.

Signeront ensuite :

- . l'Aide Marqueur,
- . le Chronométrateur,
- . l'Opérateur des 24 secondes,
- . le Commissaire, (le cas échéant)
- . l'Aide-Arbitre



et enfin

- . l'Arbitre.

LA SIGNATURE PAR L'ARBITRE MET FIN A LA RENCONTRE ET AUCUNE MODIFICATION NE POURRA PLUS ETRE APPORTEE A LA FEUILLE DE MARQUE.

NOTA :

 Conformément à l'article 22.7 des règlements sportifs (hors Pro A et Pro B), les Capitaines en titre des équipes en présence devront se rendre, immédiatement après la fin de la rencontre dans les vestiaires des Arbitres pour assister aux formalités de fin de rencontre en présence des Arbitres et des O.T.M.

 Si le score est correct, les Capitaines (ou les Entraîneurs dans le cas d'une compétition minimes ou benjamins) inscriront "approuvé" après avoir vérifié, et signeront la feuille de marque au recto, sous le score, avant l'Arbitre.

 Si le score n'est pas correct, l'Arbitre le rectifiera, et la même procédure sera appliquée.

 Si les Capitaines en titre ne se rendent pas immédiatement dans le vestiaire des Arbitres à la fin de la rencontre, l'Arbitre le mentionnera au verso de la feuille de marque.





C.F.A.M.C.



3. LE VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE

3.1. DISPOSITIONS COMMUNES AUX DIFFERENTES RUBRIQUES.

Toute inscription au verso de la feuille de marque autre que celles dont le Marqueur à la charge :

Est effectuée par l'Arbitre.

Doit être contresignée par les deux Arbitres et les deux Capitaines en titre.

EXCEPTION : Pour les réclamations, le Capitaine en jeu plaignant ou l'Entraîneur plaignant et le Capitaine en jeu adverse, signeront la feuille de marque.

3.2. LES RESERVES

Elles concerneront le terrain, le matériel, la qualification d'un Joueur.

Elles seront dictées par le Capitaine en titre ou l'Entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception - par exemple panneau cassé -). Concernant la qualification d'un Joueur, elles devront être portées par le Capitaine en titre : avant la rencontre, immédiatement à la fin de la mi-temps si le Joueur est entré en jeu au cours de la 1^{ère} ou 2^{ème} période, ou à la fin de la rencontre si le Joueur concerné n'est entré en jeu qu'au cours de la 3^{ème} ou 4^{ème} période (Règlements Généraux).

3.3. LES FAUTES TECHNIQUES ET LES FAUTES DISQUALIFIANTES

Chaque fois qu'un licencié inscrit sur la feuille de marque (Joueur, Entraîneur, Entraîneur adjoint) est sanctionné d'une FT ou FD et qu'il est **IDENTIFIÉ**, cette FT ou FD sera nominative au compte du fautif au verso de la feuille de marque, indépendamment de l'enregistrement qui est fait au recto de la feuille en conformité avec le règlement officiel.

Si le fautif n'est pas identifié, l'inscription au verso de la feuille de marque sera faite au compte de l'Entraîneur (B2).

Pour les accompagnateurs autorisés à se trouver dans la zone de banc d'équipe et qui sont sanctionnés d'une FT ou FD, l'inscription au verso de la feuille de marque sera faite au compte de l'Entraîneur (B2).





C.F.A.M.C.



Si l'Arbitre valide sur la feuille de marque la mention " *Je confirme la (les) faute (s) disqualifiante (s) et rapport suit* ", en indiquant succinctement le motif (ex : insultes, coups, bagarre, etc...), les Officiels de la table de marque **doivent** eux aussi rédiger un rapport **individuel**.

NOTA :

Dans tous les cas, il est indispensable que les Arbitres renseignent le VERSO de la feuille de marque (nom, initiale(s) du prénom, numéro de licence et équipe du fautif).

Le motif de la sanction ne doit être précisé que pour les fautes disqualifiantes AVEC rapport.

3.4 LES RECLAMATIONS

Au moment de la faute d'arbitrage supposée commise et sur indication de l'Arbitre, le Marqueur annotera le recto de la feuille de marque, dans sa partie supérieure.

Exemple : Réclamation équipe A – 5^{ème} minute, 2^{ème} période

Score : A 31 - B 33

Capitaine en jeu : A n° 6 – B n°14

A la fin de la rencontre, le Capitaine en jeu réclamant ou l'Entraîneur dictera la réclamation après avoir versé **- par chèque -** les droits prescrits et signera le recto de la feuille de marque. Les deux Capitaines en jeu contresigneront le verso de la feuille de marque.

Si le Capitaine en jeu a été disqualifié, le Capitaine en titre ou l'Entraîneur procédera aux formalités.

Les Officiels de la table de marque et l'Aide Arbitre remettront leur rapport à l'Arbitre (ou au Commissaire éventuellement), immédiatement après l'avoir rédigé après la rencontre.

3.5. LES INCIDENTS

Les incidents mentionnés au verso de la feuille de marque feront l'objet d'un rapport personnalisé et détaillé, rédigé par chaque Officiel de la table de marque.





C.F.A.M.C.

II. LES AUTRES DEVOIRS DU MARQUEUR

Le Marqueur, outre la tenue de la feuille de marque et la manipulation de la flèche de possession, doit aussi exécuter d'autres tâches.

1. COMMUNICATION

C'est uniquement le Marqueur qui indique à l'Arbitre que les Officiels de la table sont prêts. Il doit donc faire le signe "OK" - n° 13 - en direction des Arbitres à chaque début de période, sur toute remise en jeu, sauf après une faute de Joueur (plaquette).

2. LEVER LES PLAQUETTES DE FAUTES DE JOUEURS

Quand et comment lever les plaquettes ?

Lorsqu'une faute est commise par un Joueur, le Marqueur doit, après l'avoir inscrite sur la feuille de marque et porté toutes les autres inscriptions s'y rapportant, lever la plaquette portant le chiffre correspondant au nombre de fautes de ce Joueur. Cette plaquette doit être bien visible des Entraîneurs, des Joueurs, des Arbitres et éventuellement des spectateurs, en l'absence d'affichage des fautes. Pour les Arbitres, la plaquette levée sera le signal pour faire reprendre le jeu.

ATTENTION : Dans le cas d'une cinquième (5^{ème}) faute de Joueur, après avoir levé la plaquette, le Marqueur devra immédiatement faire le geste de remplacement.

Cas particuliers.

Deux fautes sont sifflées au même Joueur.

Si deux fautes sont sifflées consécutivement au même Joueur, par exemple une faute personnelle et une faute technique, le Marqueur lèvera les deux plaquettes concernées en même temps d'une seule main. Si la faute personnelle est la 5^{ème} faute et la faute technique la 6^{ème} faute, le Joueur devient automatiquement Accompagnateur. De fait, une faute "B2" sera portée au compte de l'Entraîneur et pourra être identifiée au dos de la feuille de marque. Dans cette situation, seule la plaquette portant le chiffre 5 sera levée. Si cette 6^{ème} faute est disqualifiante, il conviendra de pratiquer de la même manière.

Une faute est sifflée à un Joueur de chaque équipe.

Si 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 d'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.

Après avoir levé la plaquette indiquant le nombre de fautes du Joueur, le Marqueur doit **immédiatement faire le geste de remplacement.**





C.F.A.M.C.



3. METTRE EN PLACE LES SIGNAUX DES 4 FAUTES D'EQUIPE

A partir de quand ?

Quand une équipe a commis quatre (4) 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, de façon à ce qu'il soit bien visible des Entraîneurs, des Joueurs et des Arbitres.

A quel moment ?

Le Marqueur placera (ou fera placer) le signal rouge quand le ballon sera vivant à la suite de cette 4^{ème} faute, et s'assurera que les Arbitres l'ont bien vu.

4. DEMANDER DES TEMPS MORTS

Qui demande le temps mort au Marqueur ?

Pour demander un temps mort, l'Entraîneur ou l'Entraîneur adjoint peut : se rendre personnellement auprès du Marqueur et demander clairement un " temps mort " en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié ou établir, depuis sa zone de banc, un contact visuel avec la table de marque et demander un temps-mort en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié. Dans cette situation, il devra s'assurer d'avoir été vu. Le Marqueur confirmera alors par le geste "OK". Si l'Entraîneur est le Capitaine, il doit, aussi, même s'il est en jeu, demander le temps mort au Marqueur.

Quand et comment le Marqueur intervient-il ?

Le Marqueur indique aux Arbitres qu'une demande de temps mort a été faite en faisant retentir son signal sonore aussitôt que le ballon est **MORT** (sur tout coup de sifflet de l'Arbitre) et que le chronomètre de jeu est arrêté. Ensuite, il fera le geste n° 6 (arrêt du chronomètre) puis le geste n° 12 (temps mort) en désignant le banc de l'Entraîneur qui a demandé le temps mort. Dans le cas d'une 5^{ème} faute suivie d'un temps-mort, le Marqueur devra procéder à la demande de remplacement avant celle du temps-mort.

Les directives suivantes devront être respectées :

La demande de temps mort aux Arbitres doit être faite par le Marqueur:

AVANT que le ballon soit mis à la disposition d'un Joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain,

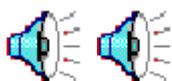
AVANT que le ballon soit mis à la disposition d'un Joueur pour le premier ou unique LF (dans les mains)

Si l'Arbitre est en train de signaler une faute (gestuelle), le Marqueur doit attendre que ce dernier ait terminé sa communication avec la table de marque.





C.F.A.M.C.



Temps mort sur panier réussi.

Un temps mort peut être aussi accordé à une équipe, si un panier du terrain a été réussi par l'adversaire, à condition que la demande ait été faite **AVANT QUE LE BALLON SOIT REDEVENU VIVANT**. Dans cette situation, le **Chronométrateur** arrête immédiatement le chronomètre de jeu quand le ballon pénètre dans le panier, fait retentir son signal et en utilisant les gestes appropriés, informe les Arbitres qu'un temps mort d'équipe a été demandé.

Précision : Dans le cas d'un panier réussi avec faute, c'est le Marqueur qui demande le temps mort.

ATTENTION : Durant les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou de toute prolongation, le chronomètre de jeu est arrêté sur panier marqué. Néanmoins, dans cette situation, l'équipe qui a marqué le panier ne peut pas bénéficier d'un temps-mort, même si l'équipe adverse bénéficie d'un remplacement.

Exemple : Dans les deux dernières minutes, panier réussi de l'équipe A. Remplacement accordé à l'équipe B. L'équipe A ne peut pas bénéficier de temps-mort dans cette situation.

Les deux Entraîneurs ont demandé un temps mort.

Si les deux Entraîneurs ont demandé un temps mort, il sera imputé à celui qui en a fait le premier la demande. Toutefois, dans le cas d'un temps mort accordé sur panier réussi, il sera imputé à l'Entraîneur dont l'équipe a encaissé le panier.

A LA REPRISE DE JEU SUIVANT UN TEMPS MORT

Le Marqueur et l'Aide-marqueur veilleront à vérifier les numéros des Joueurs entrant en jeu.

Dispositions diverses.

Un temps mort a une durée d'une minute et, au bout de 50 secondes, le Chronométrateur avertira l'Arbitre au moyen de son signal sonore. Il fera, à nouveau, retentir son signal sonore à la fin du temps-mort.

Chaque équipe peut bénéficier de deux (2) temps morts durant la première mi-temps et de trois (3) temps morts durant la deuxième mi-temps.

Les (2) temps-morts de la première mi-temps peuvent être pris durant la même période; les (3) temps-morts de la deuxième mi-temps peuvent être répartis sur les deux périodes, au choix de l'entraîneur.

Les temps-morts d'une même équipe peuvent être pris consécutivement.

La demande de temps mort peut être retirée tant que le Marqueur (ou le Chronométrateur) n'a pas fait retentir son signal sonore.

Le Marqueur doit aviser les Arbitres lorsqu'un Entraîneur ne dispose plus de temps mort dans la période en cours. Cette communication s'effectue dès que l'arbitre a accordé le temps-mort.





C.F.A.M.C.



4. DEMANDER LES REMPLACEMENTS DE JOUEURS

Qui demande le remplacement d'un Joueur ?

Le remplaçant doit :

- se présenter personnellement au Marqueur,
- être prêt à entrer en jeu immédiatement,
- demander clairement un remplacement en faisant le signe approprié avec ses mains ou s'asseoir sur le siège des remplaçants.

Quand le Marqueur intervient-il ?

Le Marqueur doit indiquer qu'une demande de remplacement a été faite en faisant retentir son signal dès que :

- **Le ballon devient mort.**
- **Le chronomètre de jeu est arrêté.**
- **L'Arbitre, qui est en train de signaler une faute, a terminé sa communication avec la table de marque.**

Il fait ensuite le signe n° 10 (remplacement).

La demande du Marqueur à l'Arbitre doit être faite avant :

- Que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un Joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.
- Que le ballon soit mis à la disposition d'un Joueur pour le premier ou unique LF.

Dispositions particulières pour les remplacements

① APRES TOUT COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE (VIOLATION, FAUTE, SITUATION D'ENTRE-DEUX)

C'est une occasion de remplacement pour les deux équipes.

② LORS D'UN TEMPS MORT.

Si un remplacement est demandé pendant un temps mort d'équipe, le remplaçant doit se présenter au Marqueur. Il devient Joueur à partir de ce moment là.

Après un temps mort, le Marqueur devra toujours vérifier qu'il n'y a pas eu de remplacement(s) non autorisé(s) de Joueur(s).





C.F.A.M.C.



NOTA :

Si un Joueur doit être remplacé car il vient de commettre sa 5^{ème} faute et qu'un temps-mort est demandé, le remplacement de ce Joueur doit être fait avant d'accorder le temps-mort.

③ LORS D'UN ARRET DE JEU DECIDE PAR L'ARBITRE.

Lorsque le jeu est arrêté sur une décision de l'Arbitre (exemples : le ballon roule au loin après un panier réussi, le sol est mouillé, un objet étranger est sur le terrain, etc...) les deux équipes peuvent demander un remplacement. Le jeu doit être arrêté par un coup de sifflet.

④ **ATTENTION :**

Une occasion de remplacement peut être accordée lors des deux dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation, quand le chronomètre de jeu est arrêté sur un panier réussi. Cette occasion de remplacement est possible pour l'équipe qui a encaissé le panier. Dans cette situation, l'équipe qui a inscrit le panier peut, elle aussi, bénéficier d'une occasion de remplacement. (Art. 19.2.1 - 19.2.2.)

Dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation, l'équipe, qui marque, ne peut bénéficier d'un remplacement quand l'équipe adverse demande un temps-mort (sauf si l'équipe adverse effectue un remplacement ou si l'arbitre a interrompu le jeu).

⑤ ANNULATION D'UN REMPLACEMENT.

La demande de remplacement peut être annulée à tout moment avant que le signal du Marqueur ne retentisse.

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 marche du chronomètre ait lieu (Exception : erreur rectifiable) .

⑥ REMPLACEMENT LORS DE TIRS DE LANCERS FRANCS.

Le Joueur qui doit exécuter un ou des tirs de lancers francs peut être remplacé à condition :

- que la demande de remplacement soit faite avant que le ballon soit mis à la disposition du Joueur pour le premier ou unique LF.

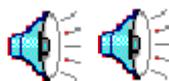
- que le dernier ou unique lancer franc soit réussi ou qu'après le dernier ou unique lancer franc réussi ou non, le ballon devienne ou reste mort.

Dans ces cas, les adversaires peuvent aussi effectuer **UN** remplacement de Joueur pour autant que la demande ait été faite avant que le ballon ne devienne vivant pour le dernier ou unique lancer franc.





C.F.A.M.C.



Aucun remplacement n'est autorisé entre des lancers francs.
Cette condition est valable jusqu'à la possibilité suivante de remplacement.

Si une faute est commise pendant les lancers francs, les remplacements peuvent être effectués seulement après que les lancers francs pour la faute préalable aient été tirés et avant la réparation de la faute suivante.

6. FLECHE DE POSSESSION

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 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 la seconde période sous le contrôle de l'Arbitre.

7. LES AUTRES OBLIGATIONS DU MARQUEUR

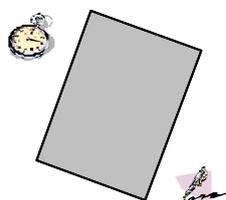
Le Marqueur est le responsable de la feuille de marque. Sa fonction débute quand il reçoit un exemplaire vierge à son arrivée et cesse, quand, à la fin de la rencontre, l'Arbitre y a apposé sa signature au recto.

Pendant tout ce temps, il ne devra s'en dessaisir sous aucun prétexte, sauf pour la confier, aux fins de vérifications, à l'Arbitre.

Le signal du Marqueur ne doit retentir que lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Ce signal ne rend pas le ballon mort.

Le Marqueur est l'O.T.M. qui est en relation permanente avec les Arbitres. Un contact visuel doit toujours être établi.

Si juste avant le début de la rencontre, le Marqueur découvre qu'un Joueur non inscrit dans le cinq entrant, pénètre sur le terrain, il doit immédiatement prévenir les Arbitres.





C.F.A.M.C.

L'AIDE - MARQUEUR

L'Aide-Marqueur est :

- présenté par l'association recevante et licencié pour cette association,
- ou
- désigné par la C.F.A.M.C., la C.R.A.M.C. ou la C.D.A.M.C.

Qu'il soit présenté par l'association recevante ou désigné par la C.F.A.M.C., la C.R.A.M.C. ou la C.D.A.M.C., ses prérogatives et fonctions sont les mêmes.

L'Aide-Marqueur assure les inscriptions au tableau de marque et assiste le Marqueur avant, pendant, après la rencontre, et notamment dès le début des inscriptions sur la feuille.

Ses fonctions ne doivent pas être en contradiction avec celles des autres Officiels.

S'il y a désaccord entre le tableau de marque et la feuille de marque, il appartient au Marqueur de faire en sorte que l'affichage au tableau soit corrigé. Dans le doute ou si l'une des deux équipes élève des objections quant à la correction, il doit en informer l'Arbitre dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

Il n'entre pas dans les attributions d'un autre Officiel, notamment du Chronométrateur, de faire fonction d'Aide-Marqueur.

En l'absence d'un Aide-Marqueur dûment convoqué, il appartient à l'Arbitre de demander au groupement sportif recevant de désigner une personne licenciée.

Lors des dix dernières secondes de jeu de chaque période ou prolongation (s), si l'Opérateur des 24 secondes reste en fonction, c'est l'Aide-Marqueur qui égrènera les dix dernières secondes à haute voix.





C.F.A.M.C.



LE CHRONOMETREUR

A. LES DEVOIRS DU CHRONOMETREUR



1. INFORMER L'ARBITRE

Au plus 60 minutes et au moins 20 minutes avant le début de la rencontre, le Chronométrateur doit déclencher le chronomètre de jeu pour décompter les 60 minutes précédant la rencontre, ce décompte sera arrêté à 3 minutes si la présentation des équipes n'est pas terminée, puis à 1 minute 30 secondes (1'30") du début.

Le Chronométrateur doit avertir l'Arbitre 6 minutes avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes.

Le Chronométrateur doit faire prévenir les Arbitres 5 minutes avant le début de la seconde mi-temps.

Le Chronométrateur doit noter quand chaque période doit commencer et avertir les équipes et l'Arbitre, au moyen de son signal sonore, trois (3) minutes avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période.

Le Chronométrateur prévient l'Arbitre 1 minute 30 secondes (1'30") avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période.

Le Chronométrateur prévient l'Arbitre trente (30) secondes avant le début de la 2^{ème} et de la 4^{ème} période et de toute prolongation.

2. MESURER LES TEMPS DE JEU ET DE PAUSE

Le Chronométrateur doit disposer d'un chronomètre de jeu et d'un chronographe.

Le Chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu et l'intervalle avant le début de la rencontre.

Le Chronographe doit être utilisé pour mesurer les temps morts, les arrêts de jeu pour incident, les intervalles entre chaque période et entre les prolongations.

Le Chronométrateur indique, avec son signal sonore, l'expiration du temps de jeu de chaque période et de chaque prolongation.

LE SIGNAL SONORE DU CHRONOMETREUR MET FIN AU TEMPS DE JEU.

Si le signal n'a pas été entendu, il doit user de tout moyen pour avertir l'Arbitre.

Lors d'un temps mort d'équipe, dès que l'Arbitre effectue le signe n°12 (temps mort), il déclenche le chronographe puis, lorsque 50 secondes se sont écoulées, fait retentir son signal. Il fait à nouveau retentir son signal à la fin du temps-mort.

Le décompte du temps mort ne doit être affiché que si le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs.

Lorsqu'un temps mort est demandé par l'équipe qui a encaissé un panier, le Chronométrateur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal sonore pour informer les Arbitres de la demande de temps mort.





C.F.A.M.C.

B. LES OPERATIONS DE CHRONOMETRAGE

1. LE CHRONOMETRE DE JEU DOIT ETRE DECLENCHE

Lors d'un entre-deux, dès que le ballon après avoir atteint son point culminant, est frappé légalement par un des sauteurs.

A la suite d'un lancer franc non réussi et alors que le ballon reste vivant, le ballon touche un Joueur sur le terrain.

Après une remise en jeu de l'extérieur du terrain, dès que le ballon touche un Joueur sur le terrain.

2. LE CHRONOMETRE DE JEU DOIT ETRE ARRETE

A l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation.

Lorsque l'un des Arbitres siffle.

Dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation après chaque panier réussi.

Un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps mort d'équipe.

NOTA :

Dans le cas d'un mauvais fonctionnement ou d'une mauvaise manipulation du chronomètre de jeu, l'Arbitre pourra demander au Chronométreur une évaluation du " temps d'erreur " en plus ou moins. La décision finale sera cependant prise par l'Arbitre.





C.F.A.M.C.



C. LES MESURES DE TEMPS GÉRÉES PAR LE CHRONOMÉTREUR

Le Chronométréur, au moyen du chronomètre de jeu et du chronographe des temps morts, doit mesurer les temps suivants :

15 secondes : Délai accordé à un joueur blessé pour récupérer.

30 secondes : Le Chronométréur prévient l'Arbitre 30 secondes avant le début des 2^{ème} et 4^{ème} périodes et de toute prolongation.

50 secondes : Le Chronométréur actionne son signal lorsque 50 secondes d'un temps mort se sont écoulées (ou prévient l'Arbitre).

1 minute : Durée d'un temps mort d'équipe.

1 minute 30 secondes : Le Chronométréur actionne son signal sonore pour prévenir les équipes et les Officiels qu'il reste 1 minute 30 avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période. En même temps, l'Arbitre siffle et invite les équipes à regagner leur banc. Le chronomètre doit être affiché à 10' (durée d'une période).

Avant le commencement de la 2^{ème} et de la 4^{ème} période, lorsque 1 minute et 30 secondes se sont écoulées, le Chronométréur doit actionner son signal.

2 minutes : Intervalle entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période et entre la 3^{ème} et la 4^{ème} période.

Intervalle avant chaque prolongation.

3 minutes : Le Chronométréur prévient l'Arbitre 3 minutes avant le début des 1^{ère} et 3^{ème} périodes.

5 minutes : Durée d'une prolongation (temps de jeu effectif).
Le Chronométréur fait prévenir les Arbitres 5 minutes avant le début de la seconde mi-temps.

6 minutes : Le Chronométréur prévient l'Arbitre 6 minutes avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes s'il y a lieu.

10 minutes : Durée d'une période (temps de jeu effectif).

15 minutes : Durée de l'intervalle entre la 2^{ème} et la 3^{ème} période.

60 minutes : (Au plus) Décompte du temps précédant le début de la rencontre (si possible).

Ainsi que tout autre temps, sur demande de l'Arbitre.

NOTA : Concernant les rencontres de Haut-Niveau et la gestion des 6 minutes, 3 minutes, 1 minute 30" et 30", le Chronométréur modulera son intervention en fonction de l'environnement.





C.F.A.M.C.

L'OPÉRATEUR DES 24 SECONDES

1. CARACTÉRISTIQUES DE L'APPAREIL DES 24 SECONDES

L'appareil des 24 secondes doit être conçu et manipulé de telle façon que :

Lorsqu'aucune équipe ne contrôle le ballon, aucun chiffre ne doit apparaître sur l'appareil.

Lorsque l'appareil est arrêté pour une décision de remise en jeu de l'extérieur du terrain et qu'il n'y ait pas lieu de le ramener à 24 secondes, il puisse repartir à compter du temps qui était affiché.

Le décompte commence quand un Joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et doit être arrêté quand :

- l'autre équipe s'empare du contrôle du ballon.
- sur tir, lorsque le ballon a touché l'anneau.
- le jeu est arrêté suite à une action imputable à l'adversaire de l'équipe qui contrôle le ballon.

L'appareil des 24 secondes doit être relié au chronomètre de jeu, dans un sens seulement : le chronomètre de jeu arrête l'appareil des 24 secondes.

2. LES MANIPULATIONS DE L'APPAREIL DES 24 SECONDES

Chronomètre de jeu à l'arrêt

L'appareil des 24 secondes est occulté, à condition qu'une période de 24" ne soit pas en cours pour l'équipe qui contrôlait le ballon au moment de l'arrêt du chronomètre.

Chronomètre de jeu en marche

Dès qu'un Joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, l'appareil décompte.

Lors d'un tir au panier, l'appareil est arrêté et occulté dès que le ballon touche l'anneau ou pénètre dans le panier, jusqu'à ce qu'un Joueur reprenne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain (reprise du décompte des 24 secondes).

Dans le cas de panier réussi, l'affichage des 24" s'effectuera dès que le ballon est mis à la disposition du joueur devant effectuer la remise en jeu.

Lorsqu'un adversaire prend le contrôle du ballon (interception), rapide remise à 24 secondes sans arrêter l'appareil.

Précision : Le simple fait qu'un adversaire touche le ballon ne suffit pas à faire repartir une nouvelle période de 24 secondes si c'est la même équipe qui garde le contrôle du ballon (une frappe n'est pas un contrôle).

Rappel : En cas d'absence d'appareillage, l'estimation de la période des 24" est de la responsabilité de l'Arbitre. Son jugement est sans appel.





C.F.A.M.C.

3. SITUATIONS

L'appareil des 24" doit être arrêté et remis à 24" sans affichage apparent dès que :

- Un Arbitre siffle une faute ou une violation.
- Un tir au panier du terrain est réussi.
- Un tir au panier du terrain touche l'anneau.
- Le jeu est arrêté à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon.
- Le jeu est arrêté à la suite d'une action sans rapport avec les équipes à moins que les adversaires ne soient désavantagés. Dans cette situation, l'Opérateur doit attendre le signal de l'Arbitre.
- L'Arbitre a sifflé alors qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon et le jeu doit reprendre par une situation d'entre-deux.

L'appareil des 24" doit être arrêté sans être remis à 24" mais avec affichage apparent lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant :

- Une sortie du ballon hors des limites du terrain.
- Une blessure d'un Joueur de la même équipe.
- Une situation d'entre-deux.
- Une double faute.
- L'annulation de sanctions égales contre les deux équipes.

L'appareil des 24" doit être arrêté sans affichage apparent dans la situation suivante :

Lorsqu'il reste moins de 24 secondes à jouer sur le chronomètre de jeu avant la fin d'une période ou d'une prolongation et qu'une nouvelle période 24 secondes doit débuter, l'appareil sera occulté. L'Opérateur égrènera alors, à haute voix, les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre de jeu.

NOTA : Si le signal des 24 secondes retentit et que les Arbitres ne sifflent pas, le chronomètre de jeu ne doit pas être arrêté et le jeu doit continuer.





C.F.A.M.C.

LES SIGNAUX DES ARBITRES



I. SCORE

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| <p>1</p> <p>UN POINT</p>  <p>Mouvement d'un doigt vers le bas</p> | <p>2</p> <p>DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p> | <p>3</p> <p>TENTATIVE A TROIS POINT</p>  <p>Trois doigts pointés</p> | <p>4</p> <p>TROIS POINTS RÉUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p> | <p>5</p> <p>PANIER ANNULÉ OU ACTION ANNULÉE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine</p> |
|--|--|---|---|---|

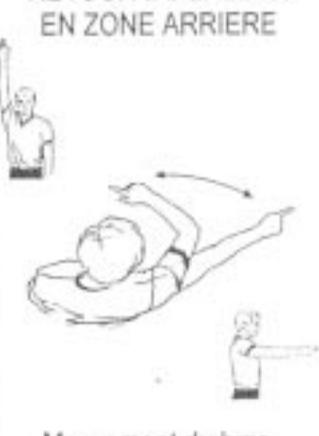
II. CHRONOMÉTRAGE

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>6</p> <p>ARRÊT DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre</p>  <p>Main ouverte</p> | <p>7</p> <p>ARRÊT DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p> | <p>8</p> <p>REPRISE DU JEU</p>  <p>Mouvement du couperet avec la main</p> | <p>9</p> <p>REMETTRE A 24 SECONDES</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p> |
|---|--|--|---|

III. ADMINISTRATION

| | | | |
|--|---|---|--|
| <p>10</p> <p>REPLACEMENT</p>  <p>Avant-bras croisés</p> | <p>11</p> <p>FAIRE SIGNE D'ENTRER</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p> | <p>12</p> <p>TEMPS-MORT ACCORDÉ</p>  <p>Former un "T" avec l'index et la main ouverte</p> | <p>13</p> <p>COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE TABLE</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p> |
|--|---|---|--|

IV. VIOLATIONS

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>14 MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p> | <p>15 DRIBBLE ILLEGAL OR DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p> | <p>16 PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi-rotation, vers l'avant</p> | <p>17 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p> |
| <p>18 CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p> | <p>19 HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p> | <p>20 VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p> | <p>21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p> |
| <p>22 FAUTE DE PIED DELIBEREE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p> | | <p>23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche</p> | <p>24 SITUATION D'ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession</p> |

V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DÉMARCHES)

DÉMARCHE 1 - NUMÉRO DU JOUEUR

| | | | |
|--|--|---|--|
| 25 NUMÉRO 4  | 26 NUMÉRO 5  | 27 NUMÉRO 6  | 28 NUMÉRO 7  |
| 29 NUMÉRO 8  | 30 NUMÉRO 9  | 31 NUMÉRO 10  | 32 NUMÉRO 11  |
| 33 NUMÉRO 12  | 34 NUMÉRO 13  | 35 NUMÉRO 14  | 36 NUMÉRO 15  |

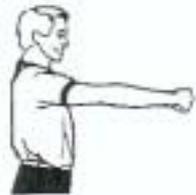
DÉMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE

| | | | |
|--|---|---|--|
| <p>37 UTILISATION ILLÉGALE DES MAINS</p>   <p>Se frapper le poignet</p> | <p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>   <p>Deux mains aux hanches</p> | <p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>   <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p> | <p>40 TENIR</p>   <p>Saisir le poignet</p> |
| <p>41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>   <p>Imiter l'action de pousser</p> | <p>42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>   <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p> | <p>43 D'UNE ÉQUIPE QUI CONTRÔLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p> | <p>44 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p> |
| <p>45 TECHNIQUE</p>  <p>Former un "T" les mains ouvertes</p> | <p>46 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p> | <p>47 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p> | |

DÉMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDÉS

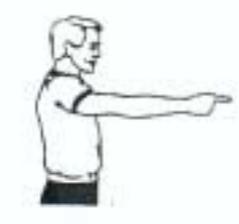
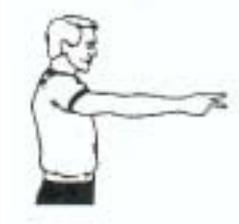
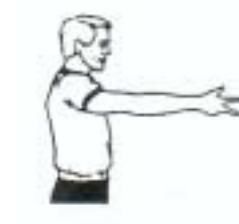
| | | |
|--|---|---|
| <p>48</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p> | <p>49</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés</p> | <p>50</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés</p> |
|--|---|---|

OU DIRECTION DU JEU

| | |
|---|--|
| <p>51</p>  <p>Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche</p> | <p>52</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'ÉQUIPE QUI CONTRÔLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p> |
|---|--|

VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS (2 DÉMARCHES)

DÉMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE

| | | |
|--|---|---|
| <p>53</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Doigt horizontal</p> | <p>54</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts horizontaux</p> | <p>55</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts horizontaux</p> |
|--|---|---|

DÉMARCHE 2 - EN DEHORS DE LA ZONE RESTRICTIVE

| | | |
|--|--|--|
| <p>56</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Index pointé de la main droite</p> | <p>57</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Doigts serrés des deux mains</p> | <p>58</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p> |
|--|--|--|



C.F.A.M.C.

CONSIGNES





C.F.A.M.C.



09.2004

CONSIGNES

AVANT LA RENCONTRE

Consignes pour les O.T.M.

H moins 1 heure

- ◆ Arrivée des O.T.M..
- ◆ Essai complet des appareils par le Chronométrateur.
(Départ, arrêt, programmation des temps, ajouter du temps, en enlever..)
- ◆ Déclenchement du chronomètre.
- ◆ Préparation de la feuille de marque par le Marqueur et l'Aide-Marqueur et vérification du matériel.
- ◆ Essai complet des appareils par l'Opérateur des 24 secondes.
(Départ, arrêt, programmation, ajouter du temps, en enlever..)

H moins 30 à 25 minutes

- ◆ Briefing d'avant rencontre dans le vestiaire avec les Arbitres, avec la feuille de marque et les licences.

H moins 20 minutes

- ◆ **Au moins 20 minutes** avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque Entraîneur, ou son représentant, doit fournir la liste des membres de son équipe.

H moins 10 minutes

- ◆ Entrées en jeu dictées par les Entraîneurs. Signature des Entraîneurs.

H moins 6 minutes

- ◆ Présentation des équipes.

H moins 3 minutes

- ◆ Signal sonore pour avertir les équipes et les Arbitres des 3 minutes.
(A moduler en fonction de l'ambiance de la salle)
- ◆ Éventuellement si présentation non terminée, stopper momentanément le chronomètre de jeu à 3 minutes, et le redémarrer à l'annonce des 3 minutes par l'Arbitre.

H moins 1 minute 30 secondes

- ◆ Prévenir l'Arbitre et remettre le chronomètre de jeu à 10 minutes pour démarrer la rencontre.





C.F.A.M.C.



CONSIGNES

Outre les dispositions détaillées au Règlement Officiel de Basket Ball pour l'accomplissement de la tâche de chacun des O.T.M., les consignes générales et particulières ci-dessous devront être appliquées.

CONSIGNES GÉNÉRALES

- ◆ Une communication verbale permanente doit être établie entre les O.T.M..
- ◆ Tout O.T.M. qui a connaissance d'une demande de temps-mort ou de remplacement, l'annoncera à voix haute. Cette annonce sera répétée, le cas échéant, par le Marqueur pour en confirmer l'enregistrement.
- ◆ Lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, le Marqueur doit indiquer par le signe de communication n°13 "OK" en direction des Arbitres que les O.T.M. sont prêts.
- ◆ Exception : A la suite d'une faute, le Marqueur doit lever la plaquette pour annoncer qu'il est prêt.
- ◆ Lors de la mi-temps, les O.T.M. pourront se relaxer dans le local mis à leur disposition.
- ◆ A l'issue de la partie, tous les O.T.M. accompagnent les Arbitres aux vestiaires pour accomplir les formalités administratives de fin de rencontre.

CONSIGNES PARTICULIERES

Pour l'Aide-Marqueur

- ◆ Un panier est marqué.

Il annonce le numéro du Joueur qui a marqué et le nombre de points. (exemple : A8 - 3 points).

Il valide le nouveau score indiqué par le Marqueur (en disant par exemple "OK") et l'inscrit sur le tableau de marque.

- ◆ Une faute est sifflée.

Il annonce, au vu de la communication de l'Arbitre, l'équipe "A" ou "B" et le numéro du fautif ainsi que le type de la faute et éventuellement le nombre de lancers francs de la réparation (exemple : faute personnelle de A8 – P2).

Quand le Marqueur a levé la plaquette de faute de Joueur, il manipule le tableau d'affichage des fautes et valide le nombre de fautes du Joueur et de l'équipe.





C.F.A.M.C.



Pour le Marqueur

Durant la rencontre, le Marqueur doit :

- ◆ Répéter toutes les informations qu'il reçoit : panier accordé, faute sifflée, temps-mort ou remplacement de joueur demandé, ...
- ◆ Relater toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.
- ◆ A l'issue des opérations de fin de rencontre, le Marqueur remet à chaque équipe l'(les) exemplaire(s) de la feuille de marque qui lui est (sont) destiné(s)

Un panier est marqué.

- ◆ Après l'inscription des points, il annonce le nouveau score. La lecture du score est faite de la gauche vers la droite en indiquant le score de l'équipe "A" puis celui de l'équipe "B".

Une faute est sifflée.

- ◆ Dès le coup de sifflet et le poing levé de l'Arbitre, le Marqueur repère sur la feuille de marque l'équipe du fautif "A" ou "B".
- ◆ Lors de l'inscription de la faute au compte du Joueur, il annonce l'équipe, le numéro du Joueur, le nombre de fautes de ce dernier, ainsi que le nombre de fautes d'équipe en mettant une croix dans la case correspondante (exemple : B4 – 3^{ème} faute de joueur, 4^{ème} faute d'équipe). L'annonce des fautes d'équipe ne sera plus faite après la 4^{ème} faute d'équipe.
- ◆ Enfin, après avoir procédé à toutes les inscriptions, il lève la plaquette indiquant le nombre de fautes du Joueur concerné.
- ◆ S'il s'agit de la seconde faute antisportive du Joueur, le Marqueur lève la plaquette correspondant au nombre de fautes du Joueur puis fait le geste de remplacement. Il inscrit un U indicé du nombre de lancers-francs puis des D dans les cases restantes. S'il s'agit de la 5^{ème} faute, le D sera inscrit dans la marge.

Un temps-mort ou un remplacement est demandé.

- ◆ Le Marqueur signale la demande, dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté :
- ◆ Avant que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un Joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.
- ◆ Avant que le ballon soit mis à la disposition d'un Joueur pour le premier ou unique lancer-franc.





C.F.A.M.C.



◆ Si l'arrêt de jeu est consécutif à une faute, le Marqueur attend la fin de la gestuelle de l'Arbitre pour signaler la demande. Ensuite, il procède aux inscriptions.

- Soit durant le temps-mort.

- Soit durant le remplacement.

◆ S'il s'agit de la 5^{ème} faute d'un Joueur, la demande de remplacement doit être effectuée avant la demande du temps-mort.

Pour le Chronométrateur

◆ Il déclenche le chronomètre 60 minutes avant le début de la rencontre.

◆ Il manipule le chronomètre de jeu (arrêt, mise en marche) en conformité avec les signaux des Arbitres.

◆ Il avertit les équipes et l'Arbitre, à l'aide de son signal sonore, 3 minutes puis 1 minute 30 secondes avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période.

◆ Il avertit l'Arbitre 30 secondes avant le début des 2^{ème} et 4^{ème} périodes et avant chaque prolongation.

◆ Il annonce à haute voix "24 secondes" à l'Opérateur quand il ne reste que ce temps de jeu avant le signal de fin de période considérée.

◆ Il annonce à haute voix "1 minute" lors du passage dans la dernière minute de chaque période et de chaque prolongation.

◆ Il annonce à haute voix "2 minutes" pour les deux dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation.

◆ Quand un temps-mort est demandé, il déclenche le chronographe lorsque l'Arbitre accorde le temps-mort. Si le temps-mort est consécutif à un panier, il arrête son chronomètre et c'est lui qui demande le temps-mort à l'Arbitre. Le décompte du temps-mort ne sera affiché que si le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs de la rencontre.

◆ Au début de la 2^{ème} et de la 4^{ème} période, il affiche le ou les temps-morts déjà utilisés lors de la période précédente.





C.F.A.M.C.



Pour l'Opérateur des 24 secondes

◆ Extinction de l'appareil lors d'un tir

L'Opérateur doit être certain que le tir est réussi ou que le ballon a touché l'anneau.

Si le tir est manqué et si le ballon n'a pas touché l'anneau, la période continue si le ballon est récupéré par la même équipe.

◆ Remise à 24 secondes

Il est remis à 24, si l'adversaire prend le contrôle du ballon.

Si une équipe perd la maîtrise du ballon (par exemple lors d'une action confuse), l'appareil des 24 secondes continue de décompter.

◆ Annonce des 10 secondes

Lorsque l'appareil affiche 10 secondes, l'Opérateur devra l'annoncer à haute voix.

◆ En fin de chaque période et de chaque prolongation

L'Opérateur égrène à haute voix les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre officiel.

Il veille à annoncer 10 quand le chronomètre passe de 10 à 9.9 secondes, 9 quand il passe de 9 à 8.9 secondes, ...

Il attirera l'attention des Arbitres, lors du briefing d'avant rencontre, sur les caractéristiques d'égrenage des secondes de l'appareil, pour la règle des 8 secondes.





C.F.A.M.C.

ANNEXES





C.F.A.M.C.



LA BOÎTE A OUTILS DE L'O.T.M.

Pour officier, les O.T.M. ne doivent pas se déplacer sans:

Stylo bille noir et stylo bille rouge
(deux de chaque en cas de «panne sèche»)



Feutre noir (pour le verso de la feuille de marque)

Produit correcteur

Sifflet

Règle

Chronographe

Post-it ou étiquettes autocollantes

Trombones

Une feuille de marque

Imprimés pour les réclamations et les incidents

Mini bloc-notes

Carton «sous-main» pour feuille de marque

Règlement officiel

Annuaire Officiel F.F.B.B.



LA GESTION DES APPAREILS DE CHRONOMÉTRAGE

| SITUATION | CHRONOMÈTRE | APPAREIL DES 24" |
|--|--|---|
| DÉCLENCHEMENT DES APPAREILS | | |
| Entre deux | Dès que le ballon, après avoir atteint son point culminé, est légalement frappé par l'un des sauteurs | Dès que le ballon après avoir été touché est CONTRÔLÉ par un joueur sur le terrain |
| Remise en jeu de l'extérieur du terrain | Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain | Dès qu'un joueur sur le terrain CONTRÔLE un ballon vivant |
| Après un lancer franc non réussi et alors que le ballon reste vivant | Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain | Dès que le ballon après avoir été touché est CONTRÔLÉ par un joueur sur le terrain |
| ARRÊT DES APPAREILS | | |
| ARRÊT | Sur tout coup de sifflet de l'arbitre | |
| | Sur fin de temps de jeu d'une période ou d'une prolongation | |
| | Sur panier réussi contre l'équipe dont l'entraîneur a demandé un temps-mort | |
| | Sur panier réussi dans les deux dernières minutes de la 4 ^{ème} période ou de chaque prolongation | |
| ARRÊT ET OCCULTÉ | | Sur tout coup de sifflet de l'arbitre pour faute ou violation de l'équipe qui contrôlait le ballon. Un tir au panier du terrain est réussi ou touche l'anneau. Arrêt du jeu à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon. Arrêt du jeu à la suite d'une action sans rapport avec les équipes à moins que les adversaires ne soient désavantagés. Coup de sifflet alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon et le jeu doit reprendre par une situation d'entre-deux. |
| | | Lorsqu'une équipe obtient le contrôle du ballon et qu'il reste au chronomètre de jeu moins de 24 secondes à jouer dans une période ou une prolongation. |
| ARRÊT ET NON OCCULTÉ RESTE A LA SECONDE | | Lorsqu'une remise en jeu est effectuée par l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon suite à : - une sortie du ballon hors des limites du terrain - une blessure d'un joueur de la même équipe - une situation d'entre deux - une double faute - l'annulation de sanctions égales contre les deux équipes. |
| AFFICHAGE 24" | | |
| Entre deux | | Dès que le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain |
| Remise en jeu de l'extérieur du terrain | | Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond ou en ligne de touche |
| Sur tir de lancer franc manqué | | Dès que le ballon est contrôlé sur le terrain après un dernier ou unique tir de lancer franc |
| Sur tir de lancer franc réussi | | Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond |



C.F.A.M.C.



LA GESTION DES APPAREILS DE CHRONOMETRAGE





C.F.A.M.C.

LE RESPONSABLE DE L'ORGANISATION

Le Groupement Sportif recevant doit mettre à la disposition des Arbitres et des O.T.M. un dirigeant assurant la fonction de Responsable de l'Organisation, désigné conformément à l'article 610 des Règlements Généraux, lequel restera en contact permanent avec eux jusqu'à la fin de la rencontre.

Ce responsable sera obligatoirement licencié au Groupement Sportif recevant et devra veiller à la bonne organisation. Il devra aider l'Arbitre à faire respecter l'heure officielle et la période d'échauffement (fixée à 20 minutes).

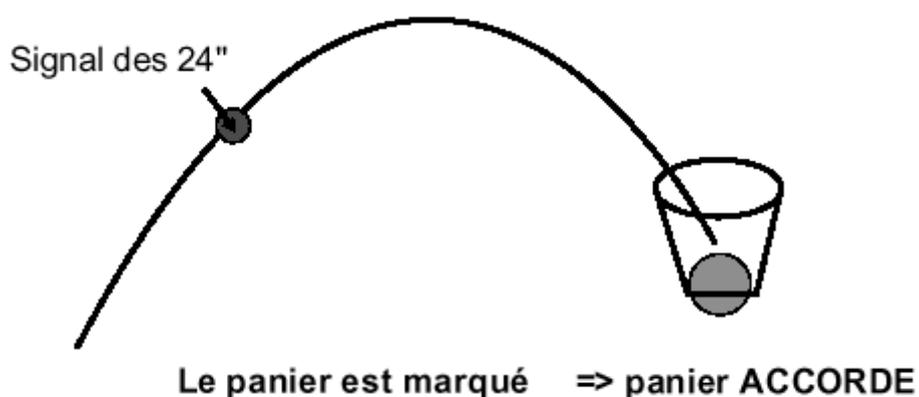
Il ne pourra exercer aucune autre fonction et devra rester à proximité de la table de marque pendant la rencontre.

Outre ces fonctions liées à la sécurité, ses attributions sont :

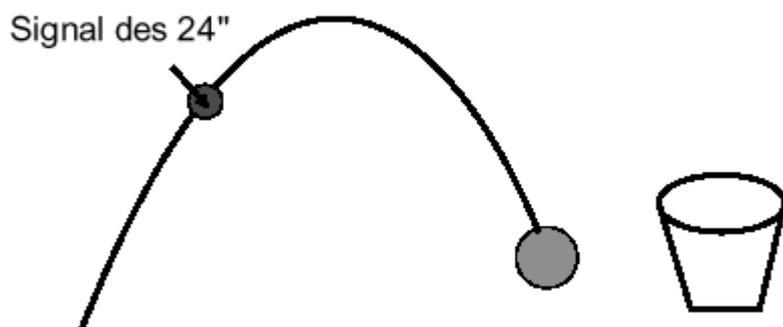
- Accueillir les Arbitres et les O.T.M..
- Contrôler les normes de sécurité et s'assurer de la mise en place, avant la rencontre, d'un service d'ordre suffisant et intervenir pour assurer la sécurité des Arbitres et des O.T.M. avant, pendant et après la rencontre.
- Prendre, à la demande des Arbitres, toute décision durant la rencontre pour que celle-ci se déroule dans les meilleures conditions de régularité possible jusqu'à sa fin normale.
- Prendre toute disposition nécessaire pour les formalités de fin de rencontre dans le local approprié ou le vestiaire des Arbitres.



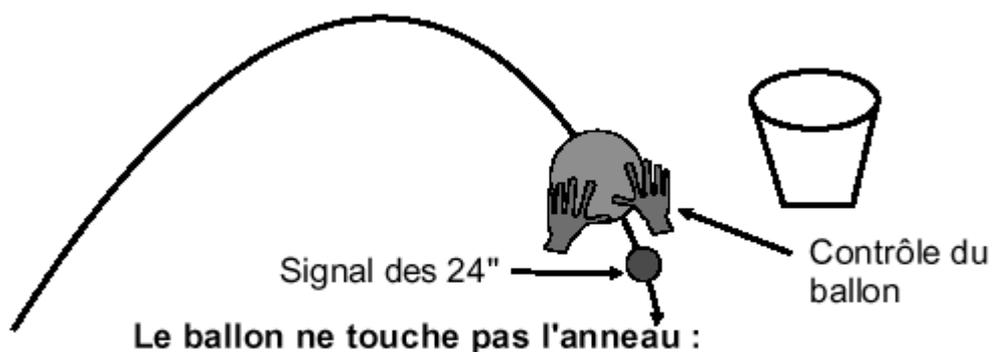
24" – situation 1



24" – situation 2.1



24" – situation 2.2

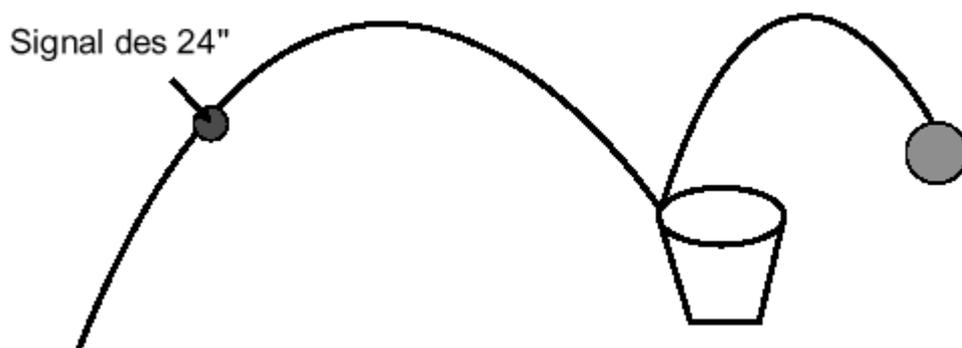


C.F.A.M.C.

24" : SITUATIONS PARTICULIÈRES



24" – situation 3



Signal et le ballon touche l'anneau
=> le jeu CONTINUE

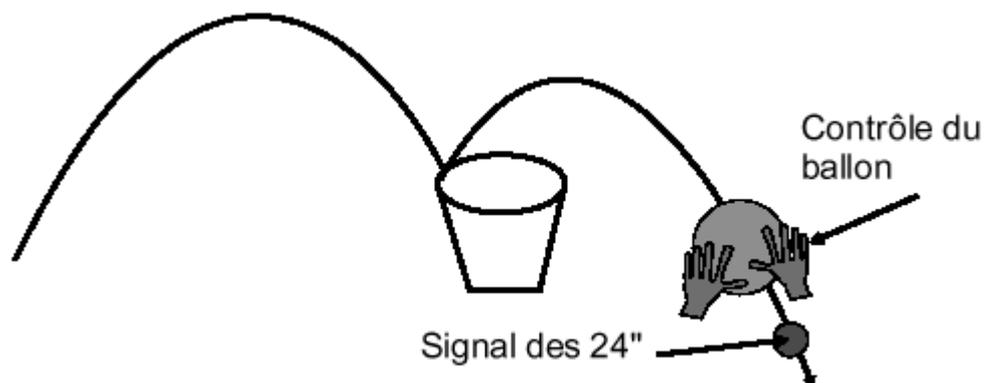
24" – situation 4.1



Le ballon touche l'anneau, personne ne contrôle le ballon, signal (ERREUR)

=> le jeu DOIT continuer

24" – situation 4.2



Le ballon touche l'anneau, une équipe contrôle le ballon, signal (ERREUR)

=> le jeu DOIT continuer sauf si les Arbitres jugent que l'équipe qui contrôlait le ballon est désavantagée



C.F.A.M.C.

24" : SITUATIONS PARTICULIÈRES





Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



Question 1

- AVANT LA RENCONTRE
- Situation de début de saison.
- Tous les joueurs d'une équipe ne présentent pas de licence mais des pièces d'identité accompagnées du (des) fax de qualification(s).
- Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « *Les joueurs de l'équipe A , à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité.* ».
- L'arbitre signe le verso de la feuille mais **aucun joueur ne vient signer.**



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



Question 2

- AVANT LA RENCONTRE
- Situation de début de saison.
- Un ou plusieurs joueurs ne présentent pas de licence mais une pièce d'identité accompagnée du fax de qualification.
- Cette situation peut se retrouver tout au long de la saison.
- Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « *Les joueurs de l'équipe A , à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité.* ».
- L'arbitre signe le verso de la feuille mais **aucun joueur ne vient signer.**



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



Question 3

● AVANT LA RENCONTRE

- Un joueur ne présente de licence mais une pièce d'identité et le fax de qualification de la LNB sur lequel la date de qualification est expirée.
- Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « *Les joueurs de l'équipe A, à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité.* ».
- L'arbitre et l'entraîneur signent le verso de la feuille.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



Question 4

● AVANT UNE RENCONTRE PRO A

- Au cours de la rencontre Espoirs précédant la rencontre PRO A, un joueur ou un entraîneur est sanctionné d'une faute disqualifiante avec rapport.
- Quelle que soit la qualité du sanctionné, il ne participe pas à la rencontre PRO A. Il peut revenir dans la salle pour la seconde rencontre (spectateur).



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 5



● AVANT LA RENCONTRE

- Le chronomètre mural ne fonctionne pas.
- Les arbitres devront mettre tout en œuvre pour que la rencontre puisse se dérouler, même avec du retard.
- Au pire travailler « à l'ancienne ».
- Dans tous les cas, la rencontre doit avoir lieu.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 6



● PENDANT LA RENCONTRE

● Le Marqueur.

- Le marqueur commet une erreur d'inscription sur la feuille et la corrige immédiatement.
- Aucune erreur au tableau d'affichage.
- 1°- Le marqueur appelle l'arbitre le plus proche (au premier ballon mort, chronomètre de jeu arrêté) et l'informe pour qu'il ait connaissance de l'erreur.
- 2°- Le marqueur attend un temps-mort pour avertir l'arbitre.
- Éviter de faire traverser le terrain à l'arbitre (pas d'arrêt de jeu).



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 7



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Marqueur.
- Une erreur d'inscription est découverte sur la feuille de marque après plusieurs actions. Le tableau d'affichage n'est pas conforme à la feuille de marque.
- 1°. Le marqueur appelle l'arbitre le plus proche (au premier ballon mort, arrêter le chronomètre de jeu) et rectifie l'erreur. Il s'efforce de rappeler l'action à l'arbitre de façon claire (en utilisant si possible les noms des joueurs et/ou leurs noms/numéros) et demande après accord de l'Arbitre, la correction du tableau d'affichage.
- Il apparait important que les O.T.M. essaient de mémoriser également les noms des joueurs pour la catégorie PRO afin de parler le même « langage » que les arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 8



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Marqueur.
- Une erreur d'inscription est découverte sur la feuille de marque après plusieurs actions. Le tableau d'affichage est conforme à la feuille de marque.
- Le marqueur appelle l'arbitre le plus proche (au premier ballon mort, arrêter le chronomètre) et rectifie l'erreur. Il s'efforce de rappeler l'action à l'arbitre de façon claire (en utilisant si possible les noms des joueurs et/ou leurs noms/numéros) et demande après accord de l'Arbitre, la correction du tableau d'affichage. Si un doute subsiste, il appartiendra à l'arbitre de prendre la décision finale.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 9



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Marqueur.
- Substitution flagrante du tireur de lancers-francs.
- Le marqueur doit appeler l'arbitre le plus proche avant que le ballon ne soit à la disposition du tireur avant chaque lancer franc.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 10



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Marqueur.
- L'arbitre annonce une faute en indiquant le numéro d'un joueur n'étant pas sur le terrain.
- Le marqueur ne doit rien inscrire sans avoir consulté l'arbitre pour avoir le bon numéro .



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 11



- PENDANT LA RENCONTRE

- Le Marqueur.

- Un tir au panier est réussi :
 - 1° – La tentative de tir à 3 points a été annoncée. Mais un arbitre annonce 3 points alors qu'un autre annonce seulement 2 points.
 - 2° – Aucune tentative de tir à 3 points n'a été annoncée. Un arbitre annonce 3 points alors qu'un autre annonce seulement 2 points.
- Le marqueur doit intervenir dès le premier ballon mort et expose la discordance d'annonces. Il valide selon l'indication de l'arbitre.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 12



- PENDANT LA RENCONTRE

- Le Marqueur.

- Lorsque l'un des entraîneurs a pris son 2^{ème} ou son 3^{ème} temps-mort, à quel moment le marqueur doit-il intervenir pour informer l'arbitre ?
- Lorsque l'arbitre accorde le Temps-mort.
- Le marqueur annonce bien le nombre de temps-morts à l'arbitre, mais celui-ci ne répercute pas l'information à l'entraîneur concerné.
- Ne pas insister c'est la responsabilité de l'arbitre.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 13



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Marqueur.

- Le marqueur n'a pas tourné la flèche de possession :
 - A. Il s'en aperçoit au bout de quelques actions : il rectifie et en informe l'arbitre le plus proche.
 - B. Il s'en aperçoit lors d'une situation d'entre-deux : il tourne immédiatement la flèche, prévient l'arbitre et ne doit pas oublier de la retourner sur la remise en jeu.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 14



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Chronométreur.

- Le chronomètre de jeu ne démarre pas.

- Le chronométreur doit avoir déclenché son chronographe. Il appelle l'arbitre le plus proche au premier ballon mort, et avec l'accord de l'arbitre procède à l'affichage au chronomètre mural.

- Il est recommandé aux arbitres de demander au briefing si l'appareil peut corriger le temps (remonté).



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 15



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Chronométrateur.
- Le chronométrateur oublie de démarrer le chronomètre de jeu.
- Le chronométrateur le déclenche (en retard) et avertit obligatoirement l'arbitre au premier ballon mort pour faire procéder à la correction.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 16



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Chronométrateur.
- Le chronométrateur oublie d'arrêter le chronomètre de jeu.
- 1 - L'arrêt de jeu est en cours. Le chronométrateur arrête le chronomètre et avertit l'arbitre afin de procéder à la correction qui s'impose.
- Le chronométrateur doit être capable d'indiquer le temps écoulé.
- Si le chronométrateur est incapable d'indiquer le temps écoulé, une concertation doit être établie entre les OTM et une réponse doit être fournie.
- 2 - Le jeu a repris rapidement. Le chronométrateur avertit l'arbitre dès le prochain arrêt de jeu (ballon mort)
- Il est impératif de prévenir les arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 17



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Chronométrateur.

- Il reste quelques dixièmes de secondes à jouer. Le signal sonore de l'appareil des 24" retentit en même temps qu'un coup de sifflet. Tous les joueurs et entraîneurs pensent que la rencontre est terminée.
- Lors de la première phase de championnat, les rencontres doivent être menées à leur terme.
- Dans la phase play-off, les dixièmes peuvent être négligés.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 18



- PENDANT LA RENCONTRE
- L'Opérateur des 24".

- L'opérateur remet en cours de jeu, de manière intempestive, son appareil à 24 (situation sans action de tir).
 - A. L'arbitre s'en aperçoit. Application du règlement.
 - B. L'arbitre ne s'en aperçoit pas. Aucune intervention.

 - Il est important de préciser qu'il ne faut pas éteindre les plots pour attirer l'attention des arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 19



- PENDANT LA RENCONTRE
- L'Opérateur des 24".
- L'opérateur remet, de manière intempestive, son appareil à 24 au cours d'une action de tir.
- Si l'appareil ne permet pas de « rattraper » l'erreur, il ne faut pas intervenir.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 20



- PENDANT LA RENCONTRE
- L'Opérateur des 24".
- Le signal sonore de l'appareil des 24" retentit. Que la violation soit flagrante ou non :
- Les arbitres ne sifflent pas(signal non perçu ?) :

Aucune intervention n'est possible, la décision est du ressort des Arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 21



- PENDANT LA RENCONTRE
- L'Opérateur des 24".
- Dispute du ballon près de la ligne de touche. Un défenseur s'empare du ballon à deux mains et retombe hors des limites du terrain ?
- L'arbitre siffle ballon hors jeu.
- L'opérateur doit être vigilant et faire en fonction de ce qu'il juge.
- Toutefois, l'arbitre peut faire modifier la décision de l'opérateur en fonction de son jugement.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 22



- NOUVELLES REGLES
- Faute antisportive.
- Un joueur commet une seconde faute antisportive au cours de la rencontre.
- Le marqueur doit inscrire la faute et faire le signe du remplacement.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 23



- NOUVELLES REGLES
- 5^{ème} faute et Temps-mort.
- Un joueur est sanctionné de sa 5^{ème} faute. Dans le même temps, un temps-mort est demandé par l'une des deux équipes.
- Le marqueur attend que le remplaçant soit clairement identifié avant de demander le temps-mort aux arbitres. Le temps-mort est déclenché dès que l'arbitre accorde le temps-mort.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 24



- NOUVELLES REGLES
- Remplacement du tireur de L.F.
- Le remplacement du tireur de L.F. est demandé à la table de marque avant que le ballon ne soit mis à la disposition du tireur pour le 1^{er} ou unique lancer-franc. Une violation est sifflée à l'encontre du tireur lors du dernier ou unique lancer-franc.
- Le marqueur doit intervenir auprès des arbitres pour demander le remplacement du tireur de lancers-francs.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 25

- NOUVELLES REGLES
- Entrées en jeu.

Le nouveau code de jeu présente les entrées en jeu de la manière suivante : croix noire, cercle rouge.

- Les joueurs non rentrés en jeu doivent être rayés comme auparavant.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004

Question 26



- NOUVELLES REGLES
- Capitaine en jeu.

Un panier marqué involontairement contre son camp doit être comptabilisé au compte du capitaine en jeu de l'équipe adverse.

Ne pas insister à chaque remplacement du capitaine en titre pour connaître le capitaine en jeu .



C.F.A.M.C.

CIRCULAIRE DE LA C.F.A.M.C.





FEDERATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

Mesdames, Mesdemoiselles,
Messieurs
les Arbitres susceptibles d'officier
en championnats de France

CFAMC/AH/CS

Paris, le 20 juillet 2004

Objet : Vérification feuille de marque

Madame, Mademoiselle, Monsieur,

Le Comité Directeur fédéral a adopté des modifications réglementaires qui concernent la participation des joueurs(es) aux rencontres des championnats seniors masculins : NM 1, NM 2 et NM3, seniors féminins : NF1, NF 2 et NF 3.

Vous trouverez le résumé des règles de participation page 238 de l'annuaire officiel.

Nous attirons votre attention sur l'obligation faite aux équipes d'avoir deux joueurs(es) de moins de 21 ans inscrits sur la feuille de marque et présents lors de la rencontre

Les âges s'apprécient au 1^{er} janvier de la saison en cours (1^{er} janvier 2005) : avoir moins de 21 ans au 01/01/05 (saison en cours) c'est être né en 1984 et après. Les catégories d'âges sont rappelées page 124 de l'annuaire officiel.

Il est de votre devoir de vérifier, avant le début de la rencontre, les inscriptions portées sur la feuille de marque (dispositions rappelées dans l'annuaire officiel - Règlements sportifs des championnats et coupes de France - Article 14) et de vous assurer que les deux joueurs(es) de moins de 21 ans sont bien présents. Il n'est pas fait obligation à ces joueurs d'entrer en jeu.

Toute anomalie constatée doit être inscrite par le Premier Arbitre sur la feuille de marque et sera contresignée par les Capitaines en titre.

Veuillez agréer, Madame, Mademoiselle, Monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs.

André NOUAIL
Président de la CFAMC

Copie : F. JUGNET
M. CHATEAU
Présidents CRAMC sous couvert Présidents Ligues
Membres CFAMC

117, rue du
Château des Rentiers
B.P. 403
5626 Paris Cedex 13
Tél. 01 53 94 25 00
Fax 01 53 94 26 80



C.F.A.M.C.

IMPRIMES

**INCIDENTS
FAUTES DISQUALIFIANTES**

RECLAMATION





COMMISSION FÉDÉRALE JURIDIQUE

SECTION DISCIPLINE

INCIDENT(S)

FAUTE(S) DISQUALIFIANTE(S) AVEC RAPPORT

RAPPORT

de Mme, Melle, M.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Arbitre | <input type="checkbox"/> Aide-arbitre |
| <input type="checkbox"/> Commissaire | <input type="checkbox"/> Délégué Fédéral |
| <input type="checkbox"/> Marqueur | <input type="checkbox"/> Chronométrateur |
| <input type="checkbox"/> Opérateur 24" | <input type="checkbox"/> Aide-marqueur |
| <input type="checkbox"/> Responsable de l'organisation | <input type="checkbox"/> Délégué aux Officiels |

LA RENCONTRE

- | | | |
|----------------------------------|--|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PRO A | <input type="checkbox"/> PRO B | <input type="checkbox"/> LF |
| <input type="checkbox"/> ESPRO A | <input type="checkbox"/> ESPRO B | <input type="checkbox"/> ESP LF |
| <input type="checkbox"/> NM 1 | <input type="checkbox"/> NM 2 | <input type="checkbox"/> NM 3 |
| <input type="checkbox"/> NF 1 | <input type="checkbox"/> NF 2 | <input type="checkbox"/> NF 3 |
| <input type="checkbox"/> Coupe | <input type="checkbox"/> Autre compétition | |

Laquelle :

Date :

Lieu :

N° :

EQUIPE A :

EQUIPE B :

MOMENT DE L'INCIDENT

- L'incident a eu lieu :
 - Avant la rencontre
 - Pendant la rencontre
 - Après la fin du temps de jeu
- Si l'incident a eu lieu pendant le temps de jeu, préciser au cours de quelle période
 - 1^{ère} période
 - 2^{ème} période
 - 3^{ème} période
 - 4^{ème} période
 - Prolongation 1 2 3 4
- Au moment de l'incident, le score était de : Equipe A : _____ Equipe B : _____
- Au moment de l'incident, le ballon était mort et le chronomètre de jeu arrêté : OUI NON
- Au moment de l'incident, le ballon était vivant : OUI NON
- L'incident s'est déroulé entre la fin du temps de jeu et le retour au vestiaire Arbitres : OUI NON
 - dans le vestiaire Arbitres OUI NON
 - au sortir du vestiaire Arbitres après exécution des formalités de fin de rencontre OUI NON

LA FEUILLE DE MARQUE

- La feuille de marque a été renseignée par l'Arbitre : OUI NON
- Si non, pourquoi ?
- Et ce, AVANT ou APRES la signature de la feuille de marque par l'Arbitre ? AVANT APRES
- Les Officiels de la Table de Marque, le Responsable de l'Organisation, les Capitaines et Entraîneurs de chaque équipe ont été invités à rédiger et adresser un rapport dans les 24 heures : OUI NON
- Les Capitaines et Entraîneurs de chaque équipe ont pris connaissance de(s) l'incident(s) et ont contresigné la feuille de marque : OUI NON
- Si NON, pourquoi ?

NATURE DES FAITS

(si cela est nécessaire, utilisez le verso de cet imprimé pour compléter votre rapport)

Fait à _____

le _____

Signature, _____

Rapport à adresser dans les 24 heures ouvrables suivant la rencontre à la F.F.B.B. pour toutes les rencontres opposant des équipes engagées dans les compétitions nationales.

F.F.B.B. - 117, rue du Château des Rentiers - B.P. 403 - 75013 PARIS - Tél. : 01 53 94 25 00 - Fax : 01 53 94 25 80



COMMISSION FÉDÉRALE DES ARBITRES

MARQUEURS CHRONOMÉTREURS

RECLAMATION

A large rectangular area with rounded corners, outlined in black, containing 25 horizontal lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page, providing a space for the user to write their complaint.



C.F.A.M.C.

NOTES



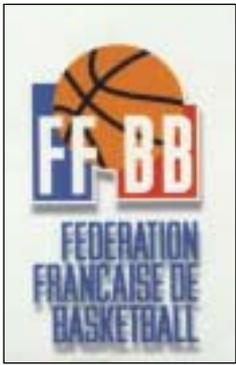


C.F.A.M.C.



NOTES





C.F.A.M.C.



NOTES

