



GUIDE DE LA TABLE DE MARQUE

Ce guide a pour objectif d'aider les personnes mises à disposition par les clubs à la table de marque.

TABLE DE MARQUE ET RÔLES

A la table de marque, il y a 2 rôles à remplir :

-Le marqueur -Le chronométreur de jeu et de tir

MATÉRIELS

Matériel requis :

- 1 stylo noir
- 1 stylo rouge
- 1 chronomètre
- 1 sifflet

Matériel supplémentaire conseillé:

- 1 panneau de scores et temps + 1 pupitre de commande
- 5 pancartes fautes individuelles (numéroté de 1 à 5)
- 2 triangles fautes équipes
- 1 indicateur possession (flèche)

LE CHRONOMÉTREUR

Le chronométreur de jeu assure le décompte des périodes de jeu, des intervalles de jeu et des temps-morts, ainsi que la gestion des demandes de temps-morts et remplacements.

DÉMARRAGE CHRONOMÈTRE DE JEU

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

Lors de l'unique ou dernier lancer-franc non réussi dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.

Lors d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.

ARRÊT DU CHRONOMÈTRE DE JEU

- A l'expiration du temps de jeu de chaque quart-temps ou prolongation.
- Lorsqu'un des arbitres siffle alors que le ballon est vivant.
- Lorsqu'un panier est marqué par l'équipe adverse de celle qui avait demandé un temps mort.
- Après chaque panier réussi dans les deux dernières minutes du 4^{ème} quart-temps et de chaque prolongation.

En collaboration avec les équipes, le marqueur et les arbitres, il leur indiquera les temps morts ainsi que les changements demandés par les équipes et donnera le temps de jeu à l'ensemble des acteurs.

LE MARQUEUR

Ses principales fonctions sont la tenue de la feuille de marque et la manipulation de l'indicateur de possession alternée (flèche), la gestion des panneaux fautes individuelles et d'équipes, la gestion des remplacements et des temps-morts.

TOURNER LA FLÈCHE DE POSSESSION

Dès la prise de contrôle du ballon par une équipe sur le terrain 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 touche ou sera légalement touché par un joueur sur le terrain suite à la remise en jeu. Le marqueur doit retourner la flèche dès la fin du deuxième quart-temps sous le contrôle de l'arbitre.

TENIR LA FEUILLE DE MARQUE

Les consignes ci-dessous sont données concernant l'utilisation de la feuille de marque.

Partie administrative
Remplie par le club
recevant indiquant :
Nom des clubs, poule, date, heure,
lieux et nom de(s) l'arbitre(s)

Partie équipes
Écrire tout les infos en
majuscules !
N°licence, Nom ,Prénom. et n° de
maillot

contre			
Poule :	Date :	Heure :	Lieu :
Équipe A		Arbitre :	
Temps morts	Couleur :	MAIQUE COURANTE	
1ère mi-temps	Fautes d'équipe	A	B
2ème mi-temps	① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4	A	B
Prolongations	③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4	A	B
N° de lic.	Noms des joueurs	N°	En jeu
			Fautes
			1 2 3 4 5
Entraîneur :			
Équipe B			
Temps morts	Couleur :		
1ère mi-temps	Fautes d'équipe		
2ème mi-temps	① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4		
Prolongations	③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4		
N° de lic.	Noms des joueurs	N°	En jeu
			Fautes
			1 2 3 4 5
Entraîneur :			
RÉSULTATS			
Périodes	① A _____ B _____	② A _____ B _____	
	③ A _____ B _____	④ A _____ B _____	
Prolog	A _____ B _____	A _____ B _____	
RÉSULTAT FINAL Équipe A: _____ Équipe B: _____			
ÉQUIPE VAINQUEUR : _____			
Signature Capitaine équipe A	Signature arbitre(s)	Signature Capitaine équipe B	

Partie évolution du score
Remplir pendant chaque quart
temps

Partie finale
Remplir à la fin du match :
Score finale, signatures
capitaines et signature(s)
l'arbitre(s)

AVANT LE MATCH

Partie administrative

La partie administrative est à remplir en noir par l'équipe recevant :

1. Les noms des équipes qui s'affrontent
2. Le nom de la poule
3. La date du match
4. L'horaire du début de la rencontre
5. Le lieu
6. Le nom de(s) l'arbitre(s)

LES DALTONS	contre	LES 5 FANTASTIQUES
Poule : A	Date : 09/10/2022	Heure : 20h
Lieu : Antony	Arbitre : ELIOS	Arbitre :

Partie équipes

La partie équipe est à remplir en noir par chacune des équipes en majuscule :

1. Nom de l'équipe
2. Couleur de maillot
3. N° licence
4. Nom et Prénom (ou l'initiale du prénom)
5. Le numéro de maillot dans l'ordre croissant, si possible, cela facilite la tenue de la feuille de marque
6. Les joueurs démarrant le match en indiquant par une croix

Le marqueur cercle en ROUGE les croix des 5 joueurs, de chaque équipe, débutant la rencontre

Équipe A LES DALTONS		Couleur : Violet											
Temps morts		Fautes d'équipe											
1ère mi-temps	<table border="1" style="width: 40px; height: 20px; border-collapse: collapse;"></table>	①	<table border="1" style="width: 40px; height: 20px; border-collapse: collapse; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4	②	<table border="1" style="width: 40px; height: 20px; border-collapse: collapse; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4
1	2	3	4										
1	2	3	4										
2ème mi-temps	<table border="1" style="width: 40px; height: 20px; border-collapse: collapse;"></table>	③	<table border="1" style="width: 40px; height: 20px; border-collapse: collapse; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4	④	<table border="1" style="width: 40px; height: 20px; border-collapse: collapse; text-align: center;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4
1	2	3	4										
1	2	3	4										
Prolongations	<table border="1" style="width: 40px; height: 20px; border-collapse: collapse;"></table>												
N° de lic.	Noms des joueurs	N°	En jeu	Fautes									
555708965	GELABALLE N. (cap)	1	(X)										
55554039	PIETRU K.	2	(X)										
55523490	GRUDO C.	3	(X)										
555124509	DUMMERE S.	4	(X)										
55456904	SIARRA N.	5											
348229	RIGAUDO P.	6											
5567345	ABDOUL-WAHA O.	7											
55434235	FOIRES V.	8											
55748390	BILBO G.	9											
55648930	BONATA Y.	10	(X)										
	Entraîneur : MONCLAIR I.												

PENDANT LE MATCH

Partie évolution du score

ÉVOLUTION DES COULEURS

- 1^{er} Quart temps : ROUGE
- 3^{ème} Quart temps: ROUGE
- Prolongation : NOIR
- 2^{ème} Quart temps: NOIR
- 4^{ème} Quart temps: NOIR

LES DIFFÉRENTS PANIERS

- Paniers à 4 points : shoot de la zone à 3 points pour une fille (avec une croix)
- Paniers à 2 points shoot de la zone à 2 points pour un garçon
- Paniers à 3 points : shoots de la zone à 3 points pour un garçon ou à 2 points pour une fille (avec une croix)
- Paniers à 1 point shoot de la zone des lancers francs
- Encercler le numéro du joueur en cas de shoot à 3 points

	A	B
	1	2
	2	2
	3	3
4	X	4
	5	5
1	X	6
	7	7
	8	8
7	X	9
7	X	10

Dans la colonne adjacente du score, inscrire le n° du joueur ayant marqué

Partie équipes

LES TEMPS MORTS

Ils sont demandés sur tous les arrêts sifflés par les arbitres.

- **2 TM** peuvent être accordés à chaque équipe n'importe quand au cours de la **1^{ère} mi-temps** (1^{er} et 2^{ème} quart-temps).
- **3 TM** peuvent être accordés à chaque équipe au cours de la **2^{ème} mi-temps** (3^{ème} et 4^{ème} quart-temps).
- **1 TM** peut être accordé à chaque équipe durant chaque prolongation.

Équipe A	LES DALTONS		
Temps morts			
1 ^{ère} mi-temps	5	8	
2 ^{ème} mi-temps	3	7	9
Prolongations			

L'inscription des TM d'équipe se fera en inscrivant la minute de jeu écoulee du quart-temps à l'intérieur de la case appropriée et de la couleur de la période concernée.

LA GESTION DES FAUTES

Une faute est comptabilisée 2 fois sur la feuille :

➤ Au niveau de l'équipe

Au-delà de 4 fautes d'équipe par QT, il y a 2 lancers-francs accordés systématiquement jusqu'à la fin du QT en cours sur chaque faute.

➤ Au niveau des joueurs

Indiquer à quel joueur la faute est attribuée. Au bout de 5 fautes, le joueur sort définitivement du jeu.

Il faut ainsi notifier les fautes de la façon suivante :

- Faute personnel : P
- Faute technique : T
- Faute disqualifiante : D
- Faute antisportive : U
- Disqualification pour bagarre : F
- Disqualification du match : GD

Équipe A		LES DALTONS						
Temps morts		Couleur: Violet						
1 ^{ère} mi-temps		Fautes d'équipe						
2 ^{ème} mi-temps		①	②			④		
Prolongations		③	1	2	3	4		
N° de lic.	Noms des joueurs	N°	En jeu	1	2	3	4	5
555708965	GELABALLE N. (cap)	1	X	P				
55554039	PIETRU K.	2	X					
55523490	GRUDO C.	3	X	T				
555124509	DUMMERE S.	4	X					
55456904	SIARRA N.	5						
348229	RIGAUDO P.	6						
5567345	ABDOUL-WAHA O.	7		P				
55434235	FOIRES V.	8						
55748390	BILBO G.	9						
55648930	BONATA Y.	10	X	U				
Entraîneur : MONCLAIR I.								

A LA FIN DE CHAQUE QUART-TEMPS

Partie équipes

ARRÊT DES FAUTES D'ÉQUIPES

- Double trait dans les cases non utilisées.

FERMETURE DES FAUTES DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

- Encadrer les fautes des quarts temps.

Équipe A **LES DALTONS**

Temps morts

1ère mi-temps	5	8
2ème mi-temps		
Prolongations		

Couleur : **Violet**

Fautes d'équipe

①	X	X	X	X	X
②	X	X	X	X	X
③	1	2	3	4	
④	1	2	3	4	

N° de lic.	Noms des joueurs	N°	En jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
555708965	GELABALLE N. (cap)	1	X	P	P			
55554039	PIETRU K.	2	X					
55523490	GRUDO C.	3	X	T				
555124509	DUMMERE S.	4	X	P				
55456904	SIARRA N.	5		P				
348229	RIGAUDDO P.	6		T				
5567345	ABDOUL-WAHA O.	7		P				
55434235	FOIRES V.	8						
55748390	BILBO G.	9						
55648930	BONATA Y.	10	X	U				
	Entraîneur : MONCLAIR I.							

Partie évolution du score

ARRÊT DU SCORE

- Marquer d'un trait simple sous le n° de joueur et le score, puis on entoure le score.

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

Noter le score de la période en bas de la feuille de marque.
Uniquement la comptabilisation du total des points marqués dans ce QT là !
(En respectant les couleurs).

RESULTATS

Périodes ① A 10 B 9 ② A 9 B 11

③ A _____ B _____ ④ A _____ B _____

Prolong A _____ B _____ A _____ B _____

A LA FIN DU MATCH

Partie évolution du score

MARQUE		A	B
2	41	41	
	42	42	
	43	43	7
	44	44	
	45	45	

ARRÊT DU SCORE DU DERNIER QUART TEMPS

- Marquer d'un trait double sous le n° du joueur et du score et entourer le score.

- Reporter le score du dernier quart temps.

RESULTATS				
Périodes	① A <u>10</u>	B <u>9</u>	② A <u>9</u>	B <u>11</u>
	③ A <u>11</u>	B <u>10</u>	④ A <u>11</u>	B <u>13</u>
Prolong	A _____	B _____	A _____	B _____

Partie équipes

ARRÊT DES TEMPS MORTS

- Double trait dans les cases non utilisées.

FERMETURE DES FAUTES DES JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

- Les fautes des quarts temps sont encadrées de la couleur du QT.

Équipe A LES DALTONS		Couleur : Violet		Fautes d'équipe				
Temps morts		①		②				
1ère mi-temps	5 8	X X X X X X		X X X X X X				
2ème mi-temps	3 7 9							
N° de lic.	Noms des joueurs	N°	En jeu	1	2	3	4	5
555708965	GELABALLE N. (cap)	1	X	P	P	P		
55554039	PIETRU K.	2	X					
55523490	GRUDO C.	3	X	T				
555124509	DUMMERE S.	4	X	P				
55456904	SIARRA N.	5		P	P			
348229	RIGAUDO P.	6		T				
5567345	ABDOUL-WAHA O.	7		P	P			
55434235	FOIRES V.	8						
55748390	BILBO G.	9						
55648930	BONATA Y.	10	X	U				
Entraîneur : MONCLAIR I.								

Partie finale

RÉSULTAT ET SIGNATURES

Noter le score final de chaque équipe et indiquer le club vainqueur.
Apposer les signatures des 2 capitaines ainsi que celle de l'arbitre(s).

RÉSULTAT FINAL	Équipe A: <u>41</u>	Équipe B: <u>43</u>
ÉQUIPE VAINQUEUR :	<u>LES 5 FANTASTIQUES</u>	
Signature Capitaine équipe A	Signature arbitre(s)	Signature Capitaine équipe B
		