



Préparation de la feuille avant la Rencontre

Partie « Administrative » = Crayon de couleur **NOIRE**.

Noter la date, l'heure, le lieu, la division, le groupe, les noms et Initiales des arbitres, les équipes, leur couleur.

Inscrire les joueurs des équipes avec les numéros de licence dans l'ordre croissant des maillots. S'il y a lieu indiquer en marge du n° de licence ou dans la colonne appropriée : le **type de licence** : D (surclassement), R (surclassement), N (surclassement), C1 (Muté dans les délais), C2, (Muté hors délais), T (Transfert/prêt), Nouveaux type de licence à inscrire : T(Technicien), O(Officiel), D(Dirigeant).

Chaque entraîneur (en commençant par l'équipe A) vérifie la liste de ses joueurs, indique les 5 joueurs entrant en jeu en début de rencontre et signe la feuille (à côté de son Nom)

Au verso : Doit aussi être **IMPERATIVEMENT** renseigné : Les noms et initiale(s), Adresse, N° de licence, Groupe sportif des 2 arbitres, du marqueur, du chronométreur, opérateur des 24 secondes et du responsable de l'organisation.



Les entrées en jeu

Joueurs entrant en jeu en début de rencontre : X **croix NOIRE**, entourée en **ROUGE**

Joueurs entrant en jeu en cours de rencontre : X de la couleur du quart de temps.

	10	10	11	
2 points du n° 12 A	8	11	11	
		12	12	4
1 LF n° 4A	12	13	13	
	4	●	14	
		15	15	15
	16	16		
				3 points du n° 15 B

Tenue de la marque courante

- 1^{er} et 3^{ème} $\frac{1}{4}$ de temps toutes les inscriptions devront se faire en **ROUGE**
- 2^{ème} et 4^{ème} $\frac{1}{4}$ de temps et prolongation toutes les inscriptions devront se faire en **NOIR**
- Panier accordé à **2 pts** : une ligne diagonale dans la case du nouveau total d'équipe avec en marge le n° du joueur.
- Panier accordé à **3 pts** : une ligne diagonale dans la case du nouveau total d'équipe avec en marge le n° du joueur entouré d'une cercle.
- Lancer franc (LF) accordé : cercle plein sur le nouveau total d'équipe, avec en marge le n° du joueur (cette opération est répétée à chaque LF accordé).

Les Fautes

Elles s'inscrivent de la manière suivante :

- P = faute personnelle sans LF de réparation
- P1, P2, P3 = faute personnelle avec LF de réparation (1, 2, ou 3 = nombre de LF)
- T1 = faute technique de joueur (1 = nombre de LF)
- U1, U2, U3 = Faute Antisportive (1, 2, ou 3 = nombre de LF)
- 2 fautes U ou 2 fautes T = Disqualification du joueur - On inscrit un **GD** dans la case vide qui suit ou dans la marge après la 5^{ème} F]
- D1, D2 ou D3 = faute disqualifiante de joueur (1, 2, ou 3 = nombre de LF)
- C1 = faute technique entraîneur si celui-ci est directement à l'origine de la faute
o : 2 fautes C1 = D (pour disqualifié) dans la case vide.
- B1 = faute technique entraîneur provoqué par un joueur remplaçant ou une autre personne du banc

Formalités de fin de Quart de Temps et de fin de rencontre :

A la fin chaque quart de temps, le marqueur doit :

- entourer d'un cercle le dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracé une ligne horizontale épaisse sous le chiffre ainsi que sous le n° du joueur.
- Reporter le score de chaque équipe dans l'espace RESULTATS - Période
① ② ③ ④ Prolongation (Total de toutes les prolongations).

A la fin de la rencontre, le marqueur doit :

- entourer d'un cercle le dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracé une ligne horizontale double sous le chiffre ainsi que sous le n° du joueur.
- Reporter le score final dans l'espace RESULTAT FINAL et inscrire en toute lettre le nom de l'équipe gagnante.
- Une fois la feuille finie, le marqueur, puis le chronométreur, l'opérateur des 24' l'arbitre assistant et le 1^{er} arbitre signe la feuille dans leur espace réservé.
- **Au verso** : Chaque case vide devra être barrée d'une diagonale et les mentions avant, pendant, après devront être rayées.

Les Temps Morts d'équipe (TM)

Pour chaque TM imputé à une équipe

Inscrire la minute du quart de Temps dans la case :

Ex.: il reste 8'30" à jouer, alors il faudra noter 2 dans la case du TM (10 - 8).

Dans le 4^{ème} QT, à 2 :00 au chronomètre, les entraîneurs ne disposent plus que de 2 TM. Barrer le 1^{er} TM

→ La flèche de l'alternance →

La flèche de l'alternance va à l'équipe qui n'a pas contrôlé le ballon lors de l'entre deux initial.

Elle se tourne :

- Après l'entre-deux initial (Après contrôle du ballon)
- Après chaque application de la règle de l'alternance
- Après la REJ de chaque Quart de Temps
- A la Mi-temps (fin du 2^{ème} Quart de Temps) en accord avec les arbitres.

Au cours de la rencontre, penser à :

- Inscrire les joueurs entrant en jeu au fur et à mesure (X de la couleur du Quart de Temps)
- Chaque fois qu'un joueur commet une faute "P", une faute "U", une faute "T" ou une "D", elle doit être enregistrée au compte de l'équipe du joueur fautif (ne concerne pas les fautes infligées à l'entraîneur ou l'aide entraîneur)
- Lever les fautes de joueur après avoir inscrit celle-ci sur la feuille
- Lever les fanions de fautes d'équipe lors de la 4^{ème} faute d'équipe et que le ballon est à la disposition du joueur pour une REJ ou le 1^{er} ou unique LF.

