

LA FEUILLE DE MARQUE

La partie administrative

La marque courante des points

La marque des fautes des équipes

La fin de rencontre

La partie réservée aux arbitres

La partie administrative haute

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKET-BALL COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE L'ISÈRE 5, avenue Paul-Verlaine - 38100 GRENOBLE Tél. 04 76 22 33 55 - Fax 04 76 22 15 96	Équipe A ASCA RIEDISHEIM contre Équipe B BC Bayern Munich
CATÉGORIE : SMHO POULE : A	Rencontre N° 1224 Date 19/09/14 Heure 20h30 Lieu Riedisheim 1 ^{er} arbitre Banc S. 2 ^e arbitre Chaise G.

- Il faut inscrire dans l'ordre et en noir :
 - Le nom des deux équipes.
 - La catégorie et la poule de la rencontre.
- Le numéro de la rencontre, sa date, son heure et son lieu.
- Le nom des deux arbitres de la rencontre.

La partie administrative du verso

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS				
	NOMS	ADRESSES	N° Licences	Groupements sportifs
1 ^{er} arbitre	Banc S	18 rue de la Libération 68500 Carspach	3796522	BC Carspah
2 ^e arbitre	Chaise G	25 Rue de la Paix 68100 Illfurth	3736955	Illfurth
Commissaire				
Marqueur	Maire M	25 Chemin du près 68600 Brunstatt	3451629	BC BM
Aide-marqueur				
Chronométrateur	Magnin C	16 Impasse du bois 68170 Rixheim	3681245	ASCAR
Opérateur 24"				
Resp. de l'organisation	Renoire Ph	20 Allée du moulin 68600 Sierentz	3682556	ASCAR
Délégué aux officiels				

- Il faut inscrire au stylo noir les données suivantes :
 - Le nom, l'adresse, le numéro de licence et le groupement sportif :
 - des arbitres
- du marqueur, du chronométrateur et du responsable de salle

La partie administrative des équipes

Equipe A **RIEDISHEIM**

N° informatique **0 1 3 8 0 5 6** Couleur : **Bleue**

Temps morts **Crédit Mutuel**

①②

③④

Prolongations



Fautes d'équipe

① 1 2 3 4

② 1 2 3 4

③ 1 2 3 4

④ 1 2 3 4

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
	MACHON B	4	<input checked="" type="checkbox"/>					
3761422	BRIGOUX D	5	<input checked="" type="checkbox"/>					
D 3861233	BLANC	7						
3802255	TREYFUS H (CAP)	8	<input checked="" type="checkbox"/>					
M 3854879	GRILLOT Et	9						
3846698	GRILLOT Ed	10	<input checked="" type="checkbox"/>					
B 3826574	SERDINAND M	11						
3812469	PROFOND D	14	<input checked="" type="checkbox"/>					
R 3875922	BRANCINI E	15						
3542269	Entraîneur LENORME F 							
T 3795563	Entraîneur adjoint TROUSSEAU M							

Au stylo noir il faut inscrire :

- Le nom des équipes, leur numéro informatique, la couleur des maillots et la publicité.

Les noms en entier et initiales des prénoms des joueurs, de l'entraîneur et entraîneur adjoint.

Le numéro des joueurs dans l'ordre croissant.

- Indiquer le capitaine.

Le numéro de licence et le type de licence.

Mettre une croix dans la case des joueurs appartenant au 5 majeur.

Faire signer les entraîneurs.

- Entourer les joueurs du 5 majeur en rouge.

MARQUE COURANTE

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

La marque courante

- Il faut utiliser deux couleurs, le rouge pour le premier et le troisième quart-temps et le noir pour le deuxième, le quatrième quart-temps et toute prolongation.
- Le décompte des points se fait par addition par rapport aux points initiaux.
- Pour inscrire deux points, on coche la case deux en la barrant de haut en bas et de droite à gauche et on indique en face, le numéro du joueur qui a marqué.
- Pour inscrire trois points, on fait de même mais en plus, on entoure le numéro du joueur qui a marqué.
- Pour inscrire les lancer-francs, donc un point, on place un petit « rond » sur la case et on indique le numéro du joueur qui a marqué.
- Pour clôturer le score à la fin des trois premier quart-temps, on entoure le score et on souligne de la couleur du quart-temps la colonne correspondant à l'équipe.
- Si il n'y a pas de prolongation, au quatrième quart-temps, on entoure le score et on souligne de deux traits chaque colonne.
 - Ensuite on barre les colonnes débutées.
- En cas de prolongation, on clôture le quatrième quart-temps comme tout quart-temps et on fait effectuer autant de prolongations que nécessaire pour avoir un score positif.
- On clôture les prolongations comme le quatrième quart-temps quand il est positif.

La marque des fautes des équipes

Equipe A **RIEDISHEIM**

N° informatique **0 1 3 8 0 5 6** Couleur : **Bleue**

Temps morts **3** =



3 = Prolongations

Crédit mutuel

Fautes d'équipe









① **XXXX** ② **XXXX**

③ **XXX** ④ **XXXX**

Licence	Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes					
			1	2	3	4	5	
	 MACHON B	4	X	P				
	3761422 BRIGOUX D	5	X	U	T	D		
D	3861233 BLANC S	7	X	P	P	P		
	3802255 TREYFUS H (CAP)	8	X	U	P	P		
M	3854879 GRILOT Et	9	X	P	P	P	P	
	3846698 GRILOT Ed	10	X	P	P	P	F	F
B	3826574 SERDINAND M	11	X	P	P	P	P	X
	3812469 PROFOND D	14	X	U				
R	3875922 BRANCINI E	15						
	3542269 Entraîneur LENORME F 						C	B
T	3795563 Entraîneur adjoint TROUSSEAU M							

- Les premier et troisième quart-temps sont inscrits en rouge et les deuxième et quatrième et les prolongations en noir.
- Les fautes personnelles s'inscrivent avec un P suivi d'aucun chiffre ou des chiffres 1, 2 ou 3.
 - Les fautes antisportives des joueurs s'inscrivent avec un U suivi des chiffres 1, 2 ou 3.
 - Les fautes techniques de joueur s'inscrivent avec un T suivi du chiffre 1.
- **2 FT ou 2 U2 joueur disqualifié on met GD**
- Les fautes disqualifiantes de joueurs s'inscrivent avec un D suivi des chiffres 1, 2 ou 3.
- Toutes ces fautes rentrent dans le décompte des 4 fautes d'équipe.
 - Les fautes techniques d'entraîneur s'inscrivent avec un B ou C suivi du chiffre 1.
- Lors d'une bagarre, les remplaçants qui rentrent sur le terrain sont disqualifiés et on inscrit un F dans toutes les cases vides.
- Toutes ces fautes ne rentrent pas dans le décompte des 4 fautes d'équipe.
- Lors de temps-morts on met la minute dans la case et pour les fautes d'équipe, on coche la case correspondante.
- Les temps-morts et les fautes d'équipe sont clôturés avec deux traits alors que les fautes de joueur sont entourées et clôturées avec un seul trait.

La fin de la rencontre

RÉSULTATS :				RÉSULTAT FINAL :											
Période		A	B	A		B	71		Equipe B		66				
		11	19	15		12									
Prolongations		A	B	A		B	Equipe gagnante		ASCAR Riedisheim						
		12	7	19		10									
Signature du marqueur		Signature de l'aide-marqueur		Signature du chronométrateur		Signature de l'opérateur des 24"		Signature du commissaire		Signature du 2 ^e arbitre		Signature du 1 ^{er} arbitre		Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)	
															
Ex. BLANC à remettre au COMITÉ DE L'ISÈRE - Ex. VERT à remettre à l'ÉQUIPE VAINQUEUR - Ex. CANARI à remettre à l'ÉQUIPE VAINCUE															

- Il faut écrire de la couleur de la période, les points inscrits lors du quart-temps qui s'achève.
 - Il faut inscrire le résultat final de chacune des équipes.
 - Il faut inscrire le nom entier de l'équipe qui a gagné.
 - Les signatures ont lieu dans l'ordre suivant :
 - Le marqueur en premier.
 - Puis le chronométrateur.
 - Puis l'opérateur des 24 secondes.
- Puis le deuxième arbitre et enfin le premier arbitre, après vérification, ce qui clôture la rencontre.
- En cas de réclamation, le capitaine ou l'entraîneur réclamant signe en bas de la feuille.