

FORMATION TABLE DE MARQUE **(Saison 2014/2015)**

1. Avant le Match

- a. Entête
- b. Liste des joueurs

2. Pendant le Match

- a. Les paniers
- b. Les coups de sifflets des arbitres
- c. Les demandes des bancs

3. La Mi-temps

4. Après le Match

- a. Finalisation de la feuille
- b. Signatures

5. Rôle du Chronométrateur

1) Avant le Match

Toutes les indications avant le coup d'envoi de la partie sont à faire au bic noir. Pour les matchs à domicile (là où vous interviendrez), le coach TFBC doit remplir l'entête de la feuille de match et la liste de ses joueurs. La liste des joueurs adverses est à remplir par le coach adverse dès son arrivée (ne pas hésiter à le solliciter).

Ce que vous aurez à vérifier :

a. Entête :

- Division Groupe
- Sexe
- Noms des équipes (attention aux équipes 1,2...)
- Date et heure prévue de la rencontre (voir tableau d'affichage en cas de doute).
- Noms du ou des arbitres
- Noms et couleurs des équipes

b. Liste des joueurs :

- No de licence, Nom et initiale du prénom, No de maillot (ordre croissant) qui peuvent aller de 4 à 15.
- No de licence, Nom et initiale du prénom de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint
- Barrer les lignes non utilisées

Pour les joueurs comme pour les entraîneurs, signature en lieu et place du no de licence si celle-ci n'est pas encore attribuée

c. Entrées en jeu de début de match :

Pour les 5 joueurs de chaque équipe, mettre une croix dans la case « en jeu » et entourer cette croix. Attention, le match n'est toujours pas commencé : BIC Noir.

Toutes ces vérifications doivent être faite **avant** le début du match.

Vous ne donnerez votre feu vert à l'arbitre que lorsque tout est OK (feuille et chrono).

C'est à ce moment que vous lâchez le Bic noir pour le Bic rouge

2) Pendant le Match :

Nous sommes d'accord : maintenant c'est au Bic Rouge... Le match commence toujours par un Entre-deux (ED), c'est l'équipe **qui n'a pas** pris possession du ballon sur ce premier ED qui aura le ballon lors de la situation d'ED suivante (sifflée par l'arbitre) et ainsi de suite tout au long du match. Pour se souvenir de l'équipe qui aura la possession du ballon la fois suivante, utiliser la flèche de possession alternée. La flèche doit indiquer le sens du jeu de l'équipe qui aura la prochaine possession (*Rôle du chronométrateur*)

Au cours du match, l'activité du marqueur va être rythmée par :

d. Les paniers :

- Paniers à 2 points : Barrer le nouveau score en diagonale et noter à coté le no du joueur.
- Paniers à 3 points : Barrer le nouveau score en diagonale, noter à coté le no du joueur et entourer ce dernier.
- Lancers Francs (paniers à 1 point) : Faire un point sur le nouveau score et noter à coté le no du joueur.

Rôle du chronométrateur : Le chronométrateur doit pouvoir aider le marqueur en dictant le no du joueur et le nombre de points marqués au Marqueur.

e. Les coups de sifflets des arbitres :

- Les fautes : A chaque faute sifflée par l'arbitre, il faut regarder celui-ci pour connaître :
 - Le no du joueur qui a commis la faute (voir signalétique des arbitres).
 - Le type de faute (voir signalétique et tableau ci-dessous) et noter le type de faute sur la ligne du joueur dans la colonne « Fautes »
 - La réparation et noter la réparation à coté du type de faute.

En retour, **et après avoir parfaitement compris et noté la faute**, le marqueur devra montrer la plaquette correspondant au nombre de fautes déjà commises par le joueur depuis le début du match. Toute faute d'un joueur doit aussi être reportée au total des fautes d'équipes. A la 7^{ème} faute d'équipe, le marqueur devra lever le signal des 7 fautes d'équipe (plaquette rouge levée coté du banc de l'équipe en cause).

Type de faute	Réparation	Marquage feuille
Personnelle	Sur la touche	P
Personnelle	1, 2 ou 3 lancers Francs	P₁ , P₂ , P₃
Antisportive	1, 2 ou 3 lancers Francs et possession	U₁ , U₂ , U₃
Technique joueur	1 lancer Franc et possession	T₁
Disqualifiante	1, 2 ou 3 lancers Francs et possession	D₁ , D₂ , D₃
Technique Coach	2 lancers Francs et possession	C₂
Technique Banc	2 lancers Francs et possession	B₂

- Les violations : Ce sont les « Marcher », « Reprise de dribble », « Porter de Ballon », « Retour en Zone », X secondes ... et sortie du ballon du terrain. Elles sont sanctionnées par le sifflet de l'arbitre mais ne donnent lieu à aucune notation sur la feuille de match.

f. Les demandes des bancs :

- Les demande de changements : Doivent être faites par le joueur lui-même à l'attention du Marqueur. Le joueur doit rester prêt de la table de marque (du coté de son banc) jusqu'à l'accord de l'arbitre pour le changement. Suite à la demande du joueur, le marqueur pourra signaler la **demande de changement à l'arbitre sur tout coup de sifflet**. L'arbitre pourra accepter ou refuser le changement. Si le joueur fait sa 1^{ère} entrée en jeu, faire une croix dans la colonne « En jeu » sur la ligne correspondant au joueur.
Si le coup de sifflet sanctionne une faute avec 1 ou plusieurs lancers Francs, le changement peut-être demandé tant que le tireur n'est pas en possession du ballon.
- Les demandes de temps morts TM : Doivent être faites par le coach depuis son banc. Ce dernier devra s'assurer d'avoir été compris par le Marqueur. Suite à la demande du coach, le marqueur pourra signaler la **demande de TM à l'arbitre sur tout coup de sifflet et sur panier encaissé**. L'arbitre pourra accepter ou refuser le TM.
- Si le TM est accordé, indiquer la minute dans la case TM pour l'équipe qui l'a demandé et pour la période de jeu en cours.
Si le coup de sifflet sanctionne une faute avec 1 ou plusieurs lancers Francs, le TM demandé est accordé tant que le tireur n'est pas en possession du ballon.

3) **La Mi-temps**

C'est le moment de faire les compteset toujours au Bic rouge.

- Entourer le score de chaque équipe et le reporter en bas de la feuille dans la partie « Résultats 1^{ère} mi-temps ».
- Tirer un trait sous le dernier score et le no du joueur pour chaque équipe.
- Tirer un double trait sur les temps morts non pris et les fautes d'équipes non commises
- Faire un trait vertical sur la bordure droite de la case de la dernière faute commise par chacun des joueurs (et entraîneurs).

Et là, on lâche le Bic Rouge au profit du Bic noir.

La Deuxième Mi-temps : C'est la même chose que la première mais au **bic noir.**

4) Après le Match

g. Finalisation de la feuille :

- Entourer le score de chaque équipe et le reporter en bas de la feuille dans la partie « Résultats 2^{ème} mi-temps ».
- Tirer un double trait sous le dernier score et le no du joueur pour chaque équipe.
- Inscrire le « résultat final » et le nom (exact) de l'équipe gagnante.
- Tracer une diagonale pour *oblitérer* les colonnes de scores/no de joueur non utilisées.
- Tirer un double trait sur les temps morts non pris et les fautes d'équipes non commises
- Rayer les noms des joueurs qui ne sont pas entrés en jeu.
- Faire un trait horizontal sur les cases de fautes non commises par les joueurs et entraîneurs.

h. Signatures :

La feuille de match doit être signée, dans l'ordre par le marqueur, le chronométrateur, le 2^{ème} arbitre puis le 1^{er} arbitre.

L'original de la feuille de match est donné à l'équipe gagnante, le double est remis à l'équipe perdante.

6. Rôle du Chronométrateur :

a. Avant le Match :

En début de match, Le chronométrateur doit initialiser le chrono et paramétrer les temps de jeux, temps morts et prolongations en fonction de la catégorie (ces information se trouvent au dos de la feuille de match).

Pour cela :

- Mettre le chrono en route
- Taper 3 (Basket)
- Entrer le temps de jeu (touche 10 pour avancer de 10 minutes, touche 11 pour avancer d'une minute).
- Valider le temps de jeu (touche 8)
- Les temps morts sont de 50 secondes : Appuyer 5 fois sur la touche 11 (elle avance de 10 en 10 seconde pour les TM).
- Valider le TM (touche 8)

b. Pendant le Match

Le chronométrateur intervient sur :

- Les paniers pour marquer les points correspondants (touche 1 ou 7 en fonction de l'équipe qui a marqué)
- Les coups de sifflets des arbitres : si faute d'un joueur, il faut l'ajouter aux fautes d'équipe au tableau d'affichage (touche 2 ou 6 selon l'équipe qui a commis la faute)

En cas d'erreur sur les fautes ou sur les points en cours de match :

- Appuyer sur la touche « erreur » (touche 3)
- Pour retrancher des points, appuyer sur la touche 1 ou 7 (en fonction de l'équipe pour laquelle il faut faire une correction).
- Pour retrancher des fautes, appuyer sur la touche 2 ou 6 (en fonction de l'équipe pour laquelle il faut faire une correction).
- Appuyer sur la touche « erreur » (touche 3) pour reprendre l'utilisation normale du chrono.

c. La Mi-temps :

Réinitialisation du temps de jeu et remise à zéro des fautes d'équipes (touche 8).

d. Après le Match

- Signature.

Pour Changer les paramètres (temps de jeu, temps morts ...) du chrono entre deux matchs :

- Eteindre le chrono puis le rallumer.
- Appuyer sur la touche 3 (Basket)
- Appuyer 2 fois sur la touche 3 (erreur)
- Recommencer le processus du temps de jeu (Voir paragraphe : Rôle du chronométrateur / Avant le match)