COMMENT REMPLIR ET TENIR UNE FEUILLE DE MARQUE ?

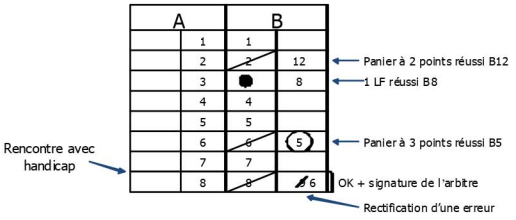
PREPARATION DE LA FEUILLE AVANT LA RENCONTRE

Partie « administrative » = crayon de couleur NOIRE.
Noter la date, la date "report du" (s'il y a lieu), l'heure, le lieu, la division, le groupe, les arbitres, les équipes, leur couleur. Inscrire les joueurs des équipes avec les numéros de licence dans l'ordre croissant du maillot. S'il y a lieu, indiquer en marge du n° de licence : D (surclassement), R (surclassement), N (surclassement), M (Muté), T (Transfert/Prêt).
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.
Doit aussi être renseignés : les noms, numéros de licence et groupements sportifs des 2 arbitres, du marqueur, du chronométreur **et** du responsable de l'organisation (= de salle).

LES ENTREES 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 de la mi-temps.

TENUE DE LA MARQUE COURANTE



- 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 encerclé**.
- Lancer franc (**LF**) accordé : un **cercle plein** sur le nouveau total des points d'équipe, avec en marge le **n° du joueur** (cette opération est répétée à chaque LF accordé). Les LF non-accordés ne sont pas matérialisés.

LES FAUTES

Elles s'inscrivent de la manière suivante :
- **P** = faute personnelle sans LF de réparation.
- **P1**, **P2** ou **P3** = faute personnelle avec LF de réparation (1, 2 ou 3 = nombre de LF).
- **U1**, **U2** ou **U3** = faute anti-sportive (1, 2 ou 3 = nombre de LF) ; Rappel : 2 U = D (pour disqulifié) dans les cases vides.
- **T2** = faute technique de joueur (2 = nombre de LF).
- **D1**, **D2 ou D3** = faute disqualifiante de joueur (1, 2 ou 3 = nombre de LF).
- **C2** = faute technique entraîneur si celui-ci est directement à l'origine de la faute ; Rappel : 2 C2 = D (pour disqualifié) dans les cases vides.
- **B2** = faute technique entraîneur provoqué par un joueur remplaçant ou une autre personne du banc.

FORMALITES DE FIN DE MI-TEMPS ET DE FIN DE RENCONTRE

A la fin de la 1ère mi-temps, le marqueur doit : entourer d'un cercle le dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ce chiffre ainsi que sous le n° du joueur. Reporter le score de chaque équipe en-bas de la feuille, à gauche. **Si à la fin de la 2ème mi-temps, le résultat est nul**, répéter les mêmes opérations pour pouvoir débuter une prolongation.
A la fin de la rencontre, le marqueur doit : entourer d'un cercle le dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne horizontale double sous ce chiffre ainsi que sous le n° du joueur. Reporter le score final en-bas de la feuille, à droite. Tracer 2 lignes diagonales pour barrer le reste de la colonne utilisée.

LES TEMPS MORTS D'EQUIPE

Pour chaque temps mort (TM) imputé à une équipe, **inscrire la minute de la mi-temps** dans la case : par exemple, il reste 12'45" à jouer, alors il faudra noter 8 dans la case du TM (12 + 8 = 20).

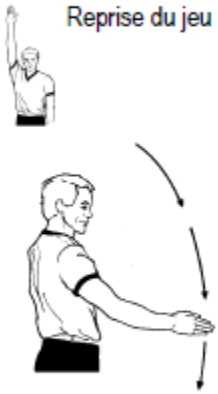
Au-cours de la rencontre, penser à :

- Inscrire les **joueurs entrant en jeu** au fur et à mesure.
- Inscrire la **minute de la mi-temps des temps morts** d'équipe.
- Chaque fois qu'**un joueur commet une faute** « P », une faute « U », une faute « T » ou une faute « D », elle doit être **enregistrée au compte de l'équipe du joueur fautif** (ne concerne pas les fautes infligées à l'entraîneur ou à l'aide-entraîneur).
- **Lever le signal des fautes d'équipe lorsque la 7ème case est cochée.**

SCORE

1	2	3	4	5
UN POINT	DEUX POINTS	TENTATIVE A TROIS POINTS	TROIS POINTS REUSSIS	SCORE ANNULE OU ACTION ANNULEE
Un doigt vers le bas depuis le poignet	Mouvement des deux doigts vers le bas	Trois doigts pointés	Trois doigts pointés des deux mains	Mouvement de ciseaux des bras devant le torse

CHRONOMETRAGE

6	7	8	9
Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) ou ne pas déclencher le chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)	Reprise du jeu	Remettre à 24 ou 14 secondes
			
	Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif	Couperet avec la main	Mouvement circulaire avec

ADMINISTRATION

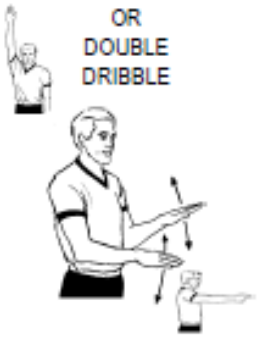
10	11	12	13	14
Remplacement (siffler simultanément)	Faire signe d'entrer	Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)	COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la table	Décompte 5 à 8 secondes
Avant-bras croisés	Mouvement de la main ouverte vers le corps	Former un T, avec l'index et la main ouverte	Pouce pointé vers le haut	Doigts indiquant le décompte

TYPES DE VIOLATIONS

15
MARCHER

Rotation des poings

16
DRIBBLE ILLEGAL
OR
DOUBLE
DRIBBLE



Battement alternatif

17
PORTER LE BALLON

Demi-rotation,
vers l'avant

18
TROIS SECONDES

Bras tendu,
montrer 3 doigts

19
CINQ SECONDES

Montrer 5 doigts

20
HUIT SECONDES

Montrer 8 doigts

21
VINGT-QUATRE
SECONDES

Doigts touchant l'épaule

22
RETOUR DU BALLON
EN ZONE ARRIERE

Mouvement du bras,
index pointé

23
VIOLATION DE PIED
DELIBEREE

Doigt pointé vers le pied

24
SORTIE DU BALLON
ET/OU
DIRECTION
DU JEU

Doigt pointé
parallèlement aux lignes
de touche

25
SITUATION
D'ENTRE-DEUX / BALLON
TENU

Pouces levés suivis du doigt
pointé en direction de
la flèche de possession

SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)

DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

26 No. 4	27 No. 5	28 No. 6	29 No. 7
30 No. 8	31 No. 9	32 No. 10	33 No. 11
34 No. 12	35 No. 13	36 No. 14	37 No. 15

DEMARCHE 2 - GENRES DE FAUTE

38
UTILISATION ILLEGALE DES MAINS

Se frapper le poignet

39
OBSTRUCTION (attaque ou défense)

Mains aux hanches

40
BALANCER EXCESSIF DES COUDES

Balancer le coude vers l'arrière

41
TENIR

Saisir le poignet

42
POUSSER OU CHARGER SANS BALLON

Imiter l'action de pousser

43
CHARGER AVEC LE BALLON (PASSAGE EN FORCE)

Poing fermé frappant la paume de la main

44
FAUTE D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON

Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive

45
DOUBLE FAUTE

Ciseau des bras poings fermés

46
FAUTE TECHNIQUE

Former un T, les mains ouvertes

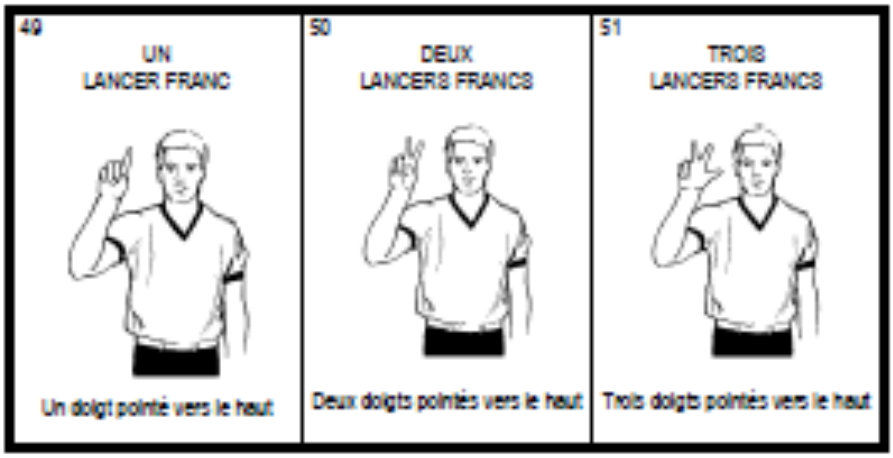
47
FAUTE ANTISPORTIVE

Se prendre le poignet

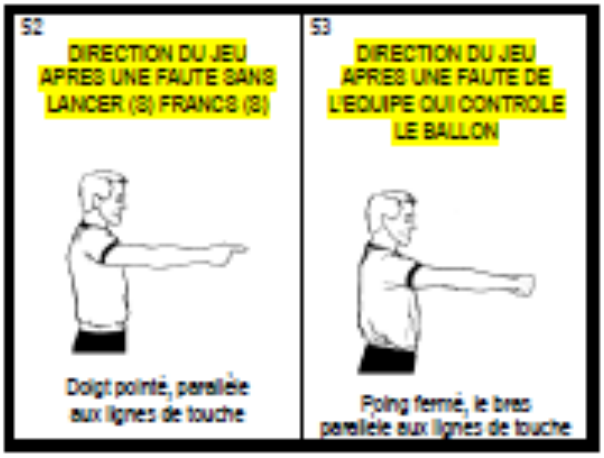
48
FAUTE DISQUALIFIANTE

Poings fermés

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) ACCORDES



OU DIRECTION DU JEU



DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE

54	55	56
UN LANCER FRANC	DEUX LANCERS FRANCS	TROIS LANCERS FRANCS
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

DEMARCHE 2 - HORS DE LA ZONE RESTRICTIVE

57	58	59
UN LANCER FRANC	DEUX LANCERS FRANCS	TROIS LANCERS FRANCS
Index pointé	Doigts serrés des deux mains	3 doigts pointés de chaque main