

Officiels Table de Marque

ROLE DU MARQUEUR :

Arriver 30 min avant le match

INSCRIPTION SUR LA FEUILLE DE MARQUE:

Remplir en noir la partie administrative du recto, en capitales d'imprimerie

- Equipe A et B
- Catégorie
- Rencontre n°
- Date - Heure - Lieu
- Poule
- 1^{er} arbitre - 2^{ème} arbitre

Toujours en noir et en capitales d'imprimerie :

*Equipe A :

- N° informatique du club (sur les licences)
- Couleur
- Publicité
- Composition de l'équipe: N° de licence - Noms - première lettre du prénom - N° de joueur dans l'ordre croissant - le Capitaine (cap) - l'entraîneur - l'aide entraîneur
-

* Même chose pour l'équipe B

- Remplir en noir le bas du verso de la feuille :

- 1^{er} arbitre : nom, adresse et n° de licence
- 2^{ème} arbitre : idem
- marqueur : idem
- aide marqueur : idem
- chronométrateur : idem
- opérateur des 24 sec : idem
- responsable de l'organisation : idem
- délégué aux arbitres : idem

* 10 minutes avant le match (en noir) :

- le coach de l'équipe A vient vérifier la composition de son équipe, donne les entrées en jeu de son cinq majeur (faire une croix dans la colonne "en jeu") et signe la feuille (à côté de son nom)
- même chose pour le coach de l'équipe B

* Au moment du match:

- entourer en noir les croix des 5 entrées en jeu de chaque équipe
- **Prendre le stylo rouge pour le début de partie**

LES POINTS:

- 1 LF (Lancer Franc) réussi : ● sur le score avec n° du joueur correspondant
- panier à deux points réussi : / sur le score avec N° du joueur correspondant
- panier à trois points réussi : / sur le score avec N° du joueur correspondant, entourer le n° du joueur

LES FAUTES:

- **P** : faute simple sans LF (Lancers Franc)
- **P1** : faute avec un LF
- **P2** : faute avec 2 LF
- **P3** : faute avec 3 LF
- **T** : faute technique
- **D** : faute disqualifiante
- **U** : faute antisportive

Inscrire la faute en regard du N° du joueur (P2 par exemple), faire une croix dans les fautes d'équipe

Les fautes du coach et de l'aide entraîneur ne sont pas comptabilisées dans les fautes d'équipe
Disposer la plaquette des fautes d'équipe après la 4ème faute, dès que le joueur de champ tient le ballon

DIVERS :

-_Temps morts : faire une croix lorsqu'un temps mort est imputé

FIN DE QUART-TEMPS:

-Tracer un trait épais sous chaque score et entourer le score - Inscrire le score de chaque quart temps au bas de la feuille - Entourer les fautes des équipes

- Tracer un double trait pour les temps morts non utilisés et pour les fautes d'équipes restantes

FIN DE MATCH:

-_Faire un double trait sous chaque score et entourer le score

- Tracer un trait : \ de la fin du score au bas de la feuille et faire ainsi dans chaque colonne restante

Inscrire le résultat final et l'équipe gagnante, en bas de la feuille

- Compléter comme précédemment pour les temps morts et les fautes d'équipe

- Compléter les cases personnelles des fautes par un trait

- Barrer d'un trait continu lorsqu'un joueur n'est pas rentré - barrer les lignes de joueurs non utilisées

- Signer la feuille de marque

RAPPEL:

- Seul le marqueur et le 1er arbitre peuvent écrire sur la feuille

- Couleurs d'inscription : 1er et 3ème quarts temps : rouge
2ème et 4ème quarts temps: noir

RÔLE DU MARQUEUR:

C'est lui qui inscrit sur la feuille de marque

C'est à lui qu'incombe la gestuelle :

- demande de temps mort (sauf exception) , demande de changement... - - levé du pouce pour signaler que la table est prête

- A la suite d'une faute :

* inscription sur la feuille puis lever la plaquette de fautes personnelles

si demande de temps mort ou de changement: après la gestuelle de l'arbitre, faire la demande de temps mort ou de changement, puis inscription sur la feuille et ensuite, lever la plaquette de fautes

LE CHRONOMÉTREUR:

C'est lui qui déclenche réglementairement le chronomètre et l'arrête sur tout coup de sifflet des arbitres

- il doit déclencher le chronomètre 1 heure avant le début de la rencontre

- il doit gérer le chronomètre, la gestion des temps morts, les intervalles de jeu - il doit prévenir les arbitres des temps de jeu : 10', 6', 3', ...

- pour un temps mort sur panier encaissé : il arrête le chronomètre dès que le ballon rentre dans l'anneau, il fait résonner son signal . La gestuelle incombe au marqueur

- dans les 2 dernières minutes du 4ème quart temps et des prolongations : il doit arrêter le chronomètre sur panier marqué
- il doit jouer le rôle de l'aide marqueur s'il n'y en a pas

IMPORTANT:

La table est neutre_ et doit faire équipe avec les arbitres. Elle ne doit encourager aucune équipe.

RECLAMATION :

Si l'un des entraîneur vient à vous faire une réclamation, vous devrez la noter dans la case prévue à cette effet (vous seul est habilité à le faire).

L'entraîneur doit impérativement joindre à sa plainte un chèque de 60 €. Le lendemain il devra verser un autre chèque de 100 € pour confirmation, si il ne le fait pas, il ne pourra pas récupérer les 60 € verser lors de la réclamation.