

UN MARQUEUR DESIGNE DOIT ETRE DANS LA SALLE 45 MINUTES A UNE HEURE AVANT LA RENCONTRE

COULEURS :

- Noir partie administrative
- Rouge 1er et 3ème quart temps
- Noir 2ème et 4ème quart temps

Le numéro informatique est le chiffre de l'association sur la licence

On indique le **surclassement** avec :
D Départemental
R Régional
N Fédéral

On indique la **mutation** avec :
M Mutation
T Prêt
B Hors délais

dans le petit espace devant le n° de licence

NUMERO DE LICENCE 6 chiffres précédés de deux lettres
BC Mineur
VT et JE : Européen
OE, RH et RN Etranger

Les entrées en jeu (10 mn avant le début de la rencontre)
 Faire une croix pour les entrées en jeu indiquées par l'entraîneur.
 Encercler ces croix en rouge juste avant le début de la partie
 Les lignes non renseignées seront barrées lors des formalités d'après rencontre

Si un joueur ou une joueuse n'est jamais entré(e) en jeu, on barrera son nom et toute la ligne lors des formalités d'après rencontre

Les remplacements se demandent, après la gestuelle de l'arbitre, par le marqueur et sur - Tout coup de sifflet
 - Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé le remplacement lors des deux dernière minutes du 4ème 1/4 temps et toutes prolongations.

Lors d'un temps-mort, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de **pénétrer sur le terrain**

Sur lancer francs le (ou les) remplacements régulièrement annoncés s'effectuent si le tireur réussit son dernier ou unique lancer franc.

Même processus pour le remplacement annoncé du tireur

TEMPS MORT : Une demande peut être faite par le marqueur sur :
 Panier encaissé par l'équipe qui demande le temps mort
 Tout coup de sifflet

Sur la feuille de marque, les temps morts demandés sont inscrits par l'indication de la minute dans la période

Pour les non demandés, tracer deux lignes parallèles en noir dans la (les) case(s) vide(s) en fin de 1/2 temps

FAUTES D'EQUIPE : 4 fautes par 1/4 temps, à la 5ème, des lancers-francs sont tirés sauf pour une faute d'une équipe qui contrôle le ballon (Geste n° 43 et 44)

A la fin de chaque 1/4 temps, tracer deux lignes parallèles en noir dans les cases vides de la couleur du 1/4 temps écoulé

FAUTES DE JOUEURS :
 P : Faute personnelle sans lancer franc et double faute
 P1 P2 P3 : Faute personnelle avec lancer francs
 T2 : Faute technique avec deux lancers francs + possession
 U1 U2 U3 : Faute antisportive avec lancers-francs + possession (2U = joueur disqualifié)

Petit c en indice pour faute de même réparation

Exemple : Faute personnelle P2 pour l'équipe A + Faute personnelle P2 pour l'équipe B même réparation = Petit "c" au lieu des "2" et pas de lancer-francs

D1 D2 D3 : Faute disqualifiante avec lancer-francs + possession
 Après chaque 1/4 temps, encadrer les fautes de la couleur du 1/4 temps écoulé.
 A la fin de la rencontre, tracer un trait dans toutes les cases vides de fautes joueurs ayant participé à la rencontre et entraîneurs.

FAUTE D'ENTRAINEUR
 C2 : Faute technique entraîneur pour conduite personnelle anti-sportive avec 2 lancers-francs + possession
 B2 : Autre faute technique entraîneur ou banc avec 2 lancers-francs + possession
 D2 : Faute disqualifiante avec lancer-francs + possession.

FAUTE ENTRAINEUR + REPLACANT
 F : Bagarre, uniquement les remplaçants ou les entraîneurs des F dans les cases vides.
 Après chaque 1/4 temps, encadrer les fautes de la couleur du 1/4 temps écoulé.
 A la fin de la rencontre, tracer un trait dans toutes les cases vides de fautes joueurs et entraîneurs ayant participé à la rencontre .

LE REPERTOIRE DU SCORE PAR 1/4 TEMPS
 Inscrire les points marqués lors de chaque 1/4 temps et non le cumul des points dans la couleur du 1/4 temps écoulé



Saison 2011/2012

COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL F.F.B.B.
 Maison des Sports B.P. 100 37210 PARCAY-MESLAY

Equipe A : **ST MARTIN SP**
 Equipe B : **VAILLANTE SBO**
 Lieu : **ST MARTIN**

Catégorie : DM1

Rencontre n° : 47 Date : 1410 Heure : 1030

Arbitre : HUGO V. Aide Arbitre : ZOLA E.

Equipe A : ST MARTIN SP				Couleur : VERT		N° Informatique : 0837095		Publicité		MARQUE COURANTE											
Licence	Noms des joueur(se)s	N° en jeu	Fautes	1	2	3	4	5	A		B		A		B		A		B		
									1	2	1	2	1	2	1	2	1	2			
VT771113	IMBERNON J	5	X P ₁																		
OE830269	BONOBON M	6	X P ₁																		
R VT810920	BOUQUET A	7	X P ₂																		
VT830409	CALIFANO S	8	X P ₂																		
VT830636	SONY D	10																			
M VT780847	LAROIX V	11	X P																		
VT820988	JARDIN P	12	X P																		
VT820225	VIERRA J	13	X P ₂																		
VT722953	MANTEAU F (CAP)	15	X																		
VT731011	Entraîneur SANDRILLER P																				
	Entraîneur adjoint																				

RESULTATS						RESULTAT FINAL							
Période	A	B	A	B	Equipe A	Période	A	B	A	B	Equipe A	Equipe B	
1	10	24	15	17	63	2	15	17	16	20	63	76	
3	22	15	16	20		4	16	20					
Prolongation		A	B	Equipe gagnante : VAILLANTE SBC									

Signature du marqueur	Signature du chronometreur	Signature de l'opérateur des 24"	Signature du Commissaire	Signature de l'Aide Arbitre	Signature de l'Arbitre	Signature du capitaine (en cas de réclamation)
-----------------------	----------------------------	----------------------------------	--------------------------	-----------------------------	------------------------	--

En cas de réclamation, noter la période, le temps passé, le score, l'équipe réclamante et le n° des capitaines en jeu

Les renseignements administratifs se trouvent sur la convocation O.T.M. et Arbitres. C'est à écrire en noir **20 minutes** avant le début de la rencontre en lettres capitales d'imprimerie ainsi que les noms des joueurs, leur numéro de maillot et leur numéro de licence.

ADRESSE ARBITRE OU OTM

CONVOCATION date de la rencontre
 Compétition :
 Association recevante
 Association visiteuse
 Officiels désignés
 Arbitre
 Arbitre
 Marqueur

PROGRESSION DU SCORE
 Pour les lancers-francs, faire un rond plein sur le nouveau score et inscrire le numéro du joueur qui l'a marqué dans la case à gauche

Pour les deux points : tracer une ligne diagonale dans la case du nouveau score et mettre le numéro du joueur qui a marqué le panier dans la case à gauche

Pour les trois points, même démarche que pour les deux points mais en plus on entoure le numéro du joueur

Après le 1er 2ème et 3ème 1/4 temps, pour indiquer la fin de celui-ci tracer un seul trait en dessous du score de chaque équipe et entourer les scores, puis reporter en bas dans **RESULTATS** le nombre de points marqués dans le 1/4 temps.

A la fin du 4ème quart-temps ou des prolongations, pour indiquer la fin de la rencontre tracer deux traits en dessous des scores, entourer les scores et tracer des lignes diagonales dans chaque colonne commencée.

Mettre le **SCORE** final plus le nom de l'équipe **GAGNANTE** à la fin de la rencontre.

SIGNATURE DE TOUS LES OFFICIELS

SEUL LE 1ER ARBITRE EST AUTORISE A ECRIRE DANS CETTE PARTIE

Tous rapports sur **RESERVE, INCIDENTS, FAUTE TECHNIQUE ET/OU DISQUALIFIANTE** doivent être envoyés le 1er jour ouvrable qui suit la rencontre avec la feuille de marque par le 1er arbitre

Tous rapports sur **RECLAMATION** doivent être remis immédiatement à l'Arbitre (1er arbitre) qui les envoie, avec la feuille de marque (et le chèque reçu), le lendemain de la rencontre.

La réclamation se pose sur un litige de rencontre. Une équipe a 20 minutes maximum pour confirmer la réclamation après le signal sonore de fin de rencontre.

Le 1er arbitre fait signer le capitaine réclamant dans la case réservée à cet effet sur le recto de la feuille en bas si la réclamation est confirmée. Une réclamation est dictée par le capitaine en jeu au moment du litige (ou l'entraîneur). La personne concernée (Capitaine en jeu, entraîneur) doit poser réclamation au moment du fait et la dicter à la fin de la rencontre.

La rencontre prend fin après la signature du 1er arbitre qui aura barré au dos les rubriques non renseignées.

Tous problèmes ayant lieu après la signature du 1er arbitre feront l'objet d'un rapport adressé au Comité organisateur de la rencontre. Seul le 1er arbitre effectue ce rapport et la commission compétente peut demander un complément d'information.

RESERVES :				SIGNATURES	
				Arbitre	
				Aide Arbitre	
				Capitaine A	
				Capitaine B	
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES				SIGNATURES	
Je confirme la (les) faute(s) disqualifiante(s) avec rapport et rapport suit					
NOM	N° Licence	Equipe	Nature		
CAHIER JM	VT940526	A (B)	(FT) - FD sans rapport - FD avec rapport	Arbitre	
Motif					
IMBERNON J	VT771113	(A) - B	(FT) - FD sans rapport - FD avec rapport	Aide Arbitre	
Motif					
		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	Capitaine A	
Motif					
		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport	Capitaine B	
Motif					
RECLAMATIONS :				SIGNATURES	
Reçu Chèque N° :					
Sur Banque :					
de : €					
				Arb.	
				Aide Arb.	
				Cap A (en jeu)	
				Cap B (en jeu)	
INCIDENTS			Motif		
ayant lieu avant pendant après la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport					
Signature Arbitre		Signature Aide Arbitre	Signature Capitaine A		Signature Capitaine B
OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DELEGUE AUX OFFICIELS					
	NOMS	ADRESSES	N° Licence	Groupement Sportif	
Arbitre	HUGO V.	Rue des Misérables 37000 TOURS	VT590625	ACAN	
AideArbitre	ZOLA E.	Av de l'Assomoir 37520 BALLAN	VT780520	USSP	
Observateur					
Marqueur	SUE E.	Rue des Mystères 37000 TOURS	VT300025	TEC	
Chronométrateur	MAUPASSANT G.	Rue Bel Ami 37170 CHAMBRAY	VT46032	SAS	
Opérateur 24"	VERLAINE P.	Rue de la Sagesse 37000 TOURS	VT700358	SAS	
Resp. de l'organisation	RAIMBAUD A.	Rue du Bateau 37210 ST MARTIN	VT580025	SMSP	

Réserves
Fautes techniques et disqualifiantes (sans rapport)
Réclamations
Incidents

La Réserve se pose avant le début de la rencontre sur le matériel, l'équipement et la qualification des joueurs. En cours de rencontre uniquement sur la qualification d'un ou des joueurs qui arrivent en cours de match. Signature des deux arbitres et capitaines **en titre**

Si rien à écrire, tirer un trait

Indiquer le motif succinct et les signatures :
- Arbitre
- Aide arbitre
- Les capitaines **en titre (en jeu pour la réclamation)**
(+ Procédure particulière pour les Fautes Disqualifiantes avec Rapport)

PARTIE ADMINISTRATIVE (uniquement marqueur)

ADRESSE DES OFFICIELS sur la convocation, il faut leur demander leur club et le numéro de leur licence

Mettre en responsable de l'organisation une personne présente dans la salle, majeure, et licenciée au Club organisateur de la rencontre.

