



FORMATION 2015-2016



Les Assistants de table de marque (A.T.M.)



LE MARQUEUR La feuille de marque

SES PRINCIPALES FONCTIONS

- tenir la feuille de marque
- montrer les plaquettes des fautes individuelles
- manipuler la flèche d'alternance
- responsable du fanion des 4 fautes

CONSIGNES GÉNÉRALES

Inscriptions administratives

- écrire en majuscules
- écrire en **NOIR**
- traits à la règle

10mn avant le match : Entrées en jeu

- écriture **NOIRE**
- équipe A (locaux) puis équipe B (visiteurs)

au cours du match

- écriture **ROUGE** : 1^{ère} et 3^{ème} périodes (ou quart-temps)
- écriture **NOIRE** : 2^{ème}, 4^{èmes} périodes et prolongations

AVANT LE MATCH : RECTO DE LA FEUILLE

Informations sur la convocation des officiels

- Noms des équipes
- N° de la rencontre
- Date, heure et lieu de la rencontre

Les entraîneurs remplissent :

- les informations sur les licences (n°, type de licence, sur classement...)
- les noms des joueurs et initiale du prénom
- les numéros des joueurs
- le nom du capitaine (CAP à compter du nom)
- Couleur des maillots

AVANT LE MATCH : VERSO DE LA FEUILLE

Demander à chacun des intervenants (arbitres, marqueur, chronométreur, responsable de l'organisation) d'inscrire en noire et en majuscule

- le nom, l'adresse, le numéro de licence et le groupement sportif d'appartenance

Important : le responsable de l'organisation ne peut pas cumuler les postes ! Il doit, en plus être majeur, être obligatoirement licencié dans le club recevant.

AVANT LE DEBUT DU MATCH

Les entrées en jeu.

L'entraîneur de chaque équipe doit :

- indiquer les 5 joueurs qui débiteront la rencontre par une croix dans la case « en jeu » correspondant au numéro du joueur
- signer la feuille de marque

Juste avant l'entre-deux

Le marqueur vérifie que les 5 joueurs indiqués par l'entraîneur sont bien ceux qui entrent sur le terrain.

Le marqueur entoure alors en **ROUGE** les 5 croix

LA PROGRESSION DU SCORE

Equipe A : colonne de gauche
« Les locaux »

Equipe B : colonne de droite
« les visiteurs »

Un panier à 2pts marqué par le n° 8 de l'équipe A

Un panier à 3pts marqué par le n° 10 de l'équipe A

Un lancer franc marqué par le n° 4 de l'équipe A

	A	B	
	1	1	
8	2	2	4
	3	3	
	4	4	
10	5	5	
4	6	6	
	7	7	
	8	8	
	9	9	
	10	10	

Un panier à 2pts marqué par le n° 4 de l'équipe B

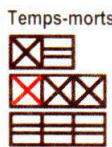

- Le trait oblique indique la progression du score dans la case correspondant au score obtenu par l'équipe
- Un lancer franc est indiqué par un point dans la case correspondant à la progression du score
- Pour un panier primé à trois points, le numéro du joueur sera entouré d'un cercle

PM : un panier réussi involontairement dans son propre panier : les points sont attribués au Capitaine en jeu

LES FAUTES

Les différents types de fautes joueurs :

Faute joueur	Personnelle	P Compte parmi les fautes d'équipe Peut être réparée avec ou sans lancer-franc donc notée P, P1, P2 ou P3
	Antisportive	U Compte parmi les fautes d'équipe Est réparée avec un ou plusieurs lancers-francs donc notée U1, U2 ou U3 et est automatiquement suivie d'une possession du ballon
	Technique	T Compte parmi les fautes d'équipe Est réparée avec un lancer-franc donc notée T1 et est automatiquement suivie d'une possession du ballon 2 fautes techniques = disqualifié
	Disqualifiante	D Compte parmi les fautes d'équipe Est réparée avec un ou plusieurs lancers-francs donc notée D1, D2 ou D3 et est automatiquement suivie d'une possession du ballon
Faute entraîneur – remplaçants – accompagnateurs	Coach	C (à l'entraîneur) Ne compte pas parmi les fautes d'équipe Est réparée avec un lancer-franc donc notée C1 et automatiquement suivie d'une possession du ballon
	Banc	B (à l'entraîneur) Ne compte pas parmi les fautes d'équipe Est réparée par un lancer-franc donc notée B1 et automatiquement suivie d'une possession du ballon

EQUIPE B <i>HOOPERS</i>				Faute d'équipe					
Temps-morts		Période ①		Période ②		Période ③		Période ④	
									
Prolongations									
Licence no.	Nom de joueurs	No.	En jeu	1	2	3	4	5	
001	MAYER F.	4	X		P ₂				
002	JONES M.	5	X		P ₁	P ₂	P ₃		
003	SMITH E.	6	X		P ₂	U ₂	P ₁		
004	FRANK Y.	7	X		T ₂	P ₂			
010	NANCE L.	8	X		P ₁	P ₂	U ₁		
012	KING H. (CAP)	9	X		P ₁	P ₂			
014	WONG P.	10							
015	RUSH S.	11	X		P ₃	P ₂			
		12							
021	MARTINEZ M.	13	X		P ₂	P ₂	P ₂	T ₁	
022	SANCHES N.	14	X		P ₂	P ₂	P ₂	P ₁	U ₂
024	MANOS K.	15	X		P ₂	D ₂			
Entraîneur <i>LOOR A.</i>							C ₁	B ₂	
Entraîneur adjoint <i>MONTA B.</i>									

Bonnes pratiques :

1. l'arbitre fait sa gestuelle
2. le marqueur note la faute au joueur concerné
3. le marqueur note la faute d'équipe (si 4^e faute pas encore atteinte)
4. le marqueur soulève la plaquette pour indiquer le nombre de faute du joueur

Les fautes d'équipe

Quand l'équipe a commis 4 fautes dans la période (ou quart-temps), **il faut lever le fanion des fautes d'équipe.**

- sur la remise en jeu : quand le ballon est mis à la disposition du joueur qui effectue la remise en jeu
- sur lancer-franc : lorsque le ballon est mis à la disposition du joueur qui tire les lancers-francs

LES TEMPS MORTS (TM)

1 ^{ère} mi-temps (1 ^{er} et 2 ^{ème} QT)	2 ^{ème} mi-temps (3 ^{ème} et 4 ^{ème} QT)	Chaque prolongation
2 temps-morts	3 temps-morts	1 temps-morts

L'inscription des Temps-morts sur la feuille se fera en mettant la minute du quart temps en cours dans la case appropriée

*Ex : le temps mort est demandé alors qu'il **reste** 2mn30 à jouer dans le QT, nous sommes donc dans la 8^e minute*

Les temps-mort non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou prolongation suivante

Attention :

Dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période : au maximum 2 temps mort par équipe peuvent être pris (pour limiter les arrêts de jeu en fin de rencontre)

Si le premier TM sur les 3 autorisés n'est pas pris avant les deux dernières minutes, il faut barrer la case d'un double trait.

Exemple :

2 MT

8	9	
--------------	---	--

LES ENTRÉES EN JEU EN COURS DE MATCH

A chaque fois qu'un joueur qui n'était pas encore en jeu entre sur le terrain, il faut l'indiquer sur la feuille en mettant une croix dans la case « en jeu » en face du nom du joueur.
(on fait cette croix dans la couleur du quart temps dans lequel on se trouve)

FIN DE PERIODE (1^{er} QT – 2^e QT – 3^e QT)

(avec la couleur du stylo utilisée pendant le QT concerné)

1. **entourer le score** de chacune des équipes et **tracer une ligne épaisse sous le score**

	A	B	
	1	1	
8	2	2	4
	3	3	
	4	4	
10	5	5	
4	6	6	
	7	7	

2. **Encadrer les fautes des joueurs**

LEMAITREC.	5	X	P	
OBLEZ N.	7	X	P ₂	P ₁

3. reporter le score obtenu par chaque équipe au bas de la feuille de marque (attention il s'agit des points marqués pendant le QT uniquement)

RESULTATS :

Période 1 A ..6.. B ..7.. 2 A B

3 A ... B ... 4 A B.....

Prolongations A B

4. **rayer les cases des fautes d'équipes non utilisées** en traçant un double trait
5. A la mi-temps (à la fin du 2^e QT) – **rayez les cases de TM non utilisées** lors de la 1^{ère} mi-temps en traçant un double trait

EN CAS DE PROLONGATION

1. entourer le dernier chiffre des points réussis par les 2 équipes
2. tracer une ligne horizontale épaisse sous les chiffres
3. inscrire le score obtenu pour chaque équipe lors de la 4^{ème} période
4. Barrer les cases de TM non utilisées (double trait)

Les prolongations sont la continuité de la 4^{ème} période :

- les équipes jouent sur le même panier
- Le décompte des fautes d'équipe continue
- Le fanion reste levé (s'il l'est à la fin du 4^{ème} ST)
- On continue en écriture **NOIRE**

FIN DE RENCONTRE

1. Entourer le score final
2. Tracer 2 lignes horizontales sous le score
3. Tracer une ligne diagonale pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées des colonnes en cours
4. Rayer les cases des fautes non utilisées
5. Rayer les joueurs non entrés en jeu
6. Rayer les cases de joueur non utilisées
7. Enregistrer le score final et inscrire le nom de l'équipe victorieuse

	60	60	
	61	61	4
	62	62	
10	63	63	
	64	64	
	65	65	
	66	66	
	67	67	
	68	68	
	69	69	

LEMAITREC.	5	X	P	P ₂		
OBLEZ N.	7	X	P ₂	P ₁	P	
MARTIN D.	10					
Entraîneur : BODET G.						

RESULTAT FINAL

Equipe A **63** Equipe B **61**
Equipe gagnante SELESTAT BASKET CLUB

Le marker, l'aide-marqueur, le chronométrateur, l'opérateur des 24s, le deuxième arbitre et enfin le premier arbitre signent la feuille de marque.



L'ALTERNANCE

Au début du match, après l'entre deux :

- ⇒ On met la flèche vers le sens d'attaque de l'équipe qui n'a pas pris le 1^{er} contrôle du ballon

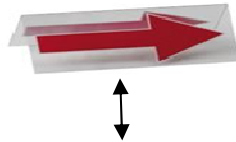
Ensuite, la flèche est tournée après chaque situation d'alternance :

- quand il y a entre-deux
- au début des 2, 3 et 4^{ème} QT

La flèche indique la direction de reprise du jeu lors d'une situation d'alternance (et non le côté du banc !)

Sens d'attaque équipe A

Sens d'attaque équipe B



A la prochaine situation d'alternance la balle sera pour l'équipe B

PROCÉDURE DES TEMPS MORTS

Qui fait la demande ?	L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint
A qui ?	aux assistants de la table de marque (A.T.M.)
Comment ?	oralement ou en faisant le geste du TM
Comment l'ATM intervient-il ?	Après que l'arbitre a terminé sa gestuelle, il fait retentir son signal et fait le geste – puis il indique l'équipe demandeuse
Quand l'ATM peut-il intervenir ?	<ol style="list-style-type: none">1. Le jeu est arrêté – il doit reprendre par une remise en jeu de l'extérieur du terrain Il doit alors intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu2. Le jeu doit reprendre par des lancers francs<ul style="list-style-type: none">• Il peut intervenir avant que l'arbitre ne donne le ballon au joueur chargé de tirer le lancer• Si le dernier LF est réussi, il peut intervenir après le lancer, AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur en charge de la remise en jeu• Si les LF sont suivis d'une remise en jeu ligne médiane, il peut intervenir après le dernier LF (réussi ou non – donc en cas de faute T, U ou D) AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur en charge de la remise en jeu3. Sur panier encaissé par l'équipe qui demande le TM – dans ce cas le chrono est arrêté dès que le ballon pénètre dans le panier et le temps mort est demandé par la table

PROCÉDURE DES CHANGEMENTS

Qui demande le remplacement à la table ?	Le joueur près à jouer en venant s'asseoir sur la chaise près de la table
A qui ?	Aux Assistants de la table de marque (A.T.M.)
Un remplacement est autorisé pour les deux équipes	<ul style="list-style-type: none"> • Sur tous les coups de sifflets de l'arbitre et dès que ce dernier a terminé sa gestuelle indiquant la faute ou la violation (le jeu est arrêté) • Lors d'un temps-mort d'équipe • Lors du dernier ou unique Lancer Franc s'il est réussi • Lors du dernier ou unique Lancer Franc, même raté, s'il est suivi d'une remise en jeu ligne médiane (Fautes T, U ou D)
Il est autorisé pour l'équipe qui encaisse un panier	<p>Dans les 2 dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation, dès que le ballon pénètre dans le panier.</p> <p>(PM : dans ce cas, si l'équipe qui encaisse le panier a demandé changement, l'équipe qui a marqué peut alors demander également un changement ou même un temps mort)</p>
Jusqu'à quand le changement peut être demandé ?	Jusqu'à ce que le ballon soit mis à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu ou des lancers francs
Comment ?	L'ATM doit siffler ou actionner le klaxon et faire le geste approprié
<i>Attention (sur la feuille de marque)</i>	<i>A chaque fois qu'un joueur qui n'était pas encore entré en jeu entre sur le terrain, il faut l'indiquer sur la feuille en mettant une croix dans la case « en jeu » du joueur Avec la couleur de stylo du QT concerné</i>



LE CHRONOMETREUR

Le chronomètre

SON RÔLE

- Décompter le temps de jeu
- Chronométrer les temps - morts (1 minute)
- Chronométrer les intervalles entre chaque période

DURÉE DES RENCONTRES

Séniors Juniors Cadets	4 x 10 minutes Prolongation : 5 minutes
Minimes	4 x 8 minutes Prolongation : 2 minutes
Benjamins	4 x 7 minutes Prolongation : 2 minutes
Poussins	4 x 6 minutes Prolongation : 2 minutes

LA TENUE DU CHRONOMETRE

Quand déclencher le chronomètre ?

1. En début de rencontre, lors de l'entre-deux → dès que le ballon est frappé par l'un des deux sauteurs
 2. Lors d'une remise en jeu de l'extérieur du terrain → lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain
 3. Lors des tirs de Lancer-Francis
- ⇒ Si le dernier tir est réussi, le chrono sera déclenché quand un joueur sur le terrain touchera le ballon après la mise en jeu
- ⇒ Si le dernier lancer est raté, le chrono sera déclenché quand le ballon sera touché par un joueur sur le terrain

Quand arrêter le chronomètre ?

1. Sur tout coup de sifflet de l'arbitre
2. Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort
3. Le chronomètre s'arrête à la fin d'un QT (à Sélestat, rien à faire, le chrono s'arrête tout seul et le klaxon s'actionne automatiquement)
4. **Ne pas arrêter le chrono sur un panier marqué – Sauf** sur panier marqué pendant les deux dernières minutes du 4^e QT du match et pendant chaque prolongation

Changement et temps-morts

Le chronométrateur actionne le klaxon et signale le changement ou le temps-morts à l'arbitre

Le chronométrateur doit mesurer un temps-mort de la manière suivante :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.