ARBITRE CLUB
9 – FEUILLE DE MARQUE
CHRONOMETRE

INFBB

INSTITUT NATIONAL
DE FORMATION DU BASKETBALL

Atelier 9 : La table de marque

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

FEUILLE DE MARQUE

Equipe A _____ Equipe B _____

Compétition : _____ Date : _____ Heure : _____ Arbitre : _____
Rencontre N° : _____ Lieu : _____ Aide arbitre : _____

Equipe A: _____

Temps-mort ① ② Période ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
③ ④ Période ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Prolongations

Uniforme N°.	Nom des joueurs	N°	Ex Jeu	Fautes 1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Entraineur:
Entraineur adjoint :

Equipe B: _____

Temps-mort ① ② Période ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
③ ④ Période ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Prolongations

Uniforme N°.	Nom des joueurs	N°	Ex Jeu	Fautes 1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Entraineur:
Entraineur adjoint :

PROGRESSION DU SCORE

A	B		A	B		A	B		A	B	
1	1		41	41		81	81		121	121	
2	2		42	42		82	82		122	122	
3	3		43	43		83	83		123	123	
4	4		44	44		84	84		124	124	
5	5		45	45		85	85		125	125	
6	6		46	46		86	86		126	126	
7	7		47	47		87	87		127	127	
8	8		48	48		88	88		128	128	
9	9		49	49		89	89		129	129	
10	10		50	50		90	90		130	130	
11	11		51	51		91	91		131	131	
12	12		52	52		92	92		132	132	
13	13		53	53		93	93		133	133	
14	14		54	54		94	94		134	134	
15	15		55	55		95	95		135	135	
16	16		56	56		96	96		136	136	
17	17		57	57		97	97		137	137	
18	18		58	58		98	98		138	138	
19	19		59	59		99	99		139	139	
20	20		60	60		100	100		140	140	
21	21		61	61		101	101		141	141	
22	22		62	62		102	102		142	142	
23	23		63	63		103	103		143	143	
24	24		64	64		104	104		144	144	
25	25		65	65		105	105		145	145	
26	26		66	66		106	106		146	146	
27	27		67	67		107	107		147	147	
28	28		68	68		108	108		148	148	
29	29		69	69		109	109		149	149	
30	30		70	70		110	110		150	150	
31	31		71	71		111	111		151	151	
32	32		72	72		112	112		152	152	
33	33		73	73		113	113		153	153	
34	34		74	74		114	114		154	154	
35	35		75	75		115	115		155	155	
36	36		76	76		116	116		156	156	
37	37		77	77		117	117		157	157	
38	38		78	78		118	118		158	158	
39	39		79	79		119	119		159	159	
40	40		80	80		120	120		160	160	

Scores : Période ① A ___ B ___ ② A ___ B ___
Période ③ A ___ B ___ ④ A ___ B ___
Prolongations A ___ B ___

Score finale : Equipe A _____ Equipe B _____
Nom de l'équipe vainqueur : _____

Marqueur : _____
Chronométreur : _____
Opérateur des 24 secondes : _____

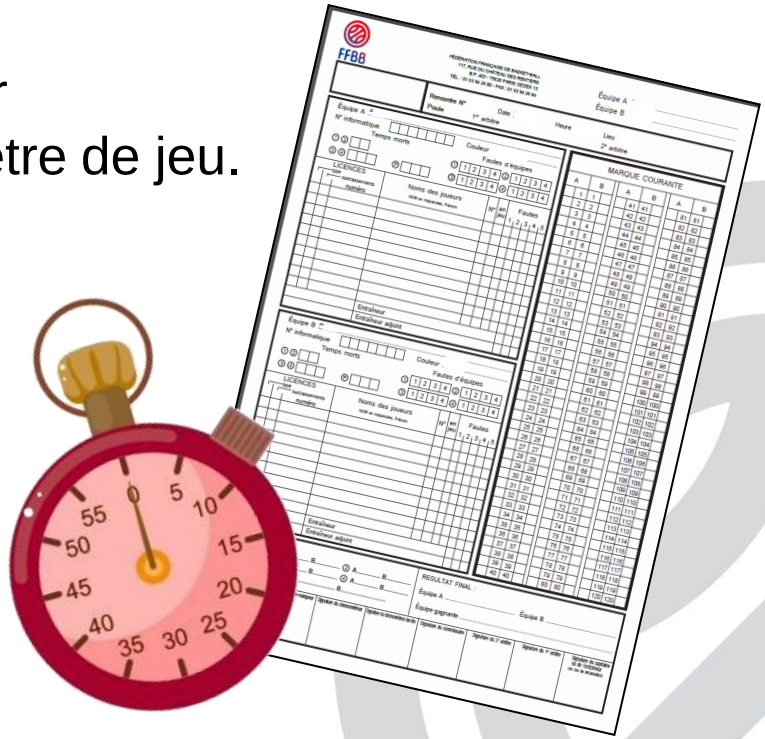
Arbitre : _____
Aide arbitre : _____
Signature du capitaine en cas de réclamation : _____

Atelier 9 : La table de marque

Lorsqu’ils officient sur un match, les arbitres doivent être capable de vérifier la feuille de marque et connaître les règle du chronométrage.

Dans le club, ils peuvent également être amenés à aider des jeunes ou des parents qui se débutent à la table de marque.

Voici donc les points importants à retenir
pour la feuille de marque et le chronomètre de jeu.



La feuille de marque

- Elle doit être tenue par une personne licenciée
- Une formation Officiel de Table de Marque (OTM) est possible sur e-Learning également
- La feuille de marque permet de comptabiliser les points des équipes et les fautes des joueurs.
- Simple d'utilisation, c'est en pratiquant plusieurs fois que cela devient facile !

Atelier 9 : La feuille de marque

CONSIGNES GENERALES

Toutes les inscriptions doivent être faites en **MAJUSCULES** d'imprimerie et lisibles, au recto comme au verso de la feuille de marque.

Le marqueur utilisera deux stylos de couleurs différentes (**noir** et **rouge**).

Toutes les lignes doivent être **tracées à la règle**.

Atelier 9 : La feuille de marque

COULEURS D'ECRITURE

Quand ?	Quelle couleur ?
Avant la rencontre	NOIR
1er quart temps	ROUGE
2ème quart temps	NOIR
3ème quart temps	ROUGE
4ème quart temps	NOIR
Prolongations	NOIR
Après la rencontre	NOIR

Atelier 9 : La feuille de marque

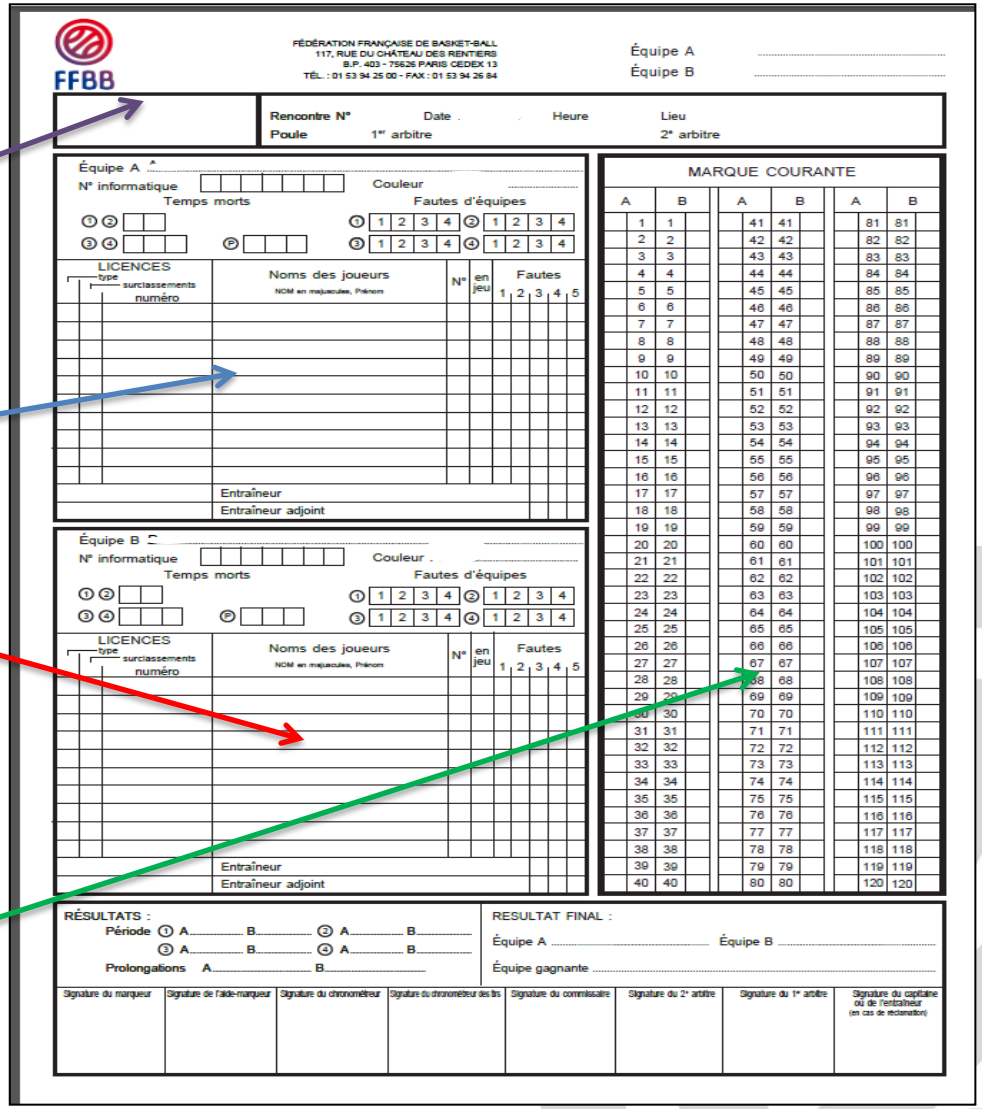
RECTO

Une partie administrative

Une partie pour l'équipe A (locaux)

Une partie pour l'équipe B (visiteurs)

Une partie pour le score



Atelier 9 : La feuille de marque

VERSO

Une partie administrative

RESERVES : .....

SIGNATURES
1er Arb.
2e Arb.
Cap. A
Cap. B

FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES

NOM	N° Licence	Équipe	Nature *		
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif					
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif					
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif					
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif					

Je confirme la (les) faute(s) disqualifiante(s) avec rapport et rapport suit.

SIGNATURES
1er Arb.
2e Arb.
Cap. A
Cap. B

RECLAMATIONS : .....

Reçu Chèque Numéro : _____

sur Banque : .....

de ..... €.

SIGNATURES
1er Arb.
2e Arb.
* Cap. A (en jeu) ou entraîneur
* Cap. B (en jeu) ou entraîneur

INCIDENTS

ayant eu lieu avant / pendant / après } la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport

Motif .....

Signature 1er arbitre	Signature 2e arbitre	Signature Capitaine A	Signature Capitaine B

OFFICIELS, RESPONSABLES DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉS AUX OFFICIELS

	NOMS	ADRESSES	N° Licences	Groupements Sportifs
1er arbitre				
2e arbitre				
Commissaire				
Marqueur				
Aide-marqueur				
Chronométreur				
Chronométreur des tirs				
Resp. de l'organisation				
Délégué aux officiels				

* Rayer la (les) mention (s) inutile (s)

Atelier 9 : La feuille de marque

PARTIE ADMINISTRATIVE

L'heure officielle de la rencontre

Les noms des équipes doivent être écrits en entier

FFBB

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKET-BALL
117, RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS
B.P. 403 - 75626 PARIS CEDEX 13
TÉL. : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 26 84

Équipe A CAEN BASKET CALVADOS
Équipe B VITRE AURORE

Rencontre N° 0152 Date 26/10/14 Heure 20:00 Lieu CAEN
Poule C 1er arbitre DUROUF A 2e arbitre PERARD H

La ville où se situe le gymnase ou la salle de sports

Atelier 9 : La feuille de marque

COORDONNEES JOUEURS ET ENTRAINEURS

Noter que le nom de famille et l'initiale du prénom

Noter les numéros de licence présents sur les licences

Faire de même pour l'entraîneur

Indiquer les numéros de maillot dans l'ordre

Équipe A CAEN BASKET CALVADOS

N° informatique

Couleur : ROUGE

Temps morts

① ② ③ ④ Ⓟ

Fautes d'équipes

① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

LICENCES type	surclassements	numéro	Noms des joueurs NOM en majuscules, Prénom	N°	en jeu	Fautes 1	2	3	4	5
JC1		VT850247	ROBERT P.	4						
		VT802647	HUMOT D.	5						
		VT783659	DAMOIS L.	6						
JC1		RH816952	KOLOMI H.	8						
			DURAND M.	9						
		VT803651	MARIE R.	10						
	N	VT982354	POULARD J.	11						
		VT885932	LOUPY A.	12						
TC		VT759426	Entraîneur FERREY N.							
			Entraîneur adjoint							

Atelier 9 : La feuille de marque

AU VERSO DE LA FEUILLE

Les coordonnées complètes de chaque officiel doivent être remplies

OFFICIELS, RESPONSABLES DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉS AUX OFFICIELS				
	NOMS	ADRESSES	N° Licences	Groupements Sportifs
1er arbitre	DUROUF A.	1 ALLEE DE LA PERDRIE 35000 RENNES	VT780136	RENNES P.A
2e arbitre	PERARD H.	152 RUE GEORGES SAND 76000 ROUEN	VT831496	SPO ROUEN
Commissaire				
Marqueur	LELIEVRE E.	256 BOULEVARD MARECHAL JUIN 14000 CAEN	VT786512	ASPTT
Aide-marqueur				
Chronométreur	GRANGER K.	69 RUE CAPONIERE 14000 CAEN	VT713684	AGC
Chronométreur des tirs				
Resp. de l'organisation	JEANNE L.	PLACE MARCEL PHILIPPE 14120 MONDEVILLE	VT520069	CBC
Délégué aux officiels				

Les coordonnées complètes du responsable de l'organisation sont également obligatoires

Atelier 9 : La feuille de marque

PROGRESSION DU SCORE

Un panier à 2 points

Un panier à 3 points

Un lancer franc

A		B	
	1	1	
6	2	2	
	3	3	
9	4	4	
	5	5	
	6	6	
11	7	7	
	8	8	
4	9	9	
9		10	
	11	11	
12	12	12	
	13	13	
	14	14	
	15	15	

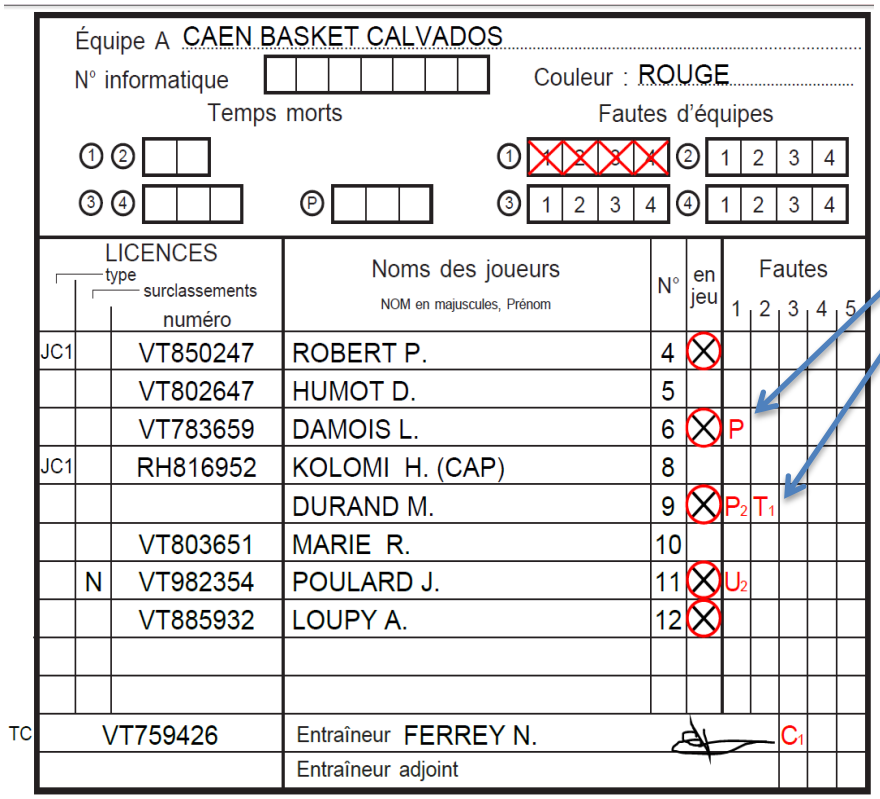
Atelier 9 : La feuille de marque

LES DIFFERENTES FAUTES

Types de fautes	Inscription sur la feuille
Faute personnelle	**P**
Faute antisportive	**U**
Faute technique de joueur	**T**
Faute disqualifiante	**D**
Faute technique pour conduite personnelle antisportive de l'entraîneur	**C**
Faute technique infligée à un entraîneur pour tout autre raison	**B**
Faute disqualifiante pour bagarre	**F**

Atelier 9 : La feuille de marque

NOTATION DES FAUTES



Équipe A CAEN BASKET CALVADOS

N° informatique

Couleur : ROUGE

Temps morts

① ② ③ ④ Ⓟ

Fautes d'équipes

① ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ ② 1 2 3 4

③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

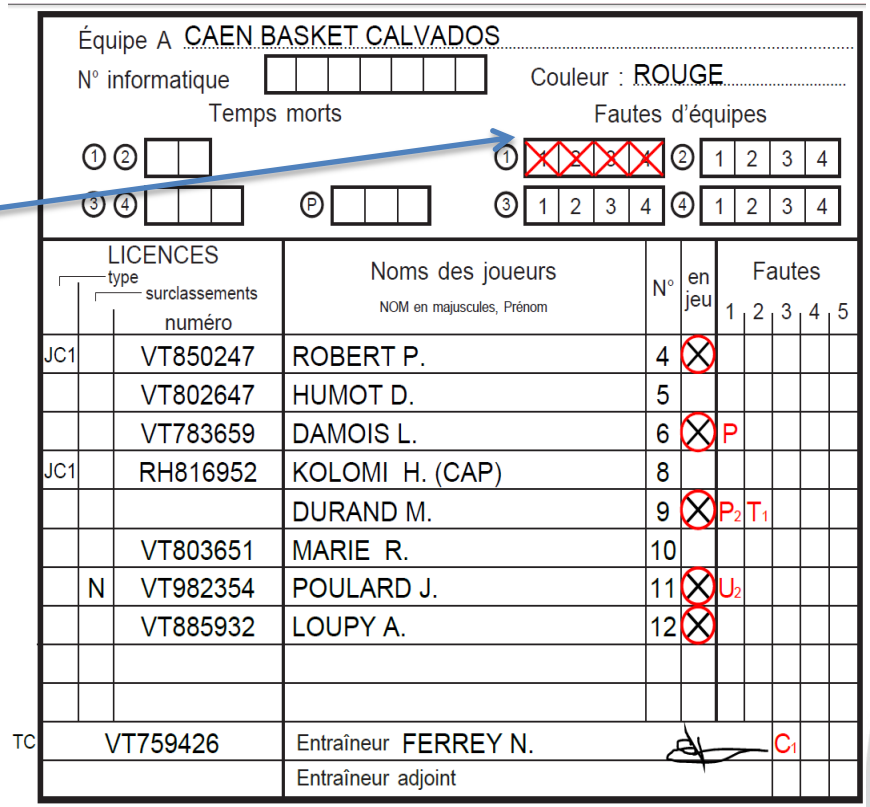
	LICENCES type	surclassements	numéro	Noms des joueurs NOM en majuscules, Prénom	N°	en jeu	Fautes 1	2	3	4	5
	JC1		VT850247	ROBERT P.	4	X					
			VT802647	HUMOT D.	5						
			VT783659	DAMOIS L.	6	X	P				
	JC1		RH816952	KOLOMI H. (CAP)	8						
				DURAND M.	9	X	P_2	T_1			
			VT803651	MARIE R.	10						
		N	VT982354	POULARD J.	11	X	U_2				
			VT885932	LOUPY A.	12	X					
TC			VT759426	Entraîneur FERREY N.					C_1		
				Entraîneur adjoint							

On indique toujours le type de faute ainsi que le nombre de lancers-francs éventuels en indice.

Atelier 9 : La feuille de marque

NOTATION DES FAUTES D'EQUIPE

Chaque fois qu'un joueur commet une faute, cette faute compte dans les fautes d'équipe, où l'on inscrit une croix.



Équipe A CAEN BASKET CALVADOS

N° informatique

Couleur : ROUGE

Temps morts

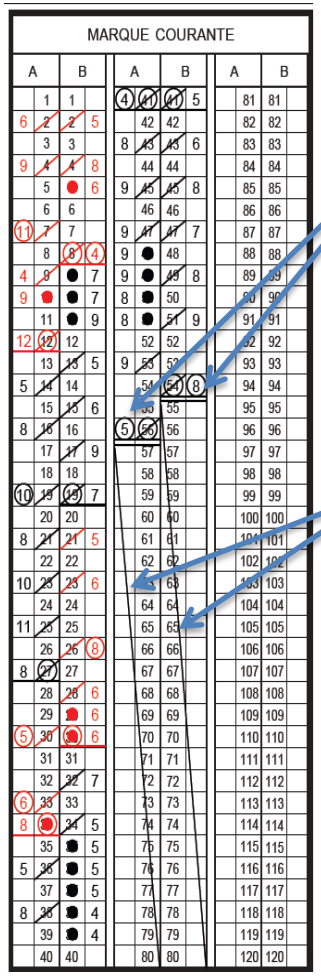
Fautes d'équipes

LICENCES type	surclassements	numéro	Noms des joueurs (NOM en majuscules, Prénom)	N°	en jeu	Fautes 1	2	3	4	5
JC1		VT850247	ROBERT P.	4	X					
		VT802647	HUMOT D.	5						
		VT783659	DAMOIS L.	6	X	P				
JC1		RH816952	KOLOMI H. (CAP)	8						
			DURAND M.	9	X	P_2	T_1			
		VT803651	MARIE R.	10						
	N	VT982354	POULARD J.	11	X	U_2				
		VT885932	LOUPY A.	12	X					
TC		VT759426	Entraîneur FERREY N.					C_1		
			Entraîneur adjoint							

Au-delà de la 4ème faute, le fanion des fautes d'équipe devra être levé.

Atelier 9 : La feuille de marque

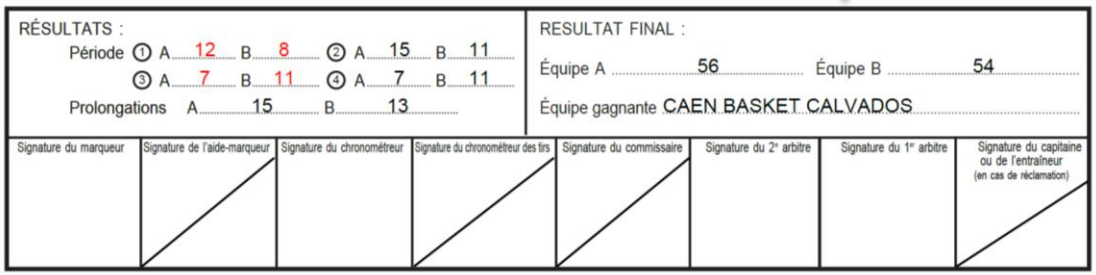
CLOTURE DU SCORE EN FIN DE RENCONTRE



En fin de rencontre, le score est encerclé et souligné de deux traits

Puis les colonnes entamées sont barrées en diagonale

Le score final et l'équipe gagnante



RÉSULTATS :

Période ① A 12 B 8 ② A 15 B 11

③ A 7 B 11 ④ A 7 B 11

Prolongations A 15 B 13

RESULTAT FINAL :

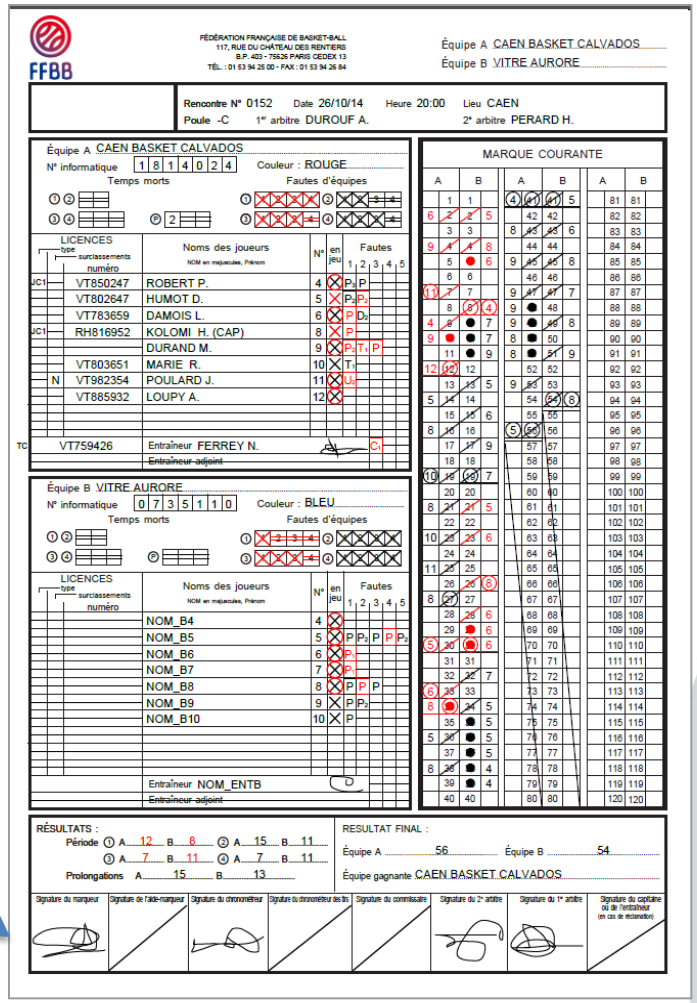
Équipe A 56 Équipe B 54

Équipe gagnante CAEN BASKET CALVADOS

Signature du marqueur	Signature de l'aide-marqueur	Signature du chronométreur	Signature du chronométreur des tirs	Signature du commissaire	Signature du 2e arbitre	Signature du 1er arbitre	Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)

Atelier 9 : La feuille de marque

RECTO DE LA FEUILLE EN FIN DE RENCONTRE



FFBB

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKET-BALL
117, RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS
B.P. 403 - 75626 PARIS CEDEX 13
TÉL. : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 26 84

Équipe A CAEN BASKET CALVADOS
Équipe B VITRE AURORE

Rencontre N° 0152 Date 26/10/14 Heure 20:00 Lieu CAEN
Poule -C 1er arbitre DUROUF A. 2e arbitre PERARD H.

Équipe A CAEN BASKET CALVADOS
N° informatique 1 8 1 4 0 2 4 Couleur : ROUGE
Temps morts
Fautes d'équipes

LICENCES (type / surclassements / numéro)	Noms des joueurs (NOM en majuscules, Prénom)	N°	en jeu	Fautes 1	2	3	4	5
JC1 VT850247	ROBERT P.	4	X	P2	P			
VT802647	HUMOT D.	5	X	P2	P2			
VT783659	DAMOIS L.	6	X	P	D2			
JC1 RH816952	KOLOMI H. (CAP)	8	X	P				
	DURAND M.	9	X	P	T1	P		
VT803651	MARIE R.	10	X	T1				
N VT982354	POULARD J.	11	X	U2				
VT885932	LOUPY A.	12	X					
TC VT759426	Entraîneur FERREY N.			C1				
	Entraîneur adjoint							

Équipe B VITRE AURORE
N° informatique 0 7 3 5 1 1 0 Couleur : BLEU
Temps morts
Fautes d'équipes

LICENCES (type / surclassements / numéro)	Noms des joueurs (NOM en majuscules, Prénom)	N°	en jeu	Fautes 1	2	3	4	5
	NOM_B4	4	X					
	NOM_B5	5	X	P	P2	P	P	P2
	NOM_B6	6	X	P1				
	NOM_B7	7	X	P1				
	NOM_B8	8	X	P	P	P		
	NOM_B9	9	X	P	P2			
	NOM_B10	10	X	P				
	Entraîneur NOM_ENTB							
	Entraîneur adjoint							

MARQUE COURANTE

RÉSULTATS :
Période ① A 12 B 8 ② A 15 B 11
③ A 7 B 11 ④ A 7 B 11
Prolongations A 15 B 13

RESULTAT FINAL :
Équipe A 56 Équipe B 54
Équipe gagnante CAEN BASKET CALVADOS

Signature du marqueur | Signature de l'aide-marqueur | Signature du chronométreur | Signature du chronométreur des 24s | Signature du commissaire | Signature du 2e arbitre | Signature du 1er arbitre | Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)

Une fois tout cela terminé, les officiels de table ainsi que les arbitres signent la feuille de marque.

Atelier 9 : La table de marque

Le chronomètre

- Il doit être tenue par une personne licenciée
- Une formation Officiel de Table de Marque (OTM) est possible sur e-Learning également
- Le chronomètre permet de décompter le temps de jeu qui varie selon les catégories, voire les départements.
- Une personne du club aide pour la programmation du temps de jeu.
- Il est arrêté et redémarré pendant le match selon quelques règles simples.

Atelier 9 : Le chronomètre

ON DEMARRE LE CHRONO

- <u>Lors de l'entre-deux du début de match :</u>
  - Quand le ballon est frappé par l'un des deux sauteurs.
- <u>A la suite d'un lancer-franc non réussi:</u>
  - Quand le ballon touche un joueur sur le terrain.
- <u>Lors d'une remise en jeu :</u>
  - Quand le ballon touche un joueur sur le terrain.

Atelier 9 : Le chronomètre

ON ARRETE LE CHRONO

- Sur tous les coups de sifflets de l'arbitre.
- Lorsqu'un panier est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort.
- Lorsqu'un panier du terrain est réussi dans les deux dernières minutes de la 4ème période (et prolongations).

ATTENTION! Lors des deux derniers cas l'arbitre ne siffle pas mais le chronomètre doit être arrêté.

Atelier 9 : Le chronomètre

DECOMPTE DES TEMPS-MORT

- Déclencher le décompte du temps-mort quand l'arbitre accorde le temps-mort :

  » 1 sonnerie à 50s

  » 1 sonnerie à 1 minute

- Le chronométreur demande les temps-morts sur panier encaissé lorsqu'il n'y a pas de faute sifflée.

POLE FORMATION

INFBB

INSTITUT NATIONAL
DE FORMATION DU BASKETBALL

FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85