



## Comité Provincial du Hainaut

# LES OFFICIELS DE TABLE



## Commission de Formation des arbitres

Réalisé par **Lucien LOPEZ**  
Secrétaire général AWBB  
ex Commissaire de table  
en division 1 nationale

# LES OFFICIELS DE TABLE

- ◆ *Combien sont-ils normalement?*
- ◆ *Quelle est la fonction d'un officiel?*
- ◆ *Quand doit-il être présent à la table?*
- ◆ *Que doit-il faire avant le début du match?*
- ◆ *Quelle attitude doit-il avoir pendant le match?*
- ◆ *Quel rôle a-t-il pendant la rencontre?*
- ◆ *Quel rôle a-t-il après la rencontre?*

**LES OFFICIELS DE TABLE** sont : Le marqueur, l'aide-marqueur, le chronométrateur et l'opérateur des 24 secondes.

**LE MARQUEUR** doit disposer d'une feuille de marque (remise par le club visité ou organisateur) et enregistrer :

- les équipes en inscrivant les noms et numéros des joueurs qui commenceront le match et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer au jeu. Lorsqu'une infraction au règlement se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible.
- le compte courant des points et des lancers francs marqués.
- les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque la 5<sup>ème</sup> faute est infligée à l'encontre de tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié.
- les temps-morts d'équipe. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne reste plus de temps-mort à sa disposition lors d'une mi-temps ou d'une prolongation.

- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit ajuster la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent changer de côté.

## **Le marqueur** doit aussi :

- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les 2 entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur.
- Placer la plaquette de fautes d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche de cette équipe dès que le ballon devient vivant à la suite de la 4<sup>ème</sup> faute de l'équipe dans une période.
- Effectuer (signaler) les remplacements.
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête pas le chronomètre de jeu de la rencontre et ne rend pas le ballon mort.

**L'AIDE MARQUEUR** est responsable du tableau d'affichage et il doit aider le marqueur. Dans tous les cas de divergences insolubles entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

**Si une erreur d'enregistrement du score est découverte :**

- ◆ Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal.
- ◆ Après l'expiration du temps de jeu et avant que l'arbitre signe la feuille de marque, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre.
- ◆ Après que les arbitres ont signé la feuille de marque, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'arbitre doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition

# Importance de la feuille de match

- ◆ Avant la rencontre
- ◆ Évolution du score
- ◆ Évolution des fautes
- ◆ Fautes de banc et d'entraîneur
- ◆ Évolution du match période par période
- ◆ Fautes antisportives
- ◆ Fin de la rencontre

# Importance de la feuille

C'est une image en couleur des participants, des points, des fautes, des exclusions, des protestations, des deux équipes.

Ne la considérez donc pas comme un vulgaire morceau de papier.

Il faut en prendre soin, écrire lisiblement, éviter les ratures et être sûr de ce que l'on écrit dessus.

# Importance de la feuille

- ◆ Après chaque panier ou faute, vérifiez si le marquoir est en accord avec la feuille. **Si ce n'est pas le cas**, la première fois que le ballon est mort et le chrono arrêté, signalez-le aux arbitres.
- ◆ Ne commencez pas à crier tout haut au travers du terrain « Marquoir! Ce n'est pas juste! »

# Avant la rencontre

- ◆ Qui remplit la feuille?
- ◆ Quand doit-elle être prête?
- ◆ Quand signale-t-on aux arbitres que les coachs doivent mettre leur cinq de base et parapher la feuille?
- ◆ Quand doit-on prévenir l'arbitre une première fois?
- ◆ Quand doit-on le prévenir une deuxième fois?

30 minutes avant la rencontre :





# 20 minutes avant la rencontre :

**BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET**



Team A B.C. ROUGE Team B B.C. VERT  
 Game N° : 363 DIV : IPA Time : \_\_\_\_\_ Date : 19-11-05  
 Ref. 1 : \_\_\_\_\_ Ref. 2 : \_\_\_\_\_ Ref. 3 : \_\_\_\_\_

Team A : B.C. ROUGE MAT : 326  
 Time-outs \_\_\_\_\_ Team fouls \_\_\_\_\_  
 1st half       Period 1       Period 2        
 2nd half       Period 3       Period 4        
 Extra periods

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

Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
				1	2	3	4	5
73	LEGRAM A.	4						
75	COSAR T.	6						
74	LAPUYE C.	7						
74	FEIT L. (CAP)	9						
80	LENAIN P.	10						
79	LASUEVA I.	16						
78	LEGLAND D.	14						
79	DEGROOTS.	15						
86	LESAIN W.	17						
84	BOULE G.	18						

Coch : LEBON A. B2020  
 Assistant Coach : \_\_\_\_\_

Team B : B.C. VERT MAT : 1415  
 Time-outs \_\_\_\_\_ Team fouls \_\_\_\_\_  
 1st half       Period 1       Period 2        
 2nd half       Period 3       Period 4        
 Extra periods

Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
				1	2	3	4	5
78	PASTOR C. (CAP)	5						
80	LASCIENCE L.	7						
81	DUPUIS W.	8						
81	CANUIT N.	10						
77	BONENFANT E.	11						
84	LARVE I.	14						
77	ARAMIS B.	16						
77	LEDUC B.	17						
65	COPPERFIELD E.	18						
84	COOK D.	20						
86	DAVISON H.	21						
82	LEPEROU T.	22						

Coch : LEMAUVATS S B20690  
 Assistant Coach : BONAHAN H B2703

Scores : Period ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 Period ③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ ④ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 Extra periods A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Scorekeeper : JOL L (30)  
 Timekeeper : LUI A (149)  
 24° Operator : ELLE B (70)  
 Commissioner : \_\_\_\_\_  
 Deleg. A : MOI B (60)

Final Score : Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_  
 Name of Winning Team : \_\_\_\_\_  
 Ref. 1 (Sign.) \_\_\_\_\_ Captain's signature in case of protest \_\_\_\_\_

Ref. 1	Ref. 2	Ref. 3	Commis.	Scorekeeper	Timekeeper	24° Oper.



# 10 minutes avant la rencontre:

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4						
	75	CESAR T.	6	X					
	74	LAPLYME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X					
	80	LENAIN P.	10						
	79	LASUEUR J.	12	X					
	78	LEGLAND D.	14	X					
	79	DEGROOTS.	15	X					
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18						

Coach : LEBON A. 92020

Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs      Team fouls

1st half        Period 1          Period 2

2nd half         Period 3          Period 4

Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR C. (CAP)	5	X					
	80	LASCIENCE L.	7						
	81	DUPUIS W.	8						
	81	LANUIT N.	10	X					
	77	BONENFANT E.	11						
	84	LARVE I.	14	X					
	77	ARAMIS P.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X					
	68	COPPERFIELD E.	18						
	84	COOK D.	20						
	86	DAVIDSON H.	21						
	82	LEPERTU T.	22						

Coach : LEMAUVATS S 930690

Assistant Coach : BONAMAN M 930703



# Avant la rencontre

**Le marqueur commence déjà son travail avant la rencontre :**

- ◆ en signalant à l'arbitre qu'il reste trois minutes, puis 1 min. 30''

# Avant la rencontre

**mais également après 1min.30'':**

- ◆ en vérifiant si les dix joueurs qui montent sur le terrain sont bien ceux renseignés par les entraîneurs et en encerclant en rouge les croix mises par les coachs.

# Avant la rencontre

## Que faire en cas d'erreur ?

- ◆ Appelez l'arbitre le plus proche et signalez-lui l'erreur. Il sait, normalement, ce qu'il doit et peut faire.

# Début de la rencontre

- ◆ Commencez à inscrire l'évolution du score et des fautes en rouge, en suivant les instructions suivantes :

# Évolution du score :

## Paniers à deux points :

# Évolution du score

Comptez deux unités dans la colonne de l'équipe qui vient de marquer. Barrez cette case d'une ligne oblique et inscrivez également à côté de cette case le numéro du joueur qui a marqué les deux points.

Team A : B.C. ROUGE MAT : 326

Time-outs      Team fouls  
 1st half        Period 1          Period 2      
 2nd half        Period 3          Period 4      
  Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4						
	75	CESAR T.	6	X					
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X					
	80	LENAIN P.	10						
	79	LASUEUR J.	12	X					
	78	LEGLAND D.	14	X					
	79	DEGROOTS.	15	X					
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18						

Coach : LEBON A. B2020  
 Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs      Team fouls  
 1st half        Period 1          Period 2      
 2nd half        Period 3          Period 4      
  Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTUR C. (CAP)	5	X					
	80	LASCIENCE L.	7						
	81	DUPUIS W.	8						
	81	CANUIT N.	10	X					
	77	BONENFANT E.	11						
	84	LARVE I.	14	X					
	77	ARAMIS P.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X					
	68	COPPERFIELD E.	18						
	84	COOK D.	20						
	86	DAVIDSON H	21						
	82	LEPERDU T.	22						

Coach : LEMAUVAYS S B20690  
 Assistant Coach : BENAMAN H B0703

### RUNNING SCORE

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

Final Score :      Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_

Name of Winning Team : \_\_\_\_\_

Ref. 1 (Sign)      Captain's signature in case of protes



# Évolution du score

## Paniers à trois points :

# Évolution du score

Comptez trois unités dans la colonne de l'équipe qui vient de marquer.

Barrez cette case d'une ligne oblique et inscrivez également à côté de cette case le numéro du joueur qui a marqué les trois points.

Mais en plus, il faut encercler ce numéro de joueur qui a inscrit les trois points.

	A		B	
	1		1	
6	<del>1</del>		<del>2</del>	14
	3		3	
9	<del>4</del>		4	
	5		<del>6</del>	60
	6		6	
12	<del>7</del>		<del>7</del>	5
	8		8	
9	<del>9</del>		9	
	10		<del>10</del>	14
	11		11	

# Évolution du score

**Paniers à un point, dits  
*lancers francs* :**

# Évolution du score

Idem que pour les paniers à deux points, mais remplacez la ligne oblique par cercle rempli (boule) sur le score.

	A	B	
	1	1	
6	<del>2</del>	<del>2</del>	14
	3	3	
9	<del>4</del>	4	
	5	<del>5</del>	60
	6	6	
12	<del>7</del>	<del>7</del>	5
	8	8	
9	<del>9</del>	9	
	10	<del>10</del>	14
	11	11	
	12	<del>12</del>	14
	13	<del>13</del>	14
	14	14	

# Évolution des fautes

Si un lancer franc a été marqué, cela signifie qu'une faute a été commise. Comment noter sur la feuille de marque qu'une faute a été commise?

75	CESAR T.	6(X)P					
----	----------	-------	--	--	--	--	--

# Évolution des fautes

Il suffit d'écrire dans une des cinq cases de la colonne *fouls* le type de faute qui a été commise (ici, une faute personnelle mentionnée par la lettre *P*) et le nombre de lancers francs attribués au joueur victime de la faute.

# Évolution des fautes

## Comment inscrire les fautes?

- ◆ Simple faute personnelle de jeu: P
- ◆ Faute personnelle donnant droit à 1LF: P<sub>1</sub>
- ◆ Faute personnelle donnant droit à 2LF: P<sub>2</sub>
- ◆ Faute personnelle donnant droit à 3LF: P<sub>3</sub>
- ◆ Fautes d'équipe : en plus des fautes personnelles ou autres, inscrire une croix dans les cases « Team fouls »

# Évolution des fautes

- ◆ Faute antisportive de joueur:  $U_3$ ,  $U_2$  ou  $U_1$
- ◆ Attention!! Si c'est la deuxième faute antisportive du même joueur, inscrivez  $U_3$ ,  $U_2$  ou  $U_1$  mais en plus signalez-le aux arbitres et remplissez les espaces encore libres par des croix.
- ◆ Pourquoi? Parce que deux fautes U du même joueur amènent sa disqualification: il ne pourra donc plus commettre de faute.

Team A : B.C. ROUGE MAT : 326

Time-outs      Team fouls  
 1st half        Period 1          Period 2      
 2nd half         Period 3          Period 4      
   Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
	73	LEGRAND A.	4							
	75	CESAR T.	6							
	74	LAPLYME C.	7							
	74	PETIT L. (CAP)	9							
	80	LENAIN P.	10							
	79	LASUEUR J.	12							
	78	LEGLAND D.	14							
	79	DEGROOTS.	15							
	86	LESAIN W.	17							
	84	BOULE G.	18							

Coach : LEBON A. P 2020  
 Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs      Team fouls  
 1st half        Period 1          Period 2      
 2nd half         Period 3          Period 4      
   Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
	78	PASTOR C. (CAP)	5							
	80	LASCIENCE L.	7							
	81	DUPUIS W.	8							
	81	LANUIT N.	10							
	77	BONENFANT E.	11							
	84	LARUE I.	14							
	72	ARAMIS P.	16							
	79	LEDUC R.	17							
	65	COPPERFIELD E.	18							
	84	COOK D.	20							
	86	DAVIDSSON H.	21							
	82	LEPERDU T.	22							

Coach : LEMAUVATS S P 0690  
 Assistant Coach : BONAMAN H P 0703



# Fautes de banc et d'entraîneur

- ◆ Une faute technique donnée à un joueur qui participe au jeu sera indiquée par  $T_2$
- ◆ Une faute technique donnée au banc, c'est-à-dire toute autre personne que le coach, se marquera à côté du nom du coach par un  $B_2$ .
- ◆ Une faute technique donnée au coach se marquera à côté de son nom par un  $C_2$ .

# Fautes disqualifiantes de banc (en cas de bagarre):

- ◆ Si une faute disqualifiante est donnée au coach,  
inscription = coach:  $D_2FF$
- ◆ Si une faute disqualifiante est donnée à  
l'assistant-coach,  
◆ inscription = coach:  $B_2$   
ass. coach:  $FFF$
- ◆ Si une faute disqualifiante est donnée en même  
temps au coach et à l'assistant-coach, inscription  
= coach:  $D_2FF$   
ass. coach:  $FFF$

# Fautes disqualifiantes de banc (sans bagarre):

- ◆ Faute disqualifiante de joueur remplaçant,  
sans bagarre: inscription :  
N° 4: D  
Coach: B<sub>2</sub>
- ◆ Faute disqualifiante de l'assistant-coach:  
inscription :  
coach: B<sub>2</sub>  
assistant-coach: D

# Fautes disqualifiantes de banc (sans bagarre):

- ◆ Faute disqualifiante d'un joueur ayant déjà cinq fautes et se trouvant sur le banc:  
inscription =  
N°12: P<sub>2</sub> P T<sub>2</sub> P<sub>2</sub> U<sub>2</sub> | D  
Coach: B<sub>2</sub>
- ◆ Le D s'inscrit dans la case située juste à la suite de la cinquième faute.

**Team A : B.C. ROUGE** MAT : 326

**Time-outs** 1st half   2nd half

**Team fouls** Period 1      Period 2     Period 3     Period 4     Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4						
	75	CESAR T.	6						
	74	LAPLYME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9						
	80	LENAIN P.	10						
	79	LASUEUR J.	12						
	78	LEGLAND D.	14						
	79	DEBROOTS.	15						
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18						

**Coach : LEBON A. B2020** B2

**Assistant Coach :**

**Team B : B.C. VERT** MAT : 1415

**Time-outs** 1st half   2nd half

**Team fouls** Period 1      Period 2     Period 3     Period 4     Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR C. (CAP)	5						
	80	LASCIENCE L.	7						
	81	DUPUIS W.	8						
	81	LANUIT N.	10						
	77	BONENFANT E.	11						
	84	LARVE I.	14						
	77	ARAMIS P.	16						
	79	LEDUC R.	17						
	68	COPPERFIELD E.	18						
	84	COOK D.	20						
	86	DAVIDSON H.	21						
	82	LEPERDU T.	22						

**Coach : LEMOULAIS S. B20690**

**Assistant Coach : BONAHAN M. B20703**

	A	B	
	1	1	
6	7	14	
	3	3	
9	4		
	5	10	
	6	6	
12	7	5	
	8	8	
9	9		
	10	13	
4	11		
	12	14	
4	13	14	
15	14	14	
	15	14	
9	16	14	
	16	16	
6	17		
	18	16	
	19	19	
	20	20	
	21	21	
	22	22	
	23	23	
	24	24	
	25	25	
	26	26	
	27	27	
	28	28	
	29	29	
	30	30	
	31	31	
	32	32	
	33	33	
	34	34	
	35	35	

**Final Score :**

**Name of Winning**

**Ref. 1 (Sign.)**



# Début du premier quart-temps

- ◆ Orienter la flèche
- ◆ Vous tirez des lignes dans les sections où l'on n'a pas mis de joueurs (motif : on ne peut plus rajouter de joueur après l'entre-deux initial)

# Fin du premier quart-temps

- ◆ Tirez une ligne sous le score de chaque équipe.
- ◆ Vérifiez le score, encerclez le score s'il est exact.
- ◆ Inscrivez les scores dans les cases ad hoc.
- ◆ Encadrez, par une ligne continue, les fautes inscrites à côté des n° des joueurs.
- ◆ Si des temps-morts n'ont pas été utilisés, surtout **ne les supprimez pas!!**

# Début du deuxième quart-temps

- ◆ Changez de couleur
- ◆ Vous avez commencé avec le rouge, puis si la feuille est remplie en noir, utilisez comme deuxième couleur le bleu et vice-versa.
- ◆ Tourner la flèche lorsqu'un joueur a touché le ballon lors de la rentrée

# Temps-morts

- ◆ Lorsqu'un temps-mort est demandé par une des deux équipes, le marqueur doit signaler la prise de temps-mort en écrivant, dans la case *time-outs 1st half*, la minute dans laquelle le temps-mort a été pris

## Time-outs

## Team fouls

### Time-outs

7		
8	4	10

Period ①

<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Period ②

<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Period ③

<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Period ④

<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	<del>X</del>	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	5	<del>X</del>	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	6	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	7	<del>X</del>	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	8	<del>X</del>	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	9	<del>X</del>	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	<del>X</del>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>C</sub>	
022	SANCHES, N.	14	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>
024	MANOS, K.	15	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	LOOR, A.					C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	
Assistant Coach	MONTA, B.							

# Fin du deuxième quart-temps

- ◆ Idem que pour le premier quart-temps
- ◆ Attention! N'inscrivez pas le total des points dans les cases *ad hoc*, mais bien le total des points marqués pendant la deuxième période.
- ◆ En ce qui concerne les temps-morts non-utilisés, vous devez mettre une double ligne dans la ou les case(s) non-utilisée(s).
- ◆ Ne pas oublier de changer la flèche avant de quitter la table en présence des arbitres, du chronométreur et de l'opérateur des 24 secondes.

**Team A : B.C. ROUGE** MAT : 326

Time-outs: 1st half 4 = 2nd half [ ] [ ]  
 Team fouls: Period 1 [X][X][X][X] Period 2 [X][X][X][X]  
 Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4  
 Extra periods [ ] [ ] [ ]

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4	X	P				
	75	CESAR T.	6	X	P				
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X	P				
	80	LENAIN P.	10	X					
	79	LASUEUR J.	11	X	P	P	P	P	P
	78	LEGLAND D.	14	X	P				
	79	DEGROOTS.	15	X	P				
	86	LESAIN W.	17	X					
	84	BOULE G.	18	X	P				

Cosch : LERON A. P 2020  
 Assistant Coach :

**Team B : B.C. VERT** MAT : 1415

Time-outs: 1st half 6 8 2nd half [ ] [ ]  
 Team fouls: Period 1 [X][X][X][X] Period 2 [X][X][X][X]  
 Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4  
 Extra periods [ ] [ ] [ ]

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTUR C. (CAP)	5	X	P	P	P	P	P
	80	LASCIENCE L.	7	X	P				
	81	DUPUIS W.	8	X	P				
	87	LANUIT N.	10	X	P	P			
	77	BONENFANT E.	11	X					
	84	LERVE I.	14	X	P				
	72	ARAMIS P.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X					
	68	COPPERFIELD E.	18	X					
	84	COOK D.	20	X					
	86	DAVISSON H.	21	X					
	82	LEPERDU T.	22	X					

Cosch : LEMOUAIS S P 0690  
 Assistant Coach : BONAHAN M P 0703

Scores : Period ① A 77 B 76 ② A 13 B 11  
 Period ③ A B ④ A B  
 Extra periods A B

	16	16	
15	17	17	
	18	18	76
18	19	19	
	20	20	8
18	21	21	
	22	22	
	23	23	8
10	24	24	
	25	25	20
4	26	26	
12	27	27	10
12	28	28	
	29	29	
9	30	30	
	31	31	
	32	32	
	33	33	
	34	34	
	35	35	



# Début du troisième quart-temps

On change à nouveau de couleur, en évitant d'utiliser la couleur qui a servi à remplir le nom des joueurs, donc dans 99% des cas on utilisera le vert.

Tourner la flèche lorsqu'un joueur a touché le ballon lors de la rentrée

# Fin du troisième quart-temps

Comme pour les deux premiers, on clôture :

- ◆ les points
- ◆ les fautes

**Et on ne clôture pas:**

- ◆ les temps-morts

Ensuite, on prépare une quatrième couleur pour la dernière période.

**Team A: B.C. ROUGE** MAT: 326

Time-outs: 1st half 8 = 2nd half 6

Team fouls: Period 1 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 2 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 3 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 4 1 2 3 4

Extra periods: [ ] [ ] [ ]

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4	X	P				
	75	CESAR T.	6	X	P				
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X	P				
	80	LENAIN P.	10	X					
	79	LASUEUR J.	11	X	P				
	78	LEGLAND D.	12	X	P				
	79	DEGROOTS.	13	X	P				
	86	ZESAIN W.	14	X	P				
	84	BOULE G.	18	X	P				

Coach: LERON A. 932020  
Assistant Coach:

**Team B: B.C. VERT** MAT: 1415

Time-outs: 1st half 7 9 2nd half 4

Team fouls: Period 1 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 2 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 3 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 4 1 2 3 4

Extra periods: [ ] [ ] [ ]

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR C. (CAP)	5	X	P				
	80	LASCIENCE L.	7	X	P				
	81	DUPUIS W.	8	X	P				
	81	LANUIT N.	10	X	P				
	77	BONENFANT E.	11	X	P				
	84	LARVE I.	14	X	P				
	77	ARAMIS P.	16	X	P				
	79	LEDUC B.	17	X	P				
	68	COPPERFIELD E.	18	X	P				
	84	COOK D.	20	X	P				
	86	DAVIDSON H.	21	X	P				
	82	LEPEROU T.	22	X	P				

Coach: LEHAOUAIS S 930690  
Assistant Coach: BONAHAN H 930703

Scores: Period ① A 7 B 9 ② A 13 B 11  
Period ③ A 11 B 10 ④ A B  
Extra periods A B

	A	B	A	B
	1	1		36 36
6	7	14		37 37 10
	3	3	9	38 38
9	4		4	39 39
	5	10	4	40 40
	6	6	4	41 41
12	7	5		42 42
	8	8		43 43
9	9			44 44
4	10	14		45 45
4	11			46 46
4	12	14		47 47
15	13	14		48 48
15	14	14		49 49
9	15	14		50 50
	16	16		51 51
16	17			52 52
18	18	16		53 53
18	19			54 54
	20	8		55 55
18	21			56 56
	22	22		57 57
	23	8		58 58
10	24			59 59
	25	20		60 60
4	26			61 61
12	27	10		62 62
12	28	11		63 63
	29	11		64 64
9	30			65 65
	31	31		66 66
15	32	16		67 67
15	33	11		68 68
	34	11		69 69
10	35	11		70 70



ut / L.Lopez  
210.116

# Quatrième quart-temps

Les modalités de travail restent les mêmes que pour les 3 premières périodes de la rencontre :

- ◆ Points
- ◆ Fautes
- ◆ Temps-morts

Tourner la flèche lorsqu'un joueur a touché le ballon lors de la rentrée

# Fautes antisportives

## Attention aux fautes antisportives!!!

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives durant les quarante minutes, ou plus s'il y a prolongation, doit être immédiatement disqualifié.

Par conséquent, vous, le marqueur, avez une grande responsabilité : celle de signaler cet état de fait aux arbitres ou du moins à l'un des deux.

# Fautes antisportives

## Pourquoi vous ?

- ◆ Parce que vous avez la feuille sous les yeux et qu'il est évident que les arbitres ne peuvent pas se souvenir qu'un joueur a commis deux fautes antisportives.

# Fautes antisportives

S'il reste des emplacements disponibles pour d'autres fautes à côté du numéro du joueur qui a commis les deux fautes antisportives, vous les remplissez avec des croix.

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
	78	PASTOR C. (CAP)	5	X	P	P	P	P	P	X
	80	LASCIENCE L.	7	X	P					
	81	DUPUIS W.	8	X	P					
	81	LANUIT N.	10	X	P	P	P	P	P	X
	77	BONENFANT E.	11	X						
	84	LARUE J.	14	X	P					
	77	ARAMIS B.	16	X						
	79	LEDUC R.	17	X	P					
	68	COPPERFIELD E.	18	X						
	84	COOK D.	20	X	P					
	86	DAVIDSON H	21							
	82	LEPERDU J.	22							
Coach :		LEMAUVAYS	S	B	0690					
Assistant Coach :		BONAMAN	H	B	0703					

# Fin de la rencontre

La rencontre est terminée, mais pas votre travail. Vous devez maintenant clôturer complètement la feuille :

- ◆ Commencez par vérifier les points. Assurez-vous que tous les points que vous avez inscrits sont corrects. Vous ne pouvez rien modifier. Si vous constatez une erreur, appelez l'arbitre responsable, qui prendra les décisions appropriées.

# Fin de la rencontre

- ◆ Ensuite, si tout est correct pour cette partie, vous complétez le score du dernier quart-temps comme les 3 premiers. Mais en plus vous additionnez les 4 périodes pour voir si vous obtenez bien le score final.
- ◆ Vous indiquez le résultat final dans la zone prévue à cet effet.
- ◆ Vous indiquez sous cette zone le nom de l'équipe qui a gagné la rencontre.

# Fin de la rencontre

Passez ensuite à la partie *fautes* de la feuille de marque:

- ◆ Vous tirez des lignes dans les cases qui n'ont pas été utilisées par des fautes dans les parties joueurs, coach ou assistant coach;
- ◆ Vous tirez des lignes dans les sections *fautes d'équipes* si les 4 cases n'ont pas été utilisées.
- ◆ Vous tirez des lignes dans les cases de temps-morts non utilisées, de même que celles des prolongations.

# Fin de la rencontre

Et pour terminer, vous tirez des lignes dans les sections *points* non utilisées.

Il ne vous reste plus qu'à présenter cette belle feuille de marque à l'arbitre principal, qui la contrôlera de A à Z pour voir si tout est en ordre. Si tel est le cas, il signera la feuille pour accord, vous la remettra, et vous pourrez donner la feuille de couleur jaune à l'équipe B. Quant aux 3 autres feuilles, elles sont pour l'équipe A.

Team A: **B.C. ROUGE** MAT: **326**

Time-outs: 1st half **3** Team fouls: Period 1 **X X X X** Period 2 **X X X X**  
 2nd half **4 9** Period 3 **X X 3-4** Period 4 **X X 3-4**  
 Extra periods: **==**

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4	X	P				
	75	CESAR T.	6	X	P				
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X	A	P			
	80	LENAIN P.	10	X					
	79	LASUEUR J.	12	X	P	P	H	W	
	78	LEBLAND D.	14	X	P				
	79	DEGROOTS.	15	X	P	P			
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18	X	P				

Coach: **LEBON A. B2020**  
 Assistant Coach:

Team B: **B.C. VERT** MAT: **1415**

Time-outs: 1st half **5 8** Team fouls: Period 1 **X X X X** Period 2 **X X 3-4**  
 2nd half **10 7** Period 3 **X X 3-4** Period 4 **X X 3-4**  
 Extra periods: **==**

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR P. (CAP)	5	X	P	P	P	P	X
	80	LASCIENCE L.	7	X	P				
	81	DUPUIS W.	8	X	P				
	87	CANUIT N.	10	X	P	P	P	P	X
	77	BONENFANT E.	11	X					
	84	LARVE I.	14	X	P				
	72	ARAMIS B.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X	P				
	66	COPPERFIELD E.	18	X					
	84	COOK D.	20	X	P				
	86	DAVIDSON H.	21						
	82	GERPOND T.	22						

Coach: **LEMAUVAIS S/B 0690**  
 Assistant Coach: **BONAHAN H/B 0703**

Scores: Period 1 A **77** B **76** 2 A **73** B **77**  
 Period 3 A **77** B **70** 4 A **8** B **13**  
 Extra periods A **1** B **1**

### RUNNING SCORE

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

Final Score: Team A **49** Team B **50**

Name of Winning Team: **B.C. VERT**

Ref. 1 (Sign.)

Captain's signature in case of protest:



CATEGORIES	U8 (Pré-poussins)	U10 (Poussins)	U12 (Benjamins)
<b>INFRASTRUCTURE/MATERIEL</b>			
Hauteur de l'anneau	2,60 m <sup>(1)</sup>	2,60 m	2,60 m
Ligne des lancers-francs	3,00 m	4,00 m	4,00 m
Type de ballons (n°)	4	5	5
<b>EQUIPES</b>			
Nombre de joueurs maximum	12	12	12
Participation au jeu *	Chaque joueur doit, au moins, commencer <b>un</b> des trois premiers quarts-temps		
Remplacements	Les <b>3</b> premiers QT : uniquement lors d'un TM demandé par un des 2 coachs <sup>(2)</sup> , sauf en cas de blessure sérieuse ou 5 fautes ( <b>1 seul joueur peut être remplacé</b> ) Lors du <b>4</b> ème QT : Remplacements libres lors de chaque arrêt de chrono		
Systèmes de défense/attaque	Homme à homme obligatoire et écrans interdits <sup>(3)</sup>		
<b>MATCH</b>			
Durée de la rencontre par QT	<b>4x6'</b> avec arrêt de chrono	<b>4x6'</b> avec arrêt de chrono	<b>4x8'</b> avec arrêt de chrono
Estimation durée totale	1 h 15 min	1 h 15 min	1 h 30 min
Temps-morts	1ère mi-temps : <b>2</b> TM - seconde mi-temps : <b>3</b> TM peuvent être accordés.		
Temps de repos	<b>2' - 5' - 2'</b> (en jeunes, la mi-temps plus longue n'est pas nécessaire).		
Feuille de match	Feuille adaptée 1 seul exemplaire, téléchargeable sur les sites provinciaux		
Score final	Le score final de la rencontre qui apparaît sur la feuille de match est pris en considération		
Classement	La publication du classement est laissée à l'appréciation des provinces ou > 1 (victoire visitée), 2-2 (match nul), 1-3 (victoire visiteuse)		
<b>REGLES DE JEU</b>			
3 secondes	NON	NON	NON
8 secondes	NON	NON	NON
24 secondes	NON	NON	NON
Fautes des joueurs	OUI	OUI	OUI
Fautes d'équipes	OUI (Lancers-Francs à la 5ème faute d'équipe)		
Tirs à 3 points	NON	NON	NON
Retours en zone	NON	OUI	OUI

(1) Le souhait d'une hauteur de 1,90 m - plus pédagogique - pour les U8 a été retiré de la proposition à cause du problème logistique que de nombreux clubs pourraient rencontrer.

(2) Temps-mort arbitre = pas de remplacement autorisé. - Remplacement autorisé si coach adverse demande également temps-mort.

(3) L'écran est sanctionné par la remise en possession du ballon à l'équipe adverse.

\* Le marqueur doit entourer les n° des joueurs qui forment le "5" de base lors de chaque quart-temps

Applicable à partir de la saison 2009-2010

Adopté par les provinces, le 12/03/2008

11.90.209.606

**LE CHRONOMETREUR** doit avoir un chronomètre de jeu et un chronographe à sa disposition et doit :

- ◆ Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.
- ◆ S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période.
- ◆ Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres si le signal n'a pas été entendu ou s'il est défaillant.
- ◆ Avertir les équipes et les arbitres 3 minutes au moins avant le commencement de la rencontre.

**LE CHRONOMETREUR** doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

◆ **Déclencher le chronomètre de jeu lorsque :**

- Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement frappé par un sauteur;
- Après un lancer-franc manqué et que le ballon continue d'être vivant dès que le ballon touche un joueur sur le terrain;
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.

## ◆ Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

- Le temps de jeu d'une période a pris fin
- Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant
- Un panier du terrain est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort
- Un panier du terrain est marqué dans les 2 dernières minutes de la 4<sup>ème</sup> période et les 2 dernières minutes de toute prolongation
- Le signal sonore de l'appareil des 24 secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon

**LE CHRONOMETREUR** doit mesurer un temps-mort d'équipe de la manière suivante :

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

**LE CHRONOMETREUR** doit mesurer les intervalles de jeu comme suit :

- Déclencher le chronographe immédiatement à la fin de la période précédente,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes et ensuite 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.

**L'OPERATEUR DES 24 SECONDES** doit disposer d'un appareil des 24 (14) secondes et le faire fonctionner de manière à ce que :

- ◆ Il soit déclenché ou remis en marche chaque fois qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain,
- ◆ ZONE ARRIERE : Il soit arrêté et remis à 24 secondes sans affichage apparent dès que :
  - Un arbitre siffle une faute ou une violation en zone arrière,
  - Le jeu est arrêté à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon (ex: blessure, etc ..)

◆ ZONE AVANT : Il existe 2 situations :

Au moment de l'arrêt de la rencontre pour faute ou violation, le chrono affiche :

1. Plus de 14 secondes : Le temps affiché n'est pas modifié;
2. Moins de 14 secondes : le chrono est remis à 14 secondes

◆ Le chrono est remis à 24 secondes dès que :

- Un tir au panier du terrain pénètre dans le panier,
- Un tir au panier du terrain touche l'anneau,
- Le jeu est arrêté à la suite d'une action sans rapport avec les équipes à moins que les adversaires ne soient désavantagés

- ◆ Il soit ramené à 24 secondes avec affichage visible et remis en marche dès qu'un adversaire prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain.

Le simple fait qu'un adversaire touche le ballon ne suffit pas à faire repartir une nouvelle période de 24 secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

- ◆ Il soit arrêté mais pas remis à 24 secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant de :
  - Une sortie du ballon des limites du terrain,
  - Une blessure d'un joueur de la même équipe,
  - Une situation d'entre-deux,
  - Une double faute,
  - L'annulation de sanctions égales contre les deux équipes

- ◆ Il soit arrêté et déconnecté lorsqu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et qu'il reste moins de 24 secondes à jouer dans toute période.

Le signal sonore de l'appareil des 24 secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins qu'une équipe ne contrôle le ballon.

\*  
\* \*

Les 3 diapositives suivantes concernent les signaux des arbitres.  
Il me reste à vous souhaiter bon courage et bons matchs !

Lucien LOPEZ

# SIGNAUX DES ARBITRES

## 1.- SCORE

<p>1</p> <p><b>UN POINT</b></p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p>	<p>2</p> <p><b>DEUX POINTS</b></p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3</p> <p><b>TENTATIVE A TROIS POINTS</b></p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4</p> <p><b>TROIS POINTS REUSSIS</b></p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5</p> <p><b>SCORE OU ACTION ANNULEES</b></p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant le torse</p>
---	---	--	--	--

## 2.- CHRONOMETRAGE

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

### 3.- ADMINISTRATION

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

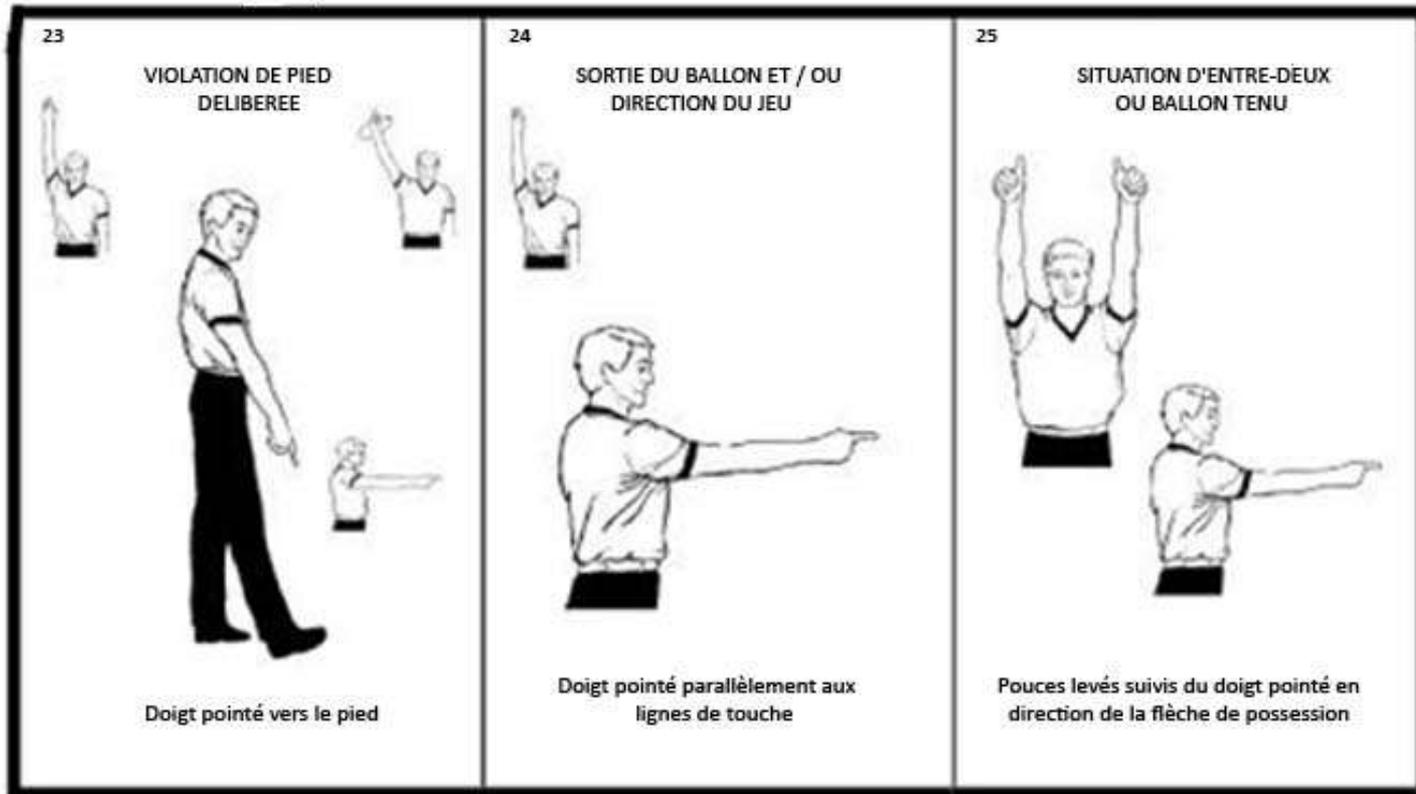
#### 4- TYPES DE VIOLATIONS

<p>15</p> <p>MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>16</p> <p>DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>17</p> <p>PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi-rotation vers l'avant</p>	<p>18</p> <p>TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p>
<p>19</p> <p>CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>20</p> <p>HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>21</p> <p>VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>22</p> <p>RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>

#### 4.- TYPES DE VIOLATIONS

<p>15</p> <p>MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>16</p> <p>DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>17</p> <p>PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi-rotation vers l'avant</p>	<p>18</p> <p>TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p>
<p>19</p> <p>CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>20</p> <p>HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>21</p> <p>VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>22</p> <p>RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>

#### 4.- TYPES DE VIOLATION (Suite)



5.- SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE ( 3 Démarches )

a).-Numéro du joueur fautif

26 N° 4 	27 N° 5 	28 N° 6 	29 N° 7 
30 N° 8 	31 N° 9 	32 N° 10 	33 N° 11 
34 N° 12 	35 N° 13 	36 N° 14 	37 N° 15 

b).- GENRES DE FAUTES

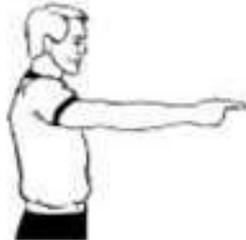
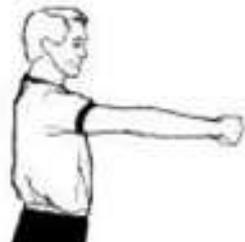
<p>38 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>39 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Mains aux hanches</p>	<p>40 BALANCE EXCESSIVE DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>41 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>42 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>43 CHARGER AVEC LE BALLON (PASSAGE EN FORCE)</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>44 FAUTE D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>45 DOUBLE FAUTE</p>  <p>Ciseaux des bras Poings fermés</p>
<p>46 FAUTE TECHNIQUE</p>  <p>Former un T les mains ouvertes</p>	<p>47 FAUTE ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>48 FAUTE DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

c).- NOMBRE DE LANCERS-FRANCS ACCORDES

Dans la zone restrictive

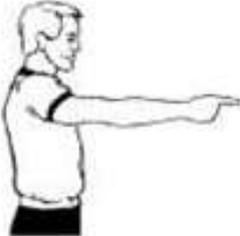
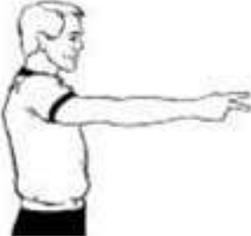
<p>49</p> <p>UN LANCER-FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>50</p> <p>DEUX LANCERS-FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés vers le haut</p>	<p>51</p> <p>TROIS LANCERS-FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés vers le haut</p>
--	---	--

Hors de la zone restrictive

<p>52</p> <p>DIRECTION DU JEU APRES UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)</p>  <p>Doigt pointé parallèle aux lignes de touche</p>	<p>53</p> <p>DIRECTION DU JEU APRES UNE FAUTE DE L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
--	---

## 6.- ADMINISTRATION DES LANCERS-FRANCS

Dans la zone restrictive

<p>54</p> <p>UN LANCER-FRANC</p>  <p>Un doigt horizontal</p>	<p>55</p> <p>DEUX LANCERS-FRANCS</p>  <p>Deux doigts horizontaux</p>	<p>56</p> <p>TROIS LANCERS-FRANCS</p>  <p>Trois doigts horizontaux</p>
---	--	---

Hors de la zone restrictive

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