

LE MARQUEUR

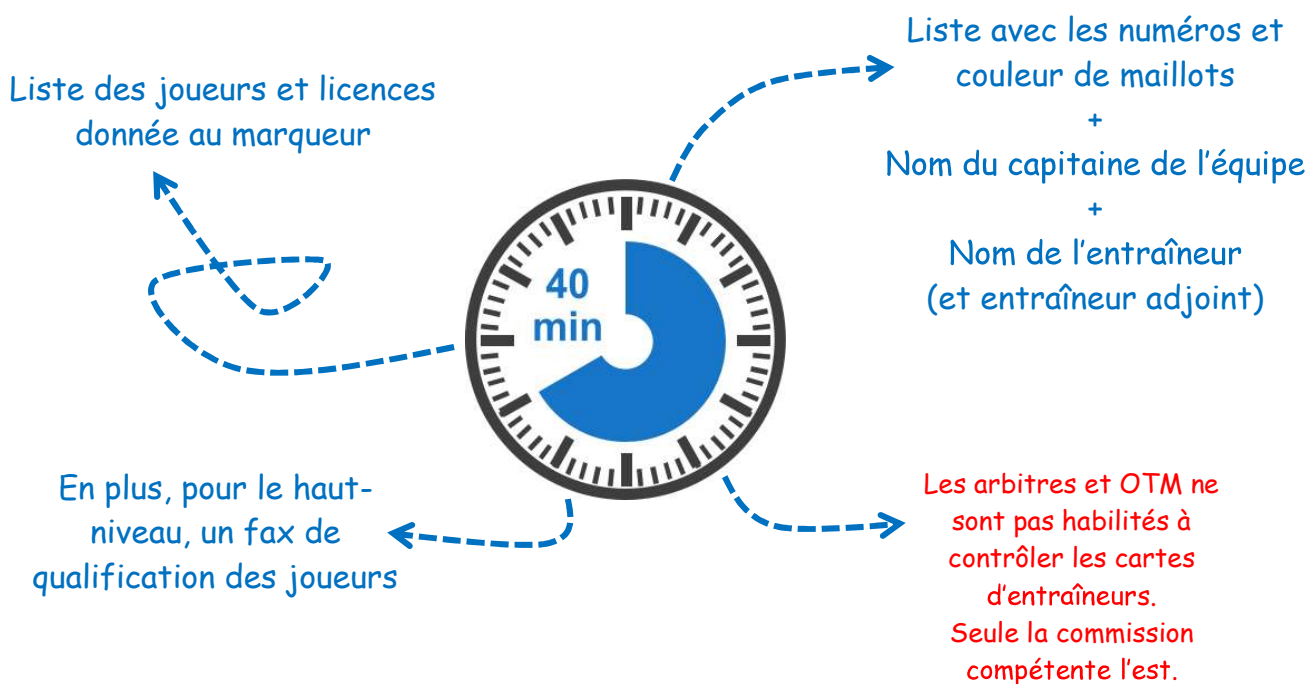
Ses principales fonctions sont la tenue de la feuille de marque et la manipulation de l'indicateur de possession alternée (flèche).

La feuille électronique, e-Marque V2 ou DSS, est utilisée.

La feuille papier peut être utilisée uniquement en cas de défaillance de la feuille électronique.

A. AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

Au moins 40 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre...



Quelques consignes de départ !



Les faits qui ont lieu lors d'un intervalle sont considérés comme faisant partie de la période de jeu qui suit.

Exemple : Une faute infligée pendant un intervalle sera inscrite comme ayant eu lieu au cours de la période de jeu suivante. Dans cette situation, une faute de joueur sera comptabilisée dans les fautes d'équipe du quart-temps suivant.

LIGUE NATIONALE DE BASKET
46-52, rue Albert - 75013 PARIS
Tél. 01 84 79 67 50 - www.lnb.fr - contact@lnb.fr

FFBB

EQUIPE A : PARIS BASKET CLUB EQUIPE B : NANTES BASKET 44

Rencontre N° 35 Date 24/01/22 Heure 20h00 Lieu PARIS

1^{er} Arbitre DURANT L. 2^e Arbitre GUYTON F. 3^e Arbitre LOUPES R.

Marqueur DARY C. **Aide-marqueur** COLOM A. **Chronométrateur** ZANETTE A.

Signature du capitaine ou de l'entraîneur en cas de forfait.

Exemplaire LNB - A envoyer par le club recevant.

Tableau de jeu :

Equipe A : PARIS BASKET CLUB Couleur : BLANC

Temps morts : 1^{er} temps 3 min, 2^e temps 3 min

Tableau de fautes :

N°	Nom	1 ^{er} temps	2 ^e temps	Total
1	BOUARD P.	0	0	0
2	COHEN S.	0	0	0
3	NOUVEAU S.	0	0	0
4	ROUILLON P.	0	0	0
5	ROUILLON F.	0	0	0
6	ROUILLON P.	0	0	0
7	ROUILLON S.	0	0	0
8	ROUILLON S.	0	0	0
9	ROUILLON S.	0	0	0
10	ROUILLON S.	0	0	0
11	ROUILLON S.	0	0	0
12	ROUILLON S.	0	0	0
13	ROUILLON S.	0	0	0
14	ROUILLON S.	0	0	0
15	ROUILLON S.	0	0	0
16	ROUILLON S.	0	0	0
17	ROUILLON S.	0	0	0
18	ROUILLON S.	0	0	0
19	ROUILLON S.	0	0	0
20	ROUILLON S.	0	0	0
21	ROUILLON S.	0	0	0
22	ROUILLON S.	0	0	0
23	ROUILLON S.	0	0	0
24	ROUILLON S.	0	0	0
25	ROUILLON S.	0	0	0
26	ROUILLON S.	0	0	0
27	ROUILLON S.	0	0	0
28	ROUILLON S.	0	0	0
29	ROUILLON S.	0	0	0
30	ROUILLON S.	0	0	0
31	ROUILLON S.	0	0	0
32	ROUILLON S.	0	0	0
33	ROUILLON S.	0	0	0
34	ROUILLON S.	0	0	0
35	ROUILLON S.	0	0	0
36	ROUILLON S.	0	0	0
37	ROUILLON S.	0	0	0
38	ROUILLON S.	0	0	0
39	ROUILLON S.	0	0	0
40	ROUILLON S.	0	0	0

Equipe B : NANTES BASKET 44 Couleur : BLEU

Temps morts : 1^{er} temps 3 min, 2^e temps 3 min

Tableau de fautes :

N°	Nom	1 ^{er} temps	2 ^e temps	Total
1	BOUARD P.	0	0	0
2	COHEN S.	0	0	0
3	NOUVEAU S.	0	0	0
4	ROUILLON P.	0	0	0
5	ROUILLON F.	0	0	0
6	ROUILLON P.	0	0	0
7	ROUILLON S.	0	0	0
8	ROUILLON S.	0	0	0
9	ROUILLON S.	0	0	0
10	ROUILLON S.	0	0	0
11	ROUILLON S.	0	0	0
12	ROUILLON S.	0	0	0
13	ROUILLON S.	0	0	0
14	ROUILLON S.	0	0	0
15	ROUILLON S.	0	0	0
16	ROUILLON S.	0	0	0
17	ROUILLON S.	0	0	0
18	ROUILLON S.	0	0	0
19	ROUILLON S.	0	0	0
20	ROUILLON S.	0	0	0
21	ROUILLON S.	0	0	0
22	ROUILLON S.	0	0	0
23	ROUILLON S.	0	0	0
24	ROUILLON S.	0	0	0
25	ROUILLON S.	0	0	0
26	ROUILLON S.	0	0	0
27	ROUILLON S.	0	0	0
28	ROUILLON S.	0	0	0
29	ROUILLON S.	0	0	0
30	ROUILLON S.	0	0	0
31	ROUILLON S.	0	0	0
32	ROUILLON S.	0	0	0
33	ROUILLON S.	0	0	0
34	ROUILLON S.	0	0	0
35	ROUILLON S.	0	0	0
36	ROUILLON S.	0	0	0
37	ROUILLON S.	0	0	0
38	ROUILLON S.	0	0	0
39	ROUILLON S.	0	0	0
40	ROUILLON S.	0	0	0

Tableau de scores :

Temps	Equipe A	Equipe B
1 ^{er} temps	16	14
2 ^e temps	21	22
Total	37	36

Tableau de fautes d'équipe :

Temps	Equipe A	Equipe B
1 ^{er} temps	1	1
2 ^e temps	1	1
Total	2	2

Tableau de fautes de joueur :

N°	Nom	1 ^{er} temps	2 ^e temps	Total
1	BOUARD P.	0	0	0
2	COHEN S.	0	0	0
3	NOUVEAU S.	0	0	0
4	ROUILLON P.	0	0	0
5	ROUILLON F.	0	0	0
6	ROUILLON P.	0	0	0
7	ROUILLON S.	0	0	0
8	ROUILLON S.	0	0	0
9	ROUILLON S.	0	0	0
10	ROUILLON S.	0	0	0
11	ROUILLON S.	0	0	0
12	ROUILLON S.	0	0	0
13	ROUILLON S.	0	0	0
14	ROUILLON S.	0	0	0
15	ROUILLON S.	0	0	0
16	ROUILLON S.	0	0	0
17	ROUILLON S.	0	0	0
18	ROUILLON S.	0	0	0
19	ROUILLON S.	0	0	0
20	ROUILLON S.	0	0	0
21	ROUILLON S.	0	0	0
22	ROUILLON S.	0	0	0
23	ROUILLON S.	0	0	0
24	ROUILLON S.	0	0	0
25	ROUILLON S.	0	0	0
26	ROUILLON S.	0	0	0
27	ROUILLON S.	0	0	0
28	ROUILLON S.	0	0	0
29	ROUILLON S.	0	0	0
30	ROUILLON S.	0	0	0
31	ROUILLON S.	0	0	0
32	ROUILLON S.	0	0	0
33	ROUILLON S.	0	0	0
34	ROUILLON S.	0	0	0
35	ROUILLON S.	0	0	0
36	ROUILLON S.	0	0	0
37	ROUILLON S.	0	0	0
38	ROUILLON S.	0	0	0
39	ROUILLON S.	0	0	0
40	ROUILLON S.	0	0	0

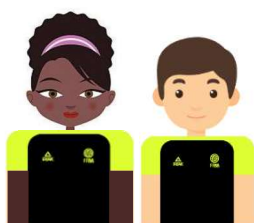
1. INSCRIPTIONS A PORTER AU RECTO DE LA FEUILLE DE MARQUE



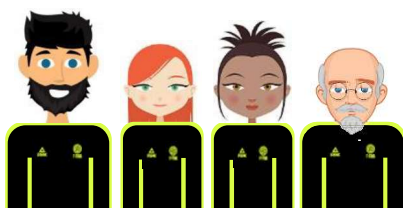
En cas d'absence de la liste des licences, les joueurs et entraîneurs doivent présenter une pièce d'identité (copies papier ou numérique autorisées). Le marqueur coche la case "Licence non présentée" sur E-Marque V2 (écrit "LNP" dans la case numéro de licence sur feuille papier) et renseigne le verso de la feuille en écrivant la phrase suivante dans la rubrique RESERVES : « Observation : le/les joueurs A5, A6 ... à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité ».

2. INSCRIPTIONS A PORTER AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE

Sur la partie basse de la feuille, le marqueur renseignera, suivant le niveau de la rencontre, les noms, initiales du prénom, numéro de licence et groupement sportif des acteurs ci-dessous. Il n'est pas nécessaire de noter les adresses des officiels.



Les arbitres



Les OTM



Les statisticiens

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS, MÉDECINS, STATISTICIENS							
	Nom	N° licence	Groupement sportif		Nom	N° licence	Groupement sportif
1 ^{er} Arbitre				Statisticien Cliqueur			
2 ^e Arbitre				Statisticien Aboyeur			
3 ^e Arbitre				3 ^e Statisticien			
Marqueur				Resp. organisation			
Aide-marqueur				Délégué - officiels			
Chronométrateur					Nom		Signature
Chronométrateur des tirs				Médecin protocole commotion			
Commissaire				Médecin			



Le commissaire



Le délégué du club

(Agé de plus de 18 ans et licencié de l'association recevante)



Le délégué aux officiels



Le médecin

Sur E-Marque V2, les noms des délégués aux officiels, médecin et éventuel 3eme statisticien devront être indiqués dans la case "Réserve".

3. AU MOINS DIX MINUTES AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE



Les entraîneurs, équipe A puis équipe B, doivent :



- ✓ **Confirmer les noms et numéros** correspondants des joueurs.
- ✓ **Confirmer le nom de l'entraîneur** et celui de l'entraîneur adjoint.
- ✓ **Indiquer les 5 joueurs** qui commenceront la rencontre en cliquant sur la case "en Jeu".
- ✓ **Apposer leur signature** à côté de leur nom pour valider toutes les informations enregistrées sur la feuille de marque avant la rencontre.



La signature de l'entraîneur avalise toutes les inscriptions relatives à son équipe.



En cas de blessure d'un des joueurs inscrit pour débiter la rencontre, le marqueur pourra procéder aux rectifications éventuelles.

Dans cette situation, l'équipe adverse pourra également, si elle le souhaite, procéder au remplacement du même nombre de joueurs.

Erreur de numéros ou absence de joueurs sur la feuille de marque

- Découverte **avant** le début de la rencontre
 - Rectification des n°
 - Ajout des joueurs manquants
 - Aucune sanction
- Découverte **après** le début de la rencontre
 - Rectification des n°
 - Pas d'ajout possible
 - Aucune sanction

B. AU DEBUT DE LA RENCONTRE

L'E-MARQUE V2



En amont de la rencontre

- Récupérer le code de rencontre (par le club) sur FBI (il contiendra les données de rencontre préfiltrées) : onglet « compétitions » saisir la date du match, faire rechercher et noter le code sur la droite de la ligne du match.

A l'ouverture du logiciel

- Ouvrir e-Marque V2 : cliquer sur « importer une rencontre ». Saisir le code. La sauvegarde des données s'enregistrera automatiquement. Cliquer sur « Lancer la rencontre »

Onglet « Avant Match »



- Vérifier ou saisir les références de la rencontre (repère 1)
- Vérifier ou saisir les noms et couleurs des équipes (repère 2)
- Sélectionner les joueurs, capitaines et entraîneurs ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +) (repère 3)
- Sélectionner les officiels de la rencontre ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +) (repère 4)
- Vérifier ou saisir les paramètres de la rencontre (durée des ¼ temps, nombre de faute d'équipe, ...) (repère 5)

Onglet « Match »



- Sélectionner les 5 entrants en jeu au début du match (repère 6) et faire signer les entraîneurs avec un code ou manuellement (validation de la liste). Puis cliquer sur « DEBUTER le match ».

LOCAUX VISITEURS
23/09/2016 - 20:30

Avant-match **Match** Après-match

9 10 11

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 10:00 - 0

1 / 4

3 FAUTE 4 TEMPS MORT 5 LANCER FRANC

A LOCAUX

Nom	Ftc(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	☒
Nom_A5	0	0	5	☐
Nom_A6	0	0	6	☐
Nom_A7	0	0	7	☐
Nom_A8	0	0	8	☐
Nom_A9	0	0	9	☐
Nom_A10	0	0	10	☐
Nom_A11	0	0	11	☐
Nom_A12	0	0	12	☐
Nom_A13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre (au moins deux joueurs par équipe)

B VISITEURS

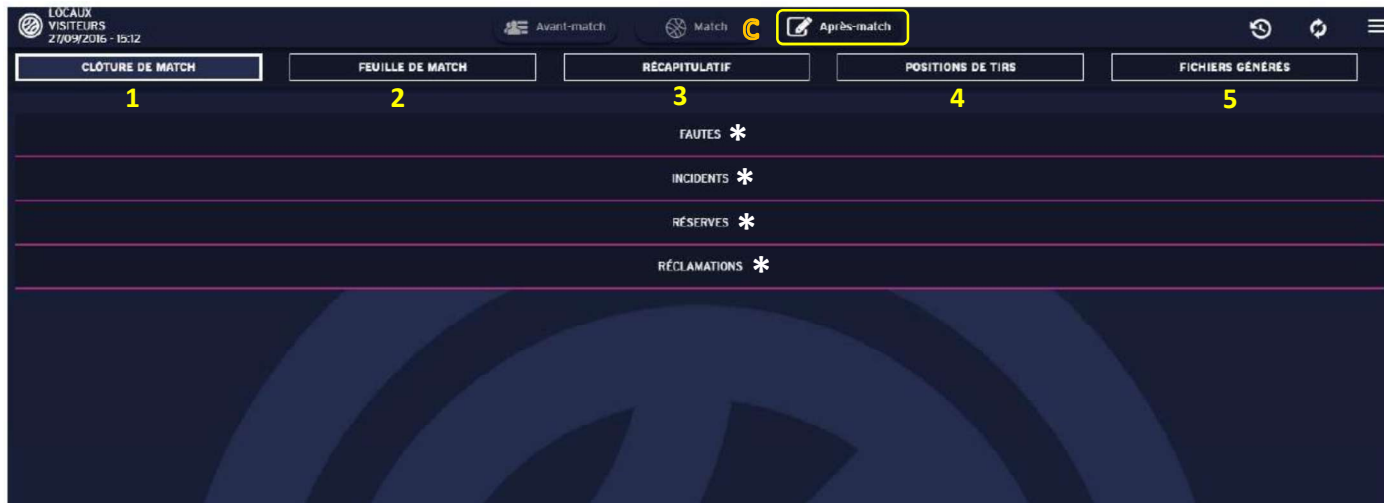
Nom	Ftc(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_B4	0	0	4	☐
Nom_B5	0	0	5	☐
Nom_B6	0	0	6	☐
Nom_B7	0	0	7	☐
Nom_B8	0	0	8	☐
Nom_B9	0	0	9	☐
Nom_B10	0	0	10	☐
Nom_B11	0	0	11	☐
Nom_B12	0	0	12	☐
Nom_B13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_B	0		E	
NomEntraîneurAdj_B	0		EA	

1 2 8

- Panier à 2 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 1) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Panier à 3 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 2) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Fautes : Cliquer sur faute (repère 3), saisir le type de faute, l'équipe du joueur, le joueur fautif et la réparation (LF ?)
- Temps mort : cliquer sur « Temps-mort » (repère 4) + sélectionner l'équipe
- Lancers-francs : cliquer sur Lancer franc (repère 5) + saisir l'équipe, le joueur tireur et le nombre de LF
- Remplacement : cliquer sur le bouton « en jeu » (repère 6) pour mettre en jeu / hors-jeu les joueurs
- Départ/arrêt du chronomètre : se déclenche en appuyant sur la touche « espace » de l'ordinateur (se règle avec +ou -) (repère 7)
- Flèche d'alternance : cliquer sur la direction de la prochaine possession (repère 8)
- Changer de quart-temps : cliquer sur période suivante dans le menu Hamburger (voir tableau ci-dessous)
- Accéder à l'historique : en cliquant sur l'icône représentant une horloge (repère 9) (sert à modifier les actions saisies)
- Synchroniser les informations avec le serveur FFBB (repère 10) à faire si connecté à internet (sauvegarde)
- Accéder au menu « hamburger » : Le menu permet d'accéder aux actions suivantes (repère 11)...

MENU HAMBURGER	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Position des tirs réussis	Permet d'afficher la position des tirs réussis par période et par joueur
Récapitulatif	Récapitulatif des points, paniers à 2 et 3 points marqués, des lancers-francs marqués, des fautes commises par équipe et par joueur Tableau d'évolution chronologique du score
Réserves	Permet d'accéder à l'enregistrement des « Réserves » posées par les capitaines et à celles des « Observations » enregistrées par les arbitres
Incidents	Permet aux arbitres d'accéder à l'enregistrement des « Incidents »
Réclamation	Permet à l'OTM eMarqueur d'enregistrer l'équipe, le nom du réclamant, la période et la minute du jeu, et le moment du dépôt de réclamation
Forfait	Permet aux arbitres d'enregistrer un forfait avant le match
Défaut	Permet aux arbitres d'enregistrer la perte du match par défaut de joueur
Période suivante	Permet de clôturer une période et de passer à la période suivante
Inverser Bancs/Paniers	Permet d'inverser l'affichage du côté des bancs, des paniers et/ou du score
Désignation des capitaines	Permet d'enregistrer /modifier le capitaine de chaque équipe
Fautes d'équipes	Permet d'enregistrer / ajouter des fautes d'équipe
Contrôles d'avant match	Permet de visualiser les anomalies repérées par le logiciel avant le match.
Fin de match	Permet de déclarer la fin de match et de passer à la phase des formalités et signatures de fin de rencontre
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Onglet « Après-match »



- Signer la feuille de marque et tous les événements de la rencontre (repère 1): (*) réserves, fautes techniques, fautes disqualifiantes, incidents, réclamations, ... (utiliser le code de chaque officiel ou signer avec la souris)
- Afficher la feuille de marque en PDF (repère 2) (disponible à tout moment)
- Afficher le récapitulatif des points et fautes par joueur et par équipe (repère 3)
- Afficher le récapitulatif des positions de tir réussis (repères 4)
- Générer, imprimer et télécharger la feuille de marque et les fichiers (repère 5) + cliquer sur les petits nuages

Pour clôturer définitivement la rencontre, il suffit de saisir à nouveau le code de rencontre saisi lors de la phase d'importation de la rencontre. **La connexion internet est requise pour le transfert de données vers la FFBB (FBI).**
En cas de problème technique, contacter assistanceemarqueur2@ffbb.com

Toute action de jeu qu'il n'est pas possible de saisir sur l'e-Marqueur est à noter en tant qu'observation : par exemple, en LNB, le challenge vidéo (un entraîneur a le droit de demander un challenge vidéo par rencontre à l'arbitre).

C. PENDANT LA RENCONTRE

1. QUELQUES POINTS SPECIFIQUES SUR LE SCORE

-  Un panier réussi involontairement par un joueur dans son propre panier sera inscrit comme s'il avait été marqué par le **CAPITAINE EN JEU** de l'équipe adverse.
-  Si l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu suite à une possession alternée, attaque le mauvais panier, tous les points marqués doivent être inscrits au compte du **CAPITAINE EN JEU** de l'équipe adverse.
-  Si une équipe marque **DELIBEREMENT** dans son propre panier, aucun point ne sera accordé par l'arbitre et une violation sera sifflée.
-  Le(s) point(s) accordé(s) à une équipe lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (goal tending) sera(ont) enregistré(s) comme ayant été marqué(s) par le joueur ayant tenté le tir.
-  S'il y a désaccord entre la feuille de marque et le tableau d'affichage, le marqueur doit aussitôt faire en sorte que l'erreur soit rectifiée au plus vite sur la feuille ou le tableau d'affichage. Dans le doute, ou si l'une des équipes élève des objections quant à la correction, il doit en informer l'arbitre au 1^{er} ballon mort, de façon à ce qu'il décide quel score est à retenir. Si l'erreur ne peut pas être identifiée, c'est le score de la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié.



Après que l'arbitre a signé la feuille de marque en fin de rencontre, aucune erreur ne peut plus être corrigée. Il faudra rédiger un rapport expliquant la situation.

2. LES FAUTES INDIVIDUELLES

	Faute simple	Faute technique	Faute disqualifiante	Faute antisportive	Disqualification pour bagarre	Disqualification du match
						Disqualification d'un joueur, entraîneur ou membre d'équipe pour cumul de fautes techniques et/ou antisportives. Cette inscription se fait dans la première case libre après l'inscription de la faute T ou U sifflée.
Joueur 	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Entraîneur* 		✓	✓		✓	✓
Notée sur la feuille 	P Personnal foul	Joueur T Entraîn. C Banc B Technical Coach Bench	D Disqualifying foul	U Unsportsmanlike foul	F Fighting foul	GD Game Disqualification

*Entraîneur, entraîneur adjoint, remplaçant et accompagnateur de l'équipe

- 🏀 Les fautes des joueurs sont comptabilisées dans les fautes d'équipe.
- 🏀 Pour les entraîneurs :
 - Faute technique à l'entraîneur pour conduite personnelle antisportive de l'entraîneur : elle est inscrite au compte de l'entraîneur – C₁
 - Faute technique à un membre du banc : elle est inscrite au compte de l'entraîneur - B₁
 - Faute disqualifiante : elle doit être inscrite au compte du fautif, s'il est identifié - D₂ si c'est un joueur, ou D au fautif + B₂ à l'entraîneur si c'est un remplaçant ou l'entraîneur adjoint
 - S'il s'agit d'une faute disqualifiante d'une autre personne autorisée à être assise sur le banc mais non inscrite sur la feuille, l'entraîneur doit être sanctionné d'une faute technique B₂
- 🏀 Toutes les fautes de joueurs, infligées avant la rencontre et pendant les intervalles seront comptabilisées dans les fautes d'équipe de la période de jeu qui suit.
- 🏀 Lorsqu'une personne est sanctionnée d'une faute disqualifiante, il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère quitter le bâtiment.



Quelques précisions

- Toute faute (personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante) entraînant un ou plusieurs lancers-francs, doit être indiquée en ajoutant le nombre de tirs correspondants (1, 2 ou 3 en indice) à côté de la lettre : P, U, T, D, C ou B (ex : P₁ – U₂).
- Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des réparations identiques et annulées en conformité avec l'article 42, doivent être indiquées en ajoutant un petit « c » (cancelled = annulation) à côté des lettres : P, U, T, D, C ou B (ex : P_c – U_c).
- Si un joueur ayant commis 5 fautes reste sur le terrain et commet une nouvelle faute (6^{ème} faute), cette faute sera inscrite à son compte et comptera comme faute d'équipe. Le marqueur inscrira cette 6^{ème} faute à la suite des 5 premières fautes.

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	U ₂	P ₁	P	P	P ₂
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	---	---	----------------

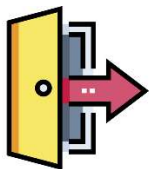
- Lorsqu'un joueur exclu pour 5 fautes revient volontairement sur le terrain et participe à une période de chronomètre de jeu, son entraîneur est sanctionné d'une faute technique « B₁ ».
- En cas de deuxième faute technique ou antisportive au même joueur :
Un même joueur, qui est sanctionné pour une seconde faute antisportive ou technique au cours d'une rencontre, doit être signalé par le marqueur à l'arbitre et doit être disqualifié. Il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère quitter le bâtiment.

Notation sur la feuille :

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	U ₂	U ₂	GD	
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	----	--

Si la 2^{ème} faute antisportive ou technique est la 5^{ème} faute du joueur :

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	T ₁	P ₂	P	T ₁	GD
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	---	----------------	----



Un entraîneur doit être disqualifié et doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère quitter le bâtiment lorsque :

- Il est sanctionné d'une faute disqualifiante « D » à titre personnel
- Il est sanctionné de 2 fautes techniques pour comportement antisportif « C »
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques cumulées (C.B.B – C.B.C – B.B.B – B.B.C – B.C.B) pour comportement antisportif de sa part, de la part de son adjoint, d'un remplaçant ou de tout accompagnateur assis sur le banc.

Dans ces deux derniers cas, l'inscription « GD » dans la case suivante disponible doit être ajoutée.



Lorsqu'une faute technique d'entraîneur est sifflée et pour éviter toute contestation ultérieure, il est recommandé au marqueur de se faire préciser par l'arbitre la nature de la faute (B ou C).



Flash spécial OTM

La faute disqualifiante

Fautes disqualifiantes hors situation de bagarre

Disqualifiante de remplaçant :

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	D			
----------	--------	----	----	---	---	---	--	--	--

VT754032	Entraîneur	MARIE	C.		B ₂		
----------	------------	-------	----	--	----------------	--	--

Disqualifiante d'un joueur après sa 5^{ème} faute :

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	P ₁	P ₂	P ₁	P	D
----------	--------	----	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

VT754032	Entraîneur	MARIE	C.		B ₂		
----------	------------	-------	----	--	----------------	--	--

Disqualifiante d'entraîneur adjoint :

VT754032	Entraîneur	MARIE	C.		B ₂		
----------	------------	-------	----	--	----------------	--	--

VT824812	Entraîneur adjoint	ROBERT	L.		D		
----------	--------------------	--------	----	--	---	--	--

Disqualifiante d'entraîneur :

VT754032	Entraîneur	MARIE	C.		D ₂		
----------	------------	-------	----	--	----------------	--	--

Disqualifiante d'un membre accompagnateur d'équipe :

VT754032	Entraîneur	MARIE	C.		B ₂		
----------	------------	-------	----	--	----------------	--	--

Fautes disqualifiantes dans les situations de bagarre

Si un ou des joueurs sont disqualifiés **pour avoir quitté le banc d'équipe lors d'une bagarre**, sans y avoir participé activement, un « D » puis « F » sera inscrit dans chacune des cases de fautes restantes et une faute technique B₂ sera infligée à l'entraîneur. Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté leur banc d'équipe, une seule faute technique B sera inscrite à l'entraîneur.

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	P ₂	D	F	F
----------	--------	----	----	---	---	----------------	---	---	---

VT785048	DUPONT	F.	11	X	P	P ₂	P	P	P	D F
----------	--------	----	----	---	---	----------------	---	---	---	-----



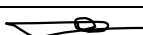
Si l'entraîneur est personnellement disqualifié dans cette situation de bagarre :

VT754032	Entraîneur MARIE C.		D ₂	F	F
----------	---------------------	---	----------------	---	---

Si l'entraîneur adjoint est disqualifié dans cette situation de bagarre :

VT754032	Entraîneur MARIE C.		B ₂		
VT824812	Entraîneur adjoint ROBERT L.		D	F	F

L'enregistrement d'une faute disqualifiante contre un accompagnateur n'ayant pas pris par activement à la bagarre est noté **(B)**

VT754032	Entraîneur MARIE C.		B ₂	(B)	
----------	---------------------	---	----------------	------------	--

Dans tous les cas de faute(s) disqualifiante(s) dans une situation de bagarre, une faute technique B₂ sera inscrite au compte de l'entraîneur, sauf s'il a lui-même une D₂.

En cas de participation active à la bagarre, les fautes disqualifiantes des remplaçants, joueurs éliminés, coach, aide-coach et accompagnateurs doivent être enregistrées de la manière suivante :

VT785048	DUPONT F.	11	X	P	P ₂	D ₂	F	F	+ B ₂ au coach
----------	-----------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---------------------------

VT785048	DUPONT F.	11	X	P	P ₂	P	P	P	^{D₂} _F + B ₂ au coach
----------	-----------	----	---	---	----------------	---	---	---	---

L'enregistrement d'une faute disqualifiante contre un accompagnateur ayant pris part activement à la bagarre est noté **(B₂)**

VT754032	Entraîneur MARIE C.		B ₂	(B₂)	
----------	---------------------	---	----------------	------------------------	--

Une faute disqualifiante d'un accompagnateur doit être imputée à l'entraîneur et enregistrée **(B₂)** mais elle ne peut pas compter dans les 3 fautes techniques pouvant disqualifier le coach.



Les fautes disqualifiantes d'entraîneur, entraîneur-adjoint, remplaçant ou accompagnateur en situation de bagarre (Art. 39) **NE DOIVENT PAS COMPTER COMME FAUTES D'EQUIPE.**

Toutes les inscriptions non gérées par E-Marque V2 (faute B entourée, faute F après une faute Disqualifiante...) et doivent être précisées dans la case "Réserve".



En résumé

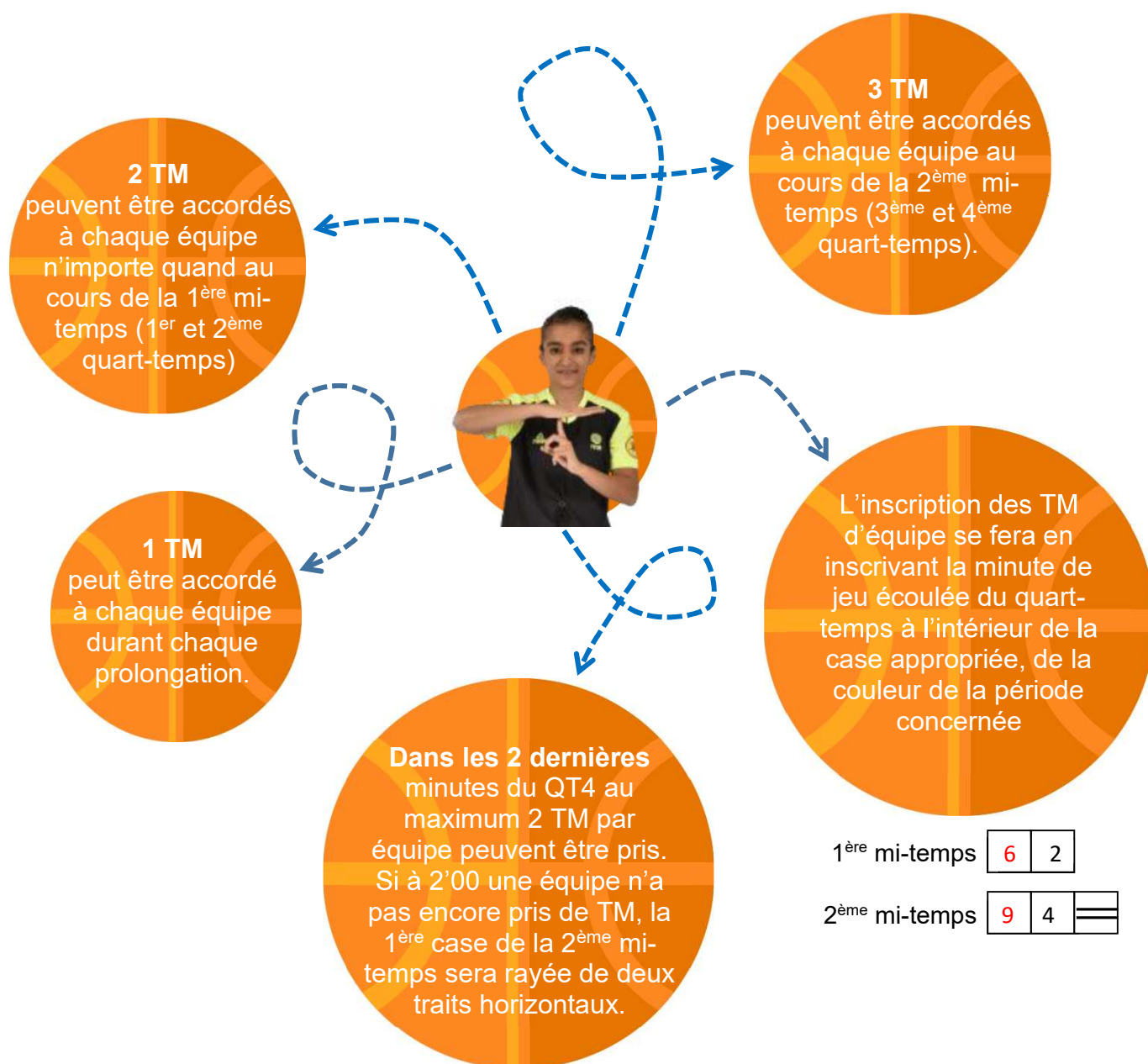
Tableau des sanctions et des inscriptions des fautes pour cas de bagarre

Cas spécifique		Pour avoir quitté le banc d'équipe et ne pas avoir tenté d'aider les arbitres				Motifs						Pour implication active dans la bagarre							
Seul l'entraîneur est disqualifié	Coach		D2		F		F					Coach		D2		F		F	
	1er assistant coach											1er ass. coach		D2					
Sanction : 2 LF + possession																			
Seul le 1er assistant coach est disqualifié	Coach		B2									Coach		B2					
	1er assistant coach		D		F			F				1er ass. coach		D2			F		F
Sanction : 2 LF + possession																			
Le coach et le 1er assistant coach sont disqualifiés	Coach		D2		F			F				Coach		D2			F		F
	1er assistant coach		D		F			F				1er ass. coach		D2			F		F
Sanction : 2 LF + possession																			
Sanction : 4 LF + possession																			

Cas spécifique		Pour avoir quitté le banc d'équipe mais sans être impliqué activement dans la bagarre				Motifs						Pour implication active dans la bagarre							
Le remplaçant B7 est disqualifié	Joueur B7		P2		P2		D			F			F						
	Coach		B2																
Sanction : 2 LF + possession																			
Le joueur éliminé B11 et les 2 remplaçants B7 et B10 sont tous 3 disqualifiés	Joueur B7		P2		P2		D			F			F						
	Joueur B10		P2		T1		P			P			P				D2		F
Sanction : 2 LF + possession																			
Un membre accompagnant de la délégation est	Coach		B2																
	1er assistant coach																		
Sanction : 2 LF + possession																			
Deux membres accompagnant de la délégation est	Coach		B2																
	1er assistant coach																		
Sanction : 2 LF + possession																			

Cas spécifique		Pour avoir quitté le banc d'équipe mais sans être impliqué activement dans la bagarre				Motifs						Pour implication active dans la bagarre							
Le remplaçant B7 est disqualifié	Joueur B7		P2		P2		D			F			F						
	Coach		B2																
Sanction : 4 LF + possession																			
Le joueur éliminé B11 et les 2 remplaçants B7 et B10 sont tous 3 disqualifiés	Joueur B7		P2		P2		D			F			F						
	Joueur B10		P2		T1		P			P			P				D2		F
Sanction : 8 LF + possession																			
Un membre accompagnant de la délégation est	Coach		B2																
	1er assistant coach																		
Sanction : 4 LF + possession																			
Deux membres accompagnant de la délégation est	Coach		B2																
	1er assistant coach																		
Sanction : 6 LF + possession																			

3. LES TEMPS-MORTS D'EQUIPE ACCORDES



4. LES REMPLACEMENTS

Le marqueur doit bien veiller à cocher les nouveaux entrants en jeu sur e-Marque. Par ailleurs, faire le suivi des entrées en jeu sur le logiciel (en cochant le joueur entrant et décochant le sortant sur chaque remplacement) est conseillé, mais pas obligatoire.



D. AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE



Toute inscription au verso de la feuille, autre que celles dont le marqueur a la charge :

- Est effectuée par l'arbitre.
- Doit être contresignée par les arbitres
- Doit être contresignée par les capitaines en titre pour les fautes disqualifiantes avec rapport et les réserves.

EXCEPTION : Pour les réclamations, le capitaine en jeu plaignant ou l'entraîneur plaignant et le capitaine en jeu adverse, signeront la feuille de marque.

RÉSERVES : Elles concernent le terrain, le matériel, la qualification d'un joueur. Elles seront dictées par le capitaine en titre ou l'entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception, ex : panneau cassé). Concernant la qualification d'un joueur, elles devront être portées par le capitaine en titre : - avant la rencontre, - immédiatement à la fin de la mi-temps si le joueur est entré en jeu au cours du QT1 ou QT2 - à la fin de la rencontre si le joueur concerné n'est entré en jeu qu'au cours du QT3 ou QT4 Les problèmes de licence ou de matériel sont aussi à noter dans cette case.				SIGNATURES		
				1 ^{er} Arbitre		
				2 ^e Arbitre		
				3 ^e Arbitre		
				Cap. A		
				Cap. B		
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES						
NOM		N° licence	Equipe	Nature*		
			A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif	Elles sont nominatives au compte du fautif au verso de la feuille de marque, indépendamment de l'enregistrement qui est fait au recto de la feuille en conformité avec le règlement officiel : Les FT joueurs T, Les FT entraîneurs C, Les FD joueurs, entraîneurs en entraîneurs adjoint D Pour les accompagnateurs autorisés à se trouver dans la zone de banc d'équipe, sanctionnés d'une FD, l'inscription sera faite au compte de l'entraîneur (B ₁), sans mention dans cette case (sauf en LNB) Si l'arbitre valide sur la feuille de marque la mention "Je confirme la(les) faute(s) disqualifiante(s) et rapport suit", en indiquant succinctement le motif (ex : insultes, coups, bagarre, etc...), les officiels de la table de marque doivent eux aussi rédiger un rapport individuel.				SIGNATURES	
					1 ^{er} Arbitre	
					2 ^e Arbitre	
					3 ^e Arbitre	
					Cap. A	
					Cap. B	
RÉCLAMATIONS : Elle est posée au moment de la faute d'arbitrage supposée commise. Sur indication de l'arbitre, le marqueur notera sur un papier : <i>L'équipe réclamante, le QT, le temps, le score, les n° des capitaines en jeu.</i> A la fin de la rencontre, le capitaine en jeu réclamant ou l'entraîneur dictera la réclamation, après avoir donné un chèque, et signera le recto de la feuille de marque. Les 2 capitaines en jeu contresigneront le verso de la feuille de marque. Si le capitaine en jeu a été disqualifié, le capitaine en titre ou l'entraîneur procèdera aux formalités. Les OTM et l'(les)aide(s) arbitre(s) remettront leur rapport à l'arbitre (ou au commissaire), après l'avoir rédigé de manière concise et indépendante après la rencontre.				SIGNATURES		
				1 ^{er} Arbitre		
				2 ^e Arbitre		
				3 ^e Arbitre		
				Cap. A (en jeu) ou entraîneur*		
Cap. B (en jeu) ou entraîneur*		Reçu Chèque Numéro :				
				sur Banque :		
				de _____ €		
PROTOCOLE COMMOTION CÉRÉBRALE :						
Retour du joueur sur le terrain : OUI - NON						
INCIDENTS				Motif		
ayant eu lieu avant pendant après } la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport				Un incident fait l'objet d'un rapport personnalisé et détaillé, rédigé par chaque officiel.		
Signature 1 ^{er} Arbitre	Signature 2 ^e Arbitre	Signature 3 ^e Arbitre	Signature Capitaine A	Signature Capitaine B		

E. LES AUTRES DEVOIRS DU MARQUEUR

1 LA RESPONSABILITE DE LA FEUILLE

Le marqueur est le responsable de la feuille de marque. Sa fonction débute quand il ouvre la rencontre sur le logiciel de feuille électronique et cesse, quant, à la fin de la rencontre, l'arbitre a apposé sa signature au recto.

Pendant tout ce temps, il ne devra s'en dessaisir sous aucun prétexte, sauf pour la confier à l'arbitre aux fins de vérifications.



2 5 DE DEPART

Si juste avant le début de la rencontre, le marqueur découvre qu'un joueur non inscrit dans le cinq de départ, pénètre sur le terrain, il doit immédiatement prévenir les arbitres.



3 COMMUNIQUER

Seul le marqueur indique à l'arbitre que les officiels de la table sont prêts. Il doit donc faire le signe "OK" (n° 13) en direction des arbitres à chaque début de quart-temps et sur toute remise en jeu.

Le marqueur est l'OTM qui est en relation permanente avec les arbitres. Un contact visuel doit toujours être établi.



4 TOURNER LA FLECHE DE POSSESSION

Dès la **prise de contrôle du ballon** par une équipe sur ou en dehors du terrain suite à l'entre-deux initial, le marqueur positionne la flèche en direction de l'attaque de l'équipe qui ne bénéficie pas de ce premier contrôle. Après avoir tourné la flèche, le marqueur annonce « Flèche tournée balle A ou B »

Par la suite, il **inversera le sens de la flèche à chaque situation d'entre-deux** dès que le ballon touchera ou sera légalement touché par un joueur sur le terrain suite à la remise en jeu. Le marqueur doit **retourner la flèche dès la fin du deuxième quart-temps** sous le contrôle de l'arbitre. Après avoir tourné la flèche, le marqueur annonce « Flèche tournée balle A ou B »



5 LEVER LES PLAQUETTES DE FAUTE

En cas d'absence d'aide-marqueur, c'est au marqueur de lever la plaquette de faute du joueur.