

News 14 Arbitrage AWBB - 27/11/2015

La feuille de marque

La feuille de marque joue un rôle essentiel lors de toutes les rencontres de basket. Elle constitue l'acte instrumentaire du match, c'est-à-dire la pièce écrite qui constate un fait, une convention, une obligation, comme il est dit dans le dictionnaire. D'où l'importance de bien la remplir et de bien la contrôler, car elle deviendra la dépositaire de la mémoire de la rencontre.

Or, combien d'arbitres ont lu en détail les pages 68 à 75 du Règlement, consacrées à la feuille de match? Que faire dans certaines situations spéciales? Comment écrire le nom des joueurs : en majuscules, en minuscules ou les deux formes sont acceptées? La responsabilité du remplissage de la feuille de marque incombe au marqueur de la rencontre, qui doit commencer son travail, au moins, vingt minutes avant le début de la rencontre. Le contrôle de la feuille de marque est de la seule responsabilité du premier arbitre. Sa signature apposée certifie l'authenticité du contenu de la feuille. Le document fera foi devant les instances judiciaires, si une réclamation devait être déposée de la part des équipes.

Si on examine une feuille de marque, il est possible d'identifier cinq zones bien différenciées :

i. **Zone signalétique :**

L'en-tête de la feuille de marque qui permet d'établir les coordonnées de la rencontre : nom des équipes, nom des arbitres, compétition, lieu, date et horaire de la rencontre;

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET							
TEAM A	BC SPEEDY	MS G	TEAM B	ROYAL GALLIA	BC BEEZ		
Game N°:	151 101	Div. :	U16A Rég.	Time :	14h 00	Date :	28/11/2015
Referee :	ANDREU J.	Umpire :	FORTHOMME H.	Umpire :			

ii. **Zone identitaire :**

Espace réservé à identifier les acteurs de la rencontre : joueurs, coaches (adjoints), officiels de table et délégués des équipes. Dans cet espace figurera aussi « leur casier judiciaire » (leurs fautes, individuelles et collectives), ainsi que le contrôle des temps-morts.

Team B : ROYAL GALLIA BC Mat : 0266

Time-outs		Team Fouls										
1st half		Period 1	1	2	3	4	Period 2	1	2	3	4	
2nd half		Period 3	1	2	3	4	Period 4	1	2	3	4	
		Extra periods										
check Fouls	Lic.	Name of Players				N°	in	Fouls				
		1	2	3	4	5						
	01	SUTVAT L.										
	01	GILSON F.										
	01	SIDERUS A.										
	00	DESNEUX L.										
	01	QUERTAIN T. (CAP)										
	01	MARCUS H.										
	00	FERAILLE L.										
Coach : LIBERTIAUX S. (20075)												
Assistant Coach :												
Scores: Period ①		A	B	②	A	B	Travel					
Period ③		A	B	④	A	B	Indem.					
Extra periods		A	B	Total.								
Scorekeeper :		HENQUET P. (69)										
Timekeeper :		SCONTJENS D. (64)										
24° Operator :		GERARD C. (67)										
Commissioner :												
Deleg. A :		GEORGES F. (66)										
Deleg. B :		MARCUS L. (66)										
Signature												

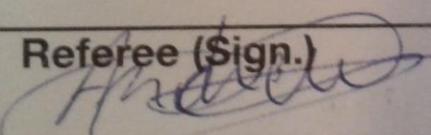
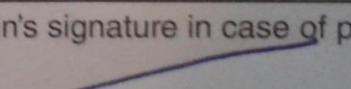
RUNNING SCORE							
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	36	36	71	71	106	106
2	2	37	37	72	72	107	107
3	3	38	38	73	73	108	108
4	4	39	39	74	74	109	109
5	5	40	40	75	75	110	110
6	6	41	41	76	76	111	111
7	7	42	42	77	77	112	112
8	8	43	43	78	78	113	113
9	9	44	44	79	79	114	114
10	10	45	45	80	80	115	115
11	11	46	46	81	81	116	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

iii. **Zone marquoir :** l'espace central consacré à l'enregistrement chronologique du score de la rencontre et le numéro de joueur ayant réalisé un panier ou un lancer-franc.

iv. **Zone récapitulative :**

Au bas de la feuille avec les scores partiels, le résultat final, la case pour les réclamations et la signature de l'arbitre.

Scores: Period ① A **14** B **10** ② A **20** B **14**
 Period ③ A **13** B **8** ④ A **13** B **12**
 Extra periods A **/** B **/**

Final Score : Team A **60** Team B **44**
 Name of Winning Team : **BC SPEEDY MSG**
 Referee (Sign.)  Captain's signature in case of protest 

v. **Zone facture :**

La partie destinée à indiquer les frais d'arbitrage et qui fait fonction de facture de la rencontre.

	Referee	Umpire	Umpire	Commiss.	Scorekeeper	Timekeeper	24" Operator
Travel	10,00	12,00					
Indem.	18,00	18,00					
Total.	28,00	30,00					
Signature							
FOR THE FEDERATION							

Les principaux éléments à se rappeler pour chacune de ces zones sont les suivants :

Zone signalétique :

- ✓ Doit être remplie par le marqueur de la rencontre au moins 20 minutes avant le début de celle-ci.
- ✓ Toutes les données seront écrites en lettres majuscules.
- ✓ Le nom des équipes est celui figurant dans le programme officiel de la Fédération.
- ✓ L'équipe A est l'équipe visitée; l'équipe visiteur figure comme équipe B. Si on joue sur un terrain neutre, l'équipe A sera celle qui figure en premier lieu dans le programme officiel, tel qu'établi par la Fédération. La question est importante, elle concerne, par exemple, le choix du banc d'équipe et l'ordre pour valider le cinq initial.
- ✓ Le numéro de la rencontre et la compétition doivent figurer tels qu'ils sont repris dans le programme officiel de la Fédération.
- ✓ Le lieu est le nom de la commune où le match se joue.
- ✓ La date doit s'enregistrer dans l'ordre jj/mm/aaaa.
- ✓ L'heure inscrite sera celle de l'heure réelle à laquelle la rencontre a débuté, pas l'heure programmée. L'heure doit donc être inscrite au moment où l'entre-deux est effectué.

Temps-morts

- ✓ Le marqueur inscrit la minute dans laquelle un temps-mort a été accordé à une équipe. Il indique la minute de la rencontre dans l'ordre croissant, attention donc, car le temps de match se contrôle dans l'ordre décroissant. Par exemple, la minute 6 du chrono de jeu correspond avec la minute 4 à inscrire sur la feuille de match.
- ✓ A la fin des 2ème et 4ème périodes, on doit barrer les cases non utilisées.
- ✓ Si un coach n'a pas utilisé de temps-morts avant que le chrono ne signale 2:00 au 4^{ème} quart, le marqueur barrera immédiatement la première case de TM. Dès lors, dans les deux autres cases ne peuvent que figurer les numéros 9 ou 10.

Team B : ROYAL GALLIA BC BE ³		Mat : 0266								
Time-outs	Team Fouls									
1st half	4' =	Period 1	1	2	3	4	Period 2	1	2	3
2nd half	= 9' 10'	Period 3	1	2	3	4	Period 4	1	2	3
	—	Extra periods								

Registre de fautes

- ✓ Le nombre de fautes que peut commettre un joueur et/ou un coach est limité. De ce fait, les fautes doivent être inscrites sur la feuille de marque de manière à contrôler que les acteurs de la rencontre ne dépassent pas le nombre autorisé de fautes. Il en va de même pour les fautes d'équipe.
- ✓ La relation de fautes qui peuvent être commises est la suivante avec sa lettre d'identification :
 - **P : Faute personnelle**
 - **T : Faute technique**
 - **U : Faute antisportive**
 - **C : Faute technique du coach pour mauvais comportement personnel**
 - **B : Faute technique du coach pour mauvais comportement du personnel du banc**
 - **D : Faute disqualifiante**
- ✓ Le type de faute sera complété par un exponentiel avec le nombre de tirs :
 - **1 : Lancer-franc : bonus après P; après T, B ou C**
 - **2 : Lancers-francs : après P, U ou D**
 - **3 : Lancers-francs : après P, U ou D**

- Remplaçant avec 4 fautes personnelles ou moins

✓ 00 REICHEL T S. 6 ~~X~~ P P₂ F F F

Et

Coach: PLUMIER S. (20286) ~~X~~ B.

- Remplaçant où la disqualifiante est la cinquième faute

✓ 00 BERTHE I. 10 X P₃ P P₂ P F

Et

Coach: PLUMIER S. (20286) ~~X~~ B.

- Remplaçant ayant déjà commis la 5ème faute

✓ 00 MUGANZA K. 13 ~~X~~ P P₂ P₁ P₂ U₂ F

Et

Coach: PLUMIER S. (20286) ~~X~~ B.

Fautes d'équipe

- ✓ Pendant chaque période, si une équipe a commis quatre fautes d'équipe, les fautes successives seront pénalisées par 2/3 lancers-francs.

Team A: BC SPEEDY MSG		Mat: 2424	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	4' =	Period 1	Period 2
		X X X X	X X X X
2nd half	= 9' =	Period 3	Period 4
		X X X X	X X X X
		Extra periods	

- ✓ Seules les fautes P, U, T et D comptent pour les fautes d'équipe. Les fautes F ne comptent pas pour les fautes d'équipe.
- ✓ Pour indiquer les fautes d'équipe, le marqueur coche la case avec un grand "X".

Zone marquoir :

- ✓ La partie centrale de la feuille de marque est consacrée à l'enregistrement chronologique du score de la rencontre.
- ✓ L'équipe A figure à la partie gauche, l'équipe B à la partie droite.
- ✓ Un tir réussi depuis le terrain de jeu est marqué avec un "/", barrant le chiffre du score; le numéro du joueur est indiqué dans la case vide à gauche ou à droite en fonction de l'équipe; si le panier compte pour 3 points, le numéro du joueur sera entouré comme suit ⑥ (par exemple).
- ✓ Un lancer-franc réussi est marqué avec un gros "•", écrit sur le chiffre du score;
- ✓ Le panier non réussi par une interférence illégale est attribué au joueur qui l'a effectué;
- ✓ Le panier marqué dans le panier de son équipe est attribué au capitaine sur le terrain de l'équipe adverse;
- ✓ A la fin de chaque période, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "○" le score de chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi les derniers points.

	15	15	
4	16	16	9
	17	17	
4	18	18	5
	19	19	7
13	20	20	7
6	21	21	
6	22	22	9
	23	23	
	24	24	8
⑨	25	25	
4	26	26	
	27	27	
12	28	28	
	29	29	
12	30	30	
	31	31	
13	32	32	
	33	33	
12	34	34	

Dès lors, si le dernier panier a été à trois points il serait possible de voir l'annotation suivante :

12	44
	45
	46
⑥	47

- ✓ Après chaque panier, le marqueur rappelle à haute voix le résultat, afin de vérifier que son compte et celui du marquoir coïncident; si tel n'est pas le cas, les officiels de table appellent, lors de la première opportunité, le premier arbitre, afin de trouver un point d'accord.

Zone récapitulative :

- ✓ A la fin de chaque période, le marqueur doit inscrire le score de cette période dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque.
- ✓ A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le score final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans les colonnes de score courant de chaque équipe.
- ✓ A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe vainqueur.
- ✓ Le premier arbitre doit être le dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

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

Jambes, 27 novembre 2015

N'hésitez pas à nous envoyer vos anecdotes, vos situations particulières rencontrées lors de vos rencontres ; le département tiendra compte de votre interactivité !

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be