

# Comment tenir une table de marque ?

## LE CHRONOMETRE

### Démarrage :

- à l'entre-deux, quand un sauteur tape le ballon,
- lors d'un lancer franc, quand le ballon est touché par un joueur au rebond,
- lors d'une remise en jeu, dès que le ballon touche un joueur sur le terrain.

### Arrêt :

- à chaque fois que l'arbitre siffle,
- quand un temps-mort sur panier marqué par l'équipe adverse est demandé,
- pendant les lancers francs.

Mis en page : Sylvie Chappuis / C.D.72 / C.D.A.M.C. / Responsable Formation O.T.M.

## Le remplacement

### On peut faire un remplacement quand :

- l'arbitre siffle,
- un dernier lancer franc est réussi,
- lors d'un temps-mort,
- un panier est marqué par l'équipe adverse dans les 2 dernières minutes de la 2<sup>ème</sup> mi-temps (ou de la 4<sup>ème</sup> période, en poussins/nes).

## Le temps-mort

### On peut demander un temps-mort :

- après un coup de sifflet de l'arbitre,
- quand un panier est marqué par l'équipe adverse,
- sur un dernier lancer franc réussi.

*Ne pas demander de temps-mort ou de remplacement si le chronomètre n'est pas arrêté.*

Mis en page : Sylvie Chappuis / C.D.72 / C.D.A.M.C. / Responsable Formation O.T.M.

## La flèche

Au début du match, la flèche est mise du même côté que le panier où marque l'équipe **qui N'A PAS LE BALLON**, lors de l'entre-deux.

Pendant la rencontre, on tourne la flèche après que l'arbitre a fait le signe de l'entre-deux **ET** que le ballon est touché par un joueur sur le terrain, lors de la remise en jeu.

On la tourne aussi au début de la 2<sup>ème</sup> mi-temps (ou à chaque nouvelle période, en poussins/nes), après la remise en jeu.

Mis en page : Sylvie Chappuis / C.D.72 / C.D.A.M.C. / Responsable Formation O.T.M.

## La feuille de marque

1<sup>ère</sup> mi-temps (ou 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> quart-temps, en poussins/nes) = écrire en **rouge**,  
2<sup>ème</sup> mi-temps (ou 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> quart-temps, en poussins/nes) = écrire en **noir**.

### Les entrées en jeu :

Les 5 premiers joueurs sont inscrits à l'aide d'une *croix* en **noir**. On *entoure* cette croix lorsqu'ils rentrent sur le terrain pour le début du match, en **rouge**.

Ensuite, lorsqu'un joueur entre en jeu pour la première fois durant la rencontre, on met une croix dans la case, en rouge (si on est dans la 1<sup>ère</sup> mi-temps = 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> quart-temps, en poussins/nes), ou en noir (si on est dans la 2<sup>ème</sup> mi-temps = 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> quart-temps, en poussins/nes).

### Les fautes :

On note une faute personnelle d'un joueur avec la lettre **P** dans la case. Si cette faute donne droit à 2 lancers-francs, on met un petit 2 en bas (idem pour 1 ou 3 lancers francs).

Un joueur a droit à 5 fautes au maximum, pendant un match.

A chaque fois que l'on note une faute dans la case d'un joueur, on fait en plus une croix dans la case des fautes d'équipe. A la septième croix, on lève le fanion rouge du côté de l'équipe concernée.

Mis en page : Sylvie Chappuis / C.D.72 / C.D.A.M.C. / Responsable Formation O.T.M.

## La feuille de marque (suite)

### Les points :

On note un lancer franc par un rond colorié sur le total des points cumulés, et, à côté, on note le numéro du joueur. On note un panier à 2 points en traçant une diagonale sur le nouveau total des points, et, à côté, on note le numéro du joueur.

### Le temps-mort :

On inscrit la minute de la mi-temps dans la case du temps-mort (*ex.* : il reste 4'30 au chronomètre dans le 2<sup>ème</sup> quart-temps, on note 2, car un quart-temps dure 6 minutes).

Mis en page : Sylvie Chappuis / C.D.72 / C.D.A.M.C. / Responsable Formation O.T.M.

## La feuille de marque (fin)

### A la fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps (ou de chaque période, en poussins/nes) :

- souligner le score et le numéro du dernier joueur qui a marqué pour chaque équipe d'un trait épais ET encercler le score de chaque équipe,
- encadrer les fautes des joueurs,
- noter les points marqués par chaque équipe.

### A la fin du match :

- souligner le score et le numéro du dernier joueur qui a marqué pour chaque équipe d'un double trait ET encercler le score de chaque équipe,
- noter les points marqués par chaque équipe,
- noter le score final et l'équipe gagnante,
- tirer un trait dans toutes les cases de fautes non-utilisées et un double trait dans les cases de temps-morts et de fautes d'équipes non-utilisées.

Mis en page : Sylvie Chappuis / C.D.72 / C.D.A.M.C. / Responsable Formation O.T.M.

*A vous de jouer...*