

# FORMATION MARQUEUR

OFFICIEL TABLE DE  
MARQUE (OTM)  
BASKET FAUTEUIL



[www.francebasketfauteuil.org](http://www.francebasketfauteuil.org)



# Equipement du marqueur

Il doit venir au gymnase avec :



- Un jeu de stylos rouge et noir
- Un carnet de feuilles blanches

- Une règle



- Un sifflet

# Equipement mis à disposition

**Une table de marque pour 3 (ou 4 – si aide-marqueur club) personnes**




(ou plus si commissaire)



# Equipement mis à disposition

- Une table de marque
- Une feuille de marque FFH pré carbonée vierge et avec les 4 feuillets présents

**bleu blanc rose jaune**


**FEDERATION FRANCAISE HANDISPORT**  
 Commission Fédérale Handibasket

Equipe A \_\_\_\_\_  
 contre Equipe B \_\_\_\_\_

SAISON \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Compétition \_\_\_\_\_

Rencontre N° \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Heure \_\_\_\_\_ 1er arbitre \_\_\_\_\_  
 Lieu \_\_\_\_\_ 2ème arbitre \_\_\_\_\_ 3ème arbitre \_\_\_\_\_

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

RESULTATS Période ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ Période ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ RESULTAT FINAL Equipe A \_\_\_\_\_ Equipe B \_\_\_\_\_  
 Période ③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ Période ④ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ Equipe gagnante \_\_\_\_\_  
 Prolongation A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Signature de l'entraîneur A \_\_\_\_\_ Signature de l'entraîneur B \_\_\_\_\_ Signature de l'organisateur FFH \_\_\_\_\_ Signature de l'organisateur \_\_\_\_\_ Signature de l'arbitre principal \_\_\_\_\_  
 Signature de l'arbitre adjoint A \_\_\_\_\_ Signature de l'arbitre adjoint B \_\_\_\_\_

# Equipement mis à disposition

- Une table de marque
- Une feuille de marque
- **Des plaquettes de faute de joueurs (1 à 5)**



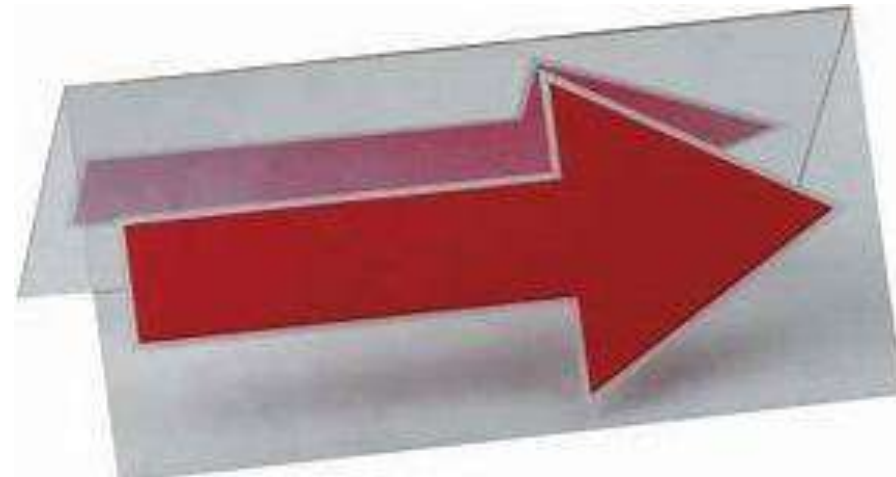
# Equipement mis à disposition

- Une table de marque
- Une feuille de marque
- Des plaquettes de faute de joueurs (1 à 5)
- **Des plots rouges pour les fautes d'équipes**



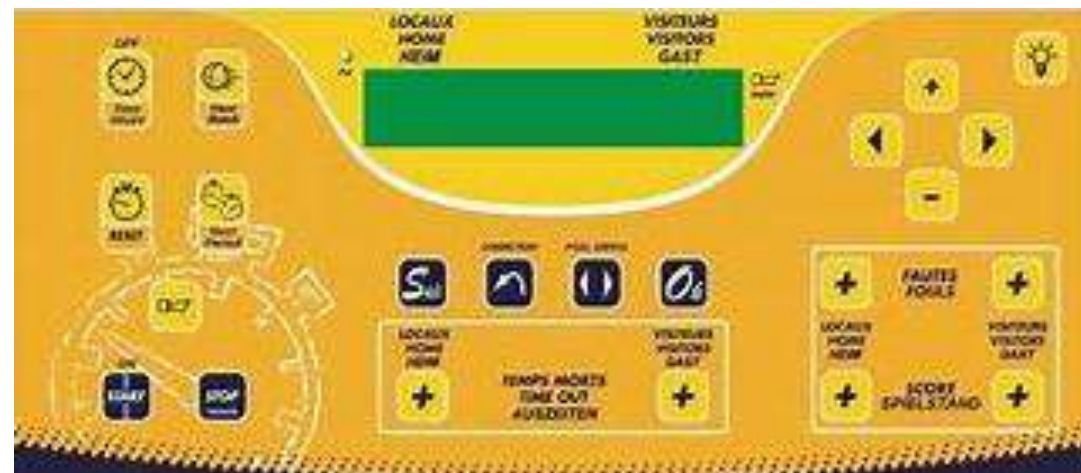
# Equipement mis à disposition

- Une table de marque
- Une feuille de marque
- Des plaquettes de faute de joueurs (1 à 5)
- Des plots rouges pour les fautes d'équipes
- **Une flèche d'alternance**



# Equipement mis à disposition des OTM

- Une table de marque
- Une feuille de marque
- Des plaquettes de faute de joueurs (1 à 5)
- Des plots rouges pour les fautes d'équipes
- Une flèche d'alternance
- **Un chronomètre de jeu**





# Equipement mis à disposition des OTM

- Une table de marque
- Une feuille de marque
- Des plaquettes de faute de joueurs (1 à 5)
- Des plots rouges pour les fautes d'équipes
- Une flèche d'alternance
- Un chronomètre de jeu
- **Un chronomètre des tirs**



# Equipement mis à disposition

Un panneau d'affichage fixé au mur à demeure dans le gymnase



et le matériel pour afficher les 24 secondes soit à demeure au-dessus des paniers ou posé au sol

# Ce que chaque entraîneur doit communiquer avant la rencontre au marqueur

- **Une liste des joueurs** présents pour la rencontre avec leurs noms, prénoms, numéros de maillots, classifications et numéros de licences ainsi que les coordonnées de l'entraîneur (et adjoint si présent)

N° DE LICENCE	NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	CLASSE	N°
032115	ALBERTINI Marc	1,0	8
124379	ORANTZI Abdel	2,5	10
077693	ABDELLATIF Soufiane	5,0	12
057145	MAROUD Frédéric	4,0	16
135387	MILOUDI Éric	3,5	22
028573	MOKRANI Alain	4,5	48
015264	EL ADJAOUI Lounès	2,5	62
034821	DUPOND Jean-Michel	3,0	77
045621	BACHELOT Gabriel	2,0	82
037845	CARIL Kévin	1,5	86
045862	PIERRET Samuel	5,0	89
032176	BUCRET Pierre	3,0	92
028573	Entraîneur : MOKRANI Alain		



# Ce que chaque entraîneur doit communiquer avant la rencontre au marqueur

- Une liste des joueurs présents pour la rencontre avec leurs noms, prénoms, numéros de maillots, classifications et numéros de licences
- Les licences
- **Les cartes de classification**



# Ce que chaque entraîneur doit communiquer avant la rencontre au marqueur

- Une liste des joueurs
- Les licences
- Les cartes de classification
- **La couleur des maillots**



# Ce que chaque entraîneur doit communiquer avant la rencontre au marqueur

- En ENBM, l'entraîneur doit communiquer la liste officielle validée par la commission, disponible sur le site :

<https://francebasketfauteuil.org/equipe-joueurs-enbm-saison-2024-2025/>



- Par conséquent, en ENBM, il n'est plus nécessaire de communiquer les licences ainsi que les cartes de classification.


Edité le 02/10/2024 à 14:09

N° Licence	Nom	Prénom	F/M	Carte	S	Validité carte	Classif	Brulé	AF/ND	Validité U19
135140	ABOUD	Youcef	M	ET			2,5			
114121	BAYLE	Rémi	M	N			2,5	X		
113489	BOUGHANIA	Abdelghani	M	N			3,5	X		
045518	BOULEFA	Zouir	M	N			4,0			
101329	CHALLAT	Zouhair	M	N			2,5	X		
146721	DAHMANI	Chemseddine	M	N			4,0	X		
169585	DARJOUR	Kéllian	M	N			3,0			
117816	DIOUF	Yoissoupha	M	FID			4,0			
051241	FARRE	Simon	M	N			3,0			
168229	GABRANOV	Karlis	M	ET			1,5	X		
065431	ITA	Valérie	F	F			2,0			
000813	LORDEL	Damien	M	N			4,5			
161005	MASSOUANGA	André	M	J		30/06/2027	2,5			30/06/2023
114019	MILYUTIN	Grigoryi	M	FID			3,0			
125256	NOLET	Lucie	F	F			2,0			

**CHALON** **LJDA!**

J = CARTE LISERET VERT  
 JF = CARTE LISERET JAUNE  
 F = CARTE LISERET ROSE  
 FV = FEMININE VALIDE LISERET ORANGE (N2 & N3)  
 FET = FEMININE ETRANGERE CARTE ROSE  
 ET = MASCULIN ETRANGER CARTE BLANCHE

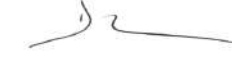
Validation FABRICE MARIE



FID = ETRANGER FIDET CARTE BLANCHE  
 N = AUTRES CARTES BLANCHES

S = SENIOR LISERET BLEUE (N2 & N3)  
 AF = ABSENT DU FICHER "FRANCE"  
 ND = PRESENT MAIS CARTE NON DEMANDEE

Validation DINH TAN TRIEN



# Les réserves

Elles peuvent être posées avant le début de la rencontre par l'une ou l'autre des équipes ou par les arbitres, sur :

- Le matériel (chronomètre de tir absent, lignes effacées...)
- Les joueurs (fauteuil non conforme, classification contestée...)
- ...

Elles sont inscrites par le crew chief (1<sup>er</sup> arbitre) au dos de la feuille et non par le marqueur. Lorsque la rédaction est terminée, les capitaines des 2 équipes (équipe A en premier) puis les arbitres apposent leurs signatures.

<b>RESERVES :</b> _____ _____ _____ _____ _____	<b>SIGNATURES</b> 1 <sup>e</sup> arb. 2 <sup>e</sup> arb. 3 <sup>e</sup> arb. Cap. A Cap. B
---	--



# Les licences

Les contrôles sur les **licences** doivent porter sur :

- La validité (saison en cours)
- Pour les joueurs, la mention « compétition » ou « loisir » selon le niveau

Seuls les 7 dernier chiffres du numéro de licence sont à reporter sur la feuille de marque : dans l'exemple **0101231**

**MA LICENCE HANDISPORT**

Handi Sport  
FÉDÉRATION FRANÇAISE  
SAISON 2024/2025

QR code

N° DE LICENCE  
LIC-24-25-0101231  
DÉLIVRÉE LE : 09/09/2024  
VALIDITÉ : 01/09/2024 > 31/08/2025  
OPTIONS ASSURANCE I.A.: OUI

ZHANG  
Liang  
Né le 15 mars 1983  
Nat. Français(e)

CLUB HANDISPORT LES LIONS

Joueur

# La classification des joueurs

Selon son niveau de handicap, un joueur peut être classifié de 1 pt (handicap le plus important) à 5 pts (joueur valide).

Selon les divisions :

- Le nombre de points admis pour les joueurs sur le terrain varie
- Le nombre de joueurs non sélectionnables en équipe de France (hormis FIDET) varie
- Le nombre de joueurs valides varie (sur la feuille et sur le terrain)
- Des suppléments de points sont autorisés (avec limite) lorsque des joueurs(es) débutant(e)s ou féminines ou seniors (hormis valides) sont présent(e)s sur le terrain



# La classification des joueurs

Les cartes de classifications (au format carte de visite) servent :

- Pour le marqueur :
  - A noter la classe de chacun des joueurs (un joueur avec un nombre entier de point doit être noté avec un point suivi d'un zéro - exemple : 1 point doit être noté 1.0 - afin que la classification ne puisse être changée à l'insu du marqueur après la rencontre)
  - A s'assurer avant le début de la rencontre et lors de tout remplacement que les équipes jouent dans la limite des points autorisés
- Pour les arbitres :
  - A vérifier que les joueurs sont correctement installés dans leurs fauteuils (hauteur d'assise différente selon la classification)

Une photo du joueur doit être insérée sur les cartes de classification.



# La classification des joueurs

Toutes les cartes de classification existantes sont disponibles sur le site :

<https://francebasketfauteuil.org/classification/les-cartes-classification/>

Voici quelques exemples de cartes de classification :



# Cartes de classification – points autorisés



Basket - Fauteuil

## Classification 2024/2025

Attention à la date de validité pour les cartes vertes et jaunes

Avec une date de validité						
Carte Verte	Carte Jaune	Carte Rose	Carte Bleue	Carte Orange	Valide (5,0 pts)	Nombre d'étrangers (hors FIDET)

Elite Nationale Bastide Médical	14,5	Maximum pts 17,5	1 pt	2 pts	1,5 pt			1 sur la feuille 1 sur le terrain	Pas de limite
Nationale 1	14,5	Maximum pts 17,5	1,5 pt	2,5 pts	1,5pt			1 sur la feuille 1 sur le terrain	5 sur la feuille 4 maxi sur le terrain
Nationale 2	15	Maximum pts 19	1,5 pt	2,5 pts	1,5pt	0,5 pt	0,5pt	2 sur la feuille 2 sur le terrain	5 sur la feuille 4 maxi sur le terrain
Nationale 3	15,5	Maximum pts 19	1,5 pt	2,5 pts	1,5pt	0,5 pt	0,5 pt	2 sur la feuille 2 sur le terrain	5 sur la feuille 4 maxi sur le terrain
	Si > 16 pts début match handicap 10 pts								

# Cartes de classification – points autorisés

Liseret	Principes généraux	Logo	Bonus
	Masculin <b>français</b> sans abattement		0
	Masculin <b>étranger</b> sans abattement	ET	0
	Tous joueurs révisables en classification sans abattement (sauf valides)	R	0
	Masculin <b>étranger</b> (FID) sans abattement	FID	0
	Masculin <b>français</b> Valide sans abattement	VAL	0
	Tous joueurs <b>non</b> éligibles en EqF (sauf les valides)	NE	1,5
	Jeune <b>masculin</b> avec abattement (suivant niveau), date de validité	J	1 ou 1,5*
	Jeune <b>féminine</b> avec abattement (suivant niveau), date de validité	JF	2 ou 2,5*
	Femme <b>étrangère</b> <5pts avec un abattement	ET	1,5
	Femme <b>française</b> <5pts avec un abattement		1,5

# Cartes de classification – points autorisés

Liseret	Spécificités Nat 2 et 3	Logo	Bonus
	Femme valide ( <b>française</b> ou <b>étrangère</b> ) = 5pts avec un abattement	FV	0,5
	<i>Séniors de plus de 55 ans</i>		
	Joueur <b>français</b> < 5pts avec un abattement		0,5
	Joueur étranger FIDET < 5pts avec un abattement	FID	0,5
	Joueur <b>étranger</b> < 5pts avec un abattement	ET	0,5
	Femme <b>française</b> < 5pts avec un abattement		2
	Femme <b>étrangère</b> < 5pts avec un abattement	ET	2
	Jeune homme français < 5 pts avec un abattement		2
	Jeune femme française < 5 pts avec un abattement		3

\* Les abattements 1,0 (carte verte) et 2,0 (carte jaune) sont liés **aux U19 en ENBM.**

A 18 ans révolus, ils perdent l'abattement en ENBM sauf :

→ Si le joueur(se) a sa date d'anniversaire de ses 19 ans au cours de la saison, il (elle) gardera le statut U19 toute la saison.

A la fin de la saison, l'abattement de la carte verte sera de 0, celle de la carte Jaune passera à 1,5pt (comme le liseret rose).

# La classification des joueurs

## Exemple pour le championnat Nationale 3 :

- Si uniquement des cartes **blanches** : 15,5 pts maximum
- Si 1 carte **rose** ou 1 carte **verte** : 17 pts maximum
- Si 2 carte **roses** ou 2 cartes **vertes** ou 1 **rose** et 1 **verte** : 18,5 pts maximum
- Si 3 cartes **vertes** ou 3 carte **roses** ou plus : 19 pts maximum
- Si 1 carte **jaune** : 18 pts maximum
- Si 1 carte **jaune** et 1 carte **verte** ou **rose** ou **jaune** (ou plus) : 19 pts maximum





# La feuille de marque

**Avant la rencontre**, le marqueur note à l'encre noire :

- Le nom des équipes (celle qui reçoit ou nommée en premier sur le programme est l'équipe A)
- La saison et le nom de la compétition
- Le numéro de rencontre (en mettant des 0 si nécessaire pour ne pas laisser de case vide), la date et l'heure
- Les noms et prénoms (initiales seules) des arbitres



FEDERATION FRANCAISE HANDISPORT  
Commission Fédérale Handibasket

Equipe A ARRAS  
contre Equipe B MAUBEUGE

SAISON <u>2023 / 2024</u> Compétition <u>Nationale 3 poule A</u>	Rencontre N° <u>0032</u> Date <u>10 12 23</u> Heure <u>15 00</u> 1er arbitre <u>JERAND J.</u>
Lieu <u>PARIS</u>	2ème arbitre <u>CARMON P.</u> 3ème arbitre <u>_____</u>

# La feuille de marque



## Avant la rencontre

Le marqueur note à l'encre noire dans chacun des blocs d'équipe :

- Le nom des équipes (tel que mentionné diapo précédente)
- La couleur des maillots
- Les numéros de licences
- Les noms et prénoms (initiales seules) des joueurs, entraîneurs et entraîneurs adjoints (si présents)
- La classe des joueurs
- Le numéro de maillot des joueurs
- Dans la marge, les mentions spéciales (cf diapo 22 et 23)

N° DE LICENCE		NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS		En jeu	Classe	N°	FAUTES				
							1	2	3	4	5
J	032115	ALBERTINI M			1,0	8					
J	124379	ORANTZI A			2,5	10					
J	077693	ABDELLATIF S			5,0	12					
FID	057145	MAROUD F			4,0	16					
JF	135387	MILOUDI E			3,5	22					
JF	028573	MOKRANI A			4,5	48					
J	015264	EL ADJAOUI L			2,5	62					
J	034821	DUPOND J M			3,0	77					
J	045621	BACHELOT G			2,0	82					
J	037845	CARIL K			1,5	86					
J	045862	PIERRET S			5,0	89					
ET	032176	BUCRET P			3,0	92					
	028573	Entraîneur				MOKRANI A					
		Entraîneur adjoint									

# La feuille de marque

## Avant la rencontre

le marqueur note à l'encre noire au dos de la feuille les



### NOMS ET ADRESSES DES OFFICIELS ET ASSISTANTS DE TABLE

Fonction	Noms	Adresses	N° Lic.	Equipes
1 <sup>er</sup> arbitre	JERAND J	62130 AIRE SUR LA LYS	013354	IND
2 <sup>ème</sup> arbitre	CARMON P	62115 SAINT LAURENT BLANGY	028759	IND
3 <sup>ème</sup> arbitre	_____	_____	_____	_____
Commissaire	_____	_____	_____	_____
Marqueur	DEMART G	62000 ARRAS	015543	ARRAS
Chronométrateur	PASCON P	62000 ARRAS	045378	ARRAS
Opérateur 24 sec.	HONDALI M	62000 ARRAS	056712	ARRAS
Responsable Organisation	FROBART H	62000 ARRAS	064352	ARRAS

### Quelques points d'attention :

- L'adresse ne doit comporter que le code postal et le nom de la commune
- Les numéros de licence et noms d'équipe sont inexacts pour toute convocation faite depuis FBI, site de la FFBB où le basket fauteuil est hébergé. Avant de porter ces renseignements, il est donc nécessaire de les demander à chacun des officiels.
- Une rencontre ne peut débuter sans responsable d'organisation.

# Ce que chaque entraîneur doit faire 10 minutes avant le début de la rencontre (équipe A en premier)

- Vérifier sa liste de joueurs et noter ses entrées en jeu (c'est l'entraîneur et non le marqueur qui fait les 5 croix sur la feuille de marque dans les cases correspondantes)



N° DE LICENCE	NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	En jeu	Classe	N°	FAUTES				
					1	2	3	4	5
032115	ALBERTINI M	X	1,0	8					
124379	ORANTZI A		2,5	10					
077693	ABDELLATIF S	X	5,0	12					
057145	MAROUD F	X	4,0	16					
135387	MILOUDI E		3,5	22					
028573	MOKRANI A	X	4,5	48					
015264	EL ADJAOUI L	X	2,5	62					
034821	DUPOND J M		3,0	77					
028573	BACHELOT G		2,0	82					
037845	CARIL K		1,5	86					
045862	PIERRET S		5,0	89					
032176	BUCRET P		3,0	92					

ALBERTINI M	<b>X</b>
ORANTZI A	
ABDELLATIF S	<b>X</b>
MAROUD F	<b>X</b>
MILOUDI E	
MOKRANI A	<b>X</b>
EL ADJAOUI L	<b>X</b>
DUPOND J.M.	
BACHELOT G	
CARIL K	
PIERRET S	
BUCRET P	



# Ce que chaque entraîneur doit faire 10 minutes avant le début de la rencontre (équipe A en premier)

- Ses entrées en jeu (c'est l'entraîneur et non le marqueur qui fait les 5 croix sur la feuille de marque dans les cases correspondantes)
- **Communiquer le nom du capitaine en jeu si le capitaine en titre n'est pas dans le 5 de départ (un joueur-entraîneur est obligatoirement capitaine et il ne peut alors pas y avoir d'entraîneur adjoint)**


N° DE LICENCE	NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	En jeu
032115	ALBERTINI M	X
124379	ORANTZI A	
077693	ABDELLATIF S	X
057145	MAROUD F	X
135387	MILOUDI E	
028573	MOKRANI A	X
015264	EL ADJAOUI L	X
034821	DUPOND J M	
028573	BACHELOT G (CAP)	
037845	CARIL K	
045862	PIERRET S	
032176	BUCRET P	



# Ce que chaque entraîneur doit faire 10 minutes avant le début de la rencontre (équipe A en premier)

- Ses entrées en jeu (c'est l'entraîneur et non le marqueur qui fait les 5 croix sur la feuille de marque dans les cases correspondantes)
- Communiquer le nom du capitaine (un joueur-entraîneur est obligatoirement capitaine)
- **Signer la feuille de marque à droite de son nom**

N° DE LICENCE	NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	En jeu	Classe	N°	FAUTES				
					1	2	3	4	5
032115	ALBERTINI M	X	1,0	8					
124379	ORANTZI A		2,5	10					
077693	ABDELLATIF S	X	5,0	12					
057145	MAROUD F	X	4,0	16					
135387	MILOUDI E		3,5	22					
028573	MOKRANI A	X	4,5	48					
015264	EL ADJAOUI L	X	2,5	62					
034821	DUPOND J M		3,0	77					
028573	BACHELOT G (CAP)		2,0	82					
037845	CARIL K		1,5	86					
045862	PIERRET S		5,0	89					
032176	BUCRET P		3,0	92					
028573	Entraîneur	BACHELOT G							
	Entraîneur adjoint								

028573	Entraîneur	BACHELOT G 
--------	------------	--



# La feuille de marque

Après la signature de la feuille par les 2 entraîneurs, la liste des joueurs ne peut plus être modifiée.

S'il reste une ligne vide au bas de la liste des joueurs, la rayer d'un trait horizontal sur toute sa longueur.

024555	DEMART J. (CAP)	X	2,5	12					
011834	ORLOFF K.	X	2,0	15					
067567	Entraîneur	ACCAS J.D. <i>Accas</i>							

S'il en reste plusieurs, procéder comme suit :

024555	DEMART J. (CAP)	X	2,5	12					
011834	ORLOFF K.	X	2,0	15					
					/				
067567	Entraîneur	ACCAS J.D. <i>Accas</i>							

# La feuille de marque

## Avant la rencontre

Le marqueur s'assure que les 5 joueurs entrants respectent le nombre de points autorisés.

Juste avant de donner son accord pour le début de la rencontre, il vérifie que les joueurs présents sur le terrain sont bien ceux inscrits sur la feuille de marque et le confirme en entourant en rouge les croix noires des joueurs notés « En jeu ».



Equipe A		ARRAS										
Temps morts		Couleur <u>Jaune</u>										
(par demie)		Publicité _____										
① demie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fautes d'équipe (par période)									
② demie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
Prolongations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	③	1	2	3	4	④	1	2	3	4
N° DE LICENCE	NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	En jeu	Classe	N°	FAUTES							
					1	2	3	4	5			
J	032115	ALBERTINI M	X	1,0	8							
	124379	ORANTZI A	X	2,5	10							
FID	077693	ABDELLATIF S	X	5,0	12							
	057145	MAROUD F	X	4,0	16							
JF	135387	MILOUDI E		3,5	22							
	028573	MOKRANI A	X	4,5	48							
	015264	EL ADJAOUI L		2,5	62							
J	034821	DUPOND J M		3,0	77							
	028573	BACHELOT G (CAP)		2,0	82							
	037845	CARIL K		1,5	86							
ET	045862	PIERRET S		5,0	89							
	032176	BUCRET P		3,0	92							
	028573	Entraîneur	BACHELOT G <i>[Signature]</i>									
		Entraîneur adjoint										



# La feuille de marque

## Pendant la rencontre

L'évolution du score se note comme suit :

- Le 1<sup>er</sup> quart-temps est noté en **rouge**, le 2<sup>ème</sup> en noir, le 3<sup>ème</sup> en **rouge** et le 4<sup>ème</sup> en noir (couleurs identiques pour les fautes de joueurs, entrées en jeu...). En cas d'égalité à l'issue de la rencontre, la (les) prolongation(s) est (sont) notée(s) en noir car elle(s) est (sont) le prolongement du 4<sup>ème</sup> quart-temps.
- Pour chaque panier marqué, le numéro du joueur doit être noté à gauche du score pour l'équipe A et à droite pour l'équipe B.
  - Un panier à 2 pts est noté en barrant la case concernée.
  - Un panier à 3 pts est noté en barrant la case concernée et en entourant le numéro du joueur.
  - Un lancer-franc (1 pt) est noté avec un point sur la case concernée.
  - A la fin d'un quart-temps, le score est entouré et la ligne est soulignée (joueur + score) d'un trait épais. Le score du quart-temps est reporté dans le bloc « Résultats ».

	A		B
	1	1	
<b>12</b>	<del>2</del>	2	
<b>10</b>	<del>3</del>	<del>3</del>	<b>(7)</b>
	4	4	
<b>62</b>	<del>5</del>	<del>5</del>	<b>12</b>
	6	<del>6</del>	<b>13</b>
<b>12</b>	<del>7</del>	7	
	8	<del>8</del>	<b>15</b>
<b>48</b>	<del>9</del>	<del>9</del>	<b>15</b>
	10	10	
<b>62</b>	<del>11</del>	<del>11</del>	<b>17</b>
	12	<del>12</del>	<b>10</b>
<b>89</b>	<del>13</del>	13	
	14	<del>14</del>	<b>10</b>
<b>12</b>	<del>15</del>	15	
	16	<del>16</del>	<b>9</b>
<b>8</b>	<del>17</del>	17	
	18	18	
<b>12</b>	<del>19</del>	19	
	20	20	

RESULTATS Période **1** A **19** B **16**

# La feuille de marque

## Pendant la rencontre

### La nature possible des fautes est :

- Pour un joueur : personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante. Elles sont inscrites à son compte.
- Pour un entraîneur, un entraîneur adjoint, un remplaçant, un joueur exclu ou un accompagnateur : technique ou disqualifiante. Elles sont inscrites au compte de l'entraîneur.

### Elles sont notées comme suit :

- Faute personnelle : P
- Faute antisportive : U
- Faute technique : T
- Faute disqualifiante : D

Un joueur avec une combinaison d'une faute technique et une faute antisportive ou 2 fautes techniques ou 2 fautes antisportives : GD dans l'espace suivant

Faute technique d'entraîneur pour comportement personnel antisportif : C

Si seconde faute similaire : C suivi de GD dans l'espace suivant

Faute technique d'entraîneur pour toute autre raison : B

Deux fautes techniques d'entraîneur B et une C : GD dans la marge

N° DE LICENCE		NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	En jeu	Classe	N°	FAUTES				
						1	2	3	4	5
054732		DELAVIGNE O.	X	1,5	5	P2	P			
ET	046115	FAREZ E.	X	2,5	6	P1	P2	P	P2	
ET	054387	EL ABAS S.	X	3,0	7					
	032765	FIDELI N.	X	4,0	8	P	P	T3		
JF	045936	MAKIZ R.	X	2,5	9	P				
J	011509	TORPON T.	X	3,0	10	P	P			
	024555	DEMART J. (CAP)	X	2,5	12	P	P	P		
FID	032622	GAREK Q.	X	0,5	13	P	U2	P2	T1	GD
S	011834	ORLOFF K.	X	2,0	15	P	P			
	054831	MARIN T.	X	3,0	17					
067567		Entraîneur	ACCAS J.D.							
049782		Entraîneur adjoint	PIERRELOT T.							

# La feuille de marque

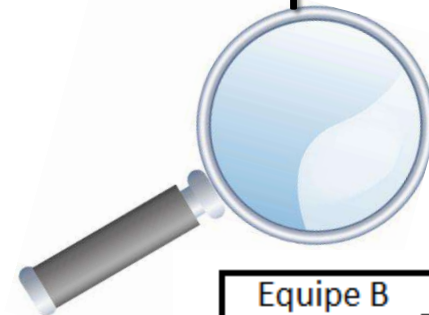
## Pendant la rencontre

Toute faute entraînant des lancers-francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers-francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté du P, T, C, B, U ou D.

Toutes les fautes contre les 2 équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées doivent être indiquées en inscrivant un petit « c » (compensé) à côté du P, T, C, B, U ou D.

Chaque fois qu'un joueur (et non un remplaçant, un entraîneur, un entraîneur adjoint ou un accompagnateur) commet une faute, une case doit être cochée dans la période de l'équipe concernée (et clôturée à la fin de chaque quart-temps par un double trait horizontal s'il reste des cases non cochées).

A la mi-temps et à la fin de la rencontre, les fautes sont entourées.



## Fautes d'équipe (par période)

1	X	2	3	4	2	1	2	3	4
3	1	2	3	4	4	1	2	3	4

Equipe B		MAUBEUGE		Couleur		Bleu			
Temps morts (par demie)		Publicité		Fautes d'équipe (par période)					
1 demie	7			1	X	X	X	X	
2 demie		9	10	2	X	X	X	X	
Prolongations				3	X	X	X	X	
				4	X	X	X	X	
N° DE LICENCE	NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	En jeu	Classe	N°	FAUTES				
054732	DELAVIGNE O.	X	1,5	5	P2	P			
ET 046115	FAREZ E.	X	2,5	6	P1	P2	P	P2	
ET 054387	EL ABAS S.	X	3,0	7					
032765	FIDELI N.	X	4,0	8	P	P	T3		
JF 045936	MAKIZ R.	X	2,5	9	P				
J 011509	TORPON T.	X	3,0	10	P	P			
024555	DEMART J. (CAP)	X	2,5	12	P	P	P		
FID 032622	GAREK Q.	X	0,5	13	P	U2	P2	T1	GD
S 011834	ORLOFF K.	X	2,0	15	P	P			
054831	MARIN T.	X	3,0	17					
067567	Entraîneur				ACCAS J.D. <i>Amich</i>				
049782	Entraîneur adjoint				PIERRELOT T.				

# La feuille de marque

## Pendant la rencontre

Fautes disqualifiantes de membres de banc d'équipe :

A un remplaçant

011834	ORLOFF K.	X	2,0	15	D				
--------	-----------	---	-----	----	---	--	--	--	--

et

067567	Entraîneur	ACCAS JD	<i>Accas</i>	B2		
049782	Entraîneur adjoint	PIERRELOT T				

A un entraîneur adjoint

067567	Entraîneur	ACCAS JD	<i>Accas</i>	B2		
049782	Entraîneur adjoint	PIERRELOT T		D		

A un joueur après sa 5ème faute

011509	TORPONT T.	X	2,0	16	T1	P3	P2	P1	P2	D
--------	------------	---	-----	----	----	----	----	----	----	---

et

067567	Entraîneur	ACCAS JD	<i>Accas</i>	B2		
049782	Entraîneur adjoint	PIERRELOT T				

# La feuille de marque

## Pendant la rencontre



### Fautes disqualifiantes (bagarre)

Quel que soit le nombre de membres de banc d'équipe pénétrant sur le terrain lors d'une bagarre, une seule faute B2 doit être inscrite au nom de l'entraîneur.

+ faute disqualifiante à chaque membre du banc impliqué

045936	MAKIZ R	X	3	9	P	D	F	F	F	
011509	TORPON T	X	3,0	10	P	P	D2	F	F	
024555	DEMART J (CAP)	X	2,5	12	P	D2	F	F	F	
054831	MARIN T	X	3,0	17	P1	P2	P	P2	P	DF
067567	Entraîneur	ACCAS JD		<i>Accas</i>			B2			
049782	Entraîneur adjoint	PIERRELOT T								

Faute technique pour joueur sorti du banc

Faute disqualifiante pour joueur sorti du banc et ayant participé activement à la bagarre

Faute disqualifiante pour joueur sorti du banc et n'ayant pas participé à la bagarre

En fonction du nombre de joueurs concernés des 2 équipes il pourrait y avoir des fautes compensées (joueurs et / ou entraîneurs)



# Les actions du marqueur

## Pendant la rencontre

À la suite d'un arrêt de jeu (sortie de ballon, violation, faute, changement, temps-mort...), le marqueur, s'il lève le pouce ou en cas de faute la plaquette indiquant le nombre de faute(s) du joueur concerné, cela signifie qu'il indique aux arbitres que le jeu peut reprendre.



# Les actions du marqueur

## Pendant la rencontre

Lorsqu'un arbitre accorde un panier à trois points,

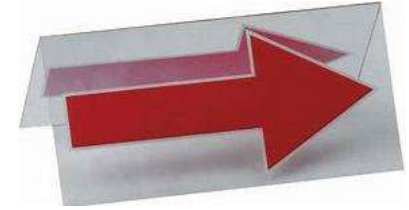


Le marqueur répète le geste de l'arbitre pour lui signifier qu'il a pris en compte l'information.





# Les actions du marqueur



## Pendant la rencontre

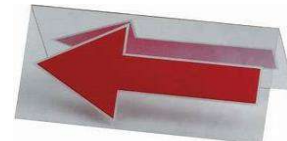
### Possession alternée

La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux.

L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux initial aura droit à la première possession alternée.

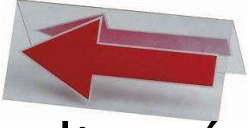
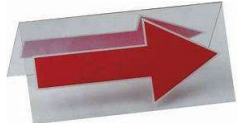
L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche devra être inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quel quart-temps ou prolongation, devra commencer le quart-temps ou la prolongation suivant par une remise en jeu. La flèche d'alternance doit donc être tournée à la mi-temps en présence des arbitres.



# Les actions du marqueur

## Pendant la rencontre



### Possession alternée

Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée pour indiquer que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation devra bénéficier de la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre par une remise du ballon à l'adversaire de l'équipe fautive.

### Une faute par l'une des équipes :

- Avant le commencement de tout quart-temps ou toute prolongation autre que le premier quart-temps
- Pendant la remise en jeu de possession alternée

ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.

# Les actions du marqueur

## Pendant la rencontre

### Fautes d'équipe

Une faute d'équipe est une faute commise par un joueur et non un remplaçant, un entraîneur, aide entraîneur ou accompagnateur.

Lorsque 4 fautes d'équipe ont été commises durant une période :

Fautes d'équipe (par période)

①	<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	②	1	2	3	4
---	--------------	--------------	--------------	--------------	---	---	---	---	---

Le fanion de fautes d'équipe doit être placé sur la table de marque du côté du banc d'équipe concernée à l'issue de la remise en jeu consécutive à la 4<sup>ème</sup> faute d'équipe



# Les actions du marqueur

Pendant la rencontre

Fautes d'équipe (par période)

1	<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	2	1	2	3	4
---	--------------	--------------	--------------	--------------	---	---	---	---	---

## Fautes d'équipe

- Toutes les fautes personnelles de joueur à suivre commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs au lieu d'une remise en jeu. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancers-francs.
- Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires.

Le marqueur doit attirer immédiatement l'attention des arbitres si l'un d'entre eux s'apprête à faire une remise en jeu sur le côté du terrain (et donc sans faire tirer les 2 lancers-francs) alors que l'équipe fautive est dans la sanction de fautes d'équipe.



# Les actions du marqueur

## Pendant la rencontre

### 5<sup>ème</sup> faute de joueur

Un joueur qui a commis 5 fautes doit quitter le jeu immédiatement et être remplacé dans les 30 secondes.

Le marqueur doit lever la plaquette de la 5<sup>ème</sup> faute et le chronométrateur doit faire retentir son signal sonore et effectuer la gestuelle de remplacement.

### Entraîneur ou joueur devant être disqualifié

Si un cas de disqualification est constaté par le marqueur (exemple d'un joueur ayant commis durant la rencontre une faute technique et une faute antisportive), l'arbitre le plus proche doit en être avisé immédiatement afin qu'il fasse procéder au remplacement du joueur ou entraîneur concerné.



# La feuille de marque

## Après la rencontre

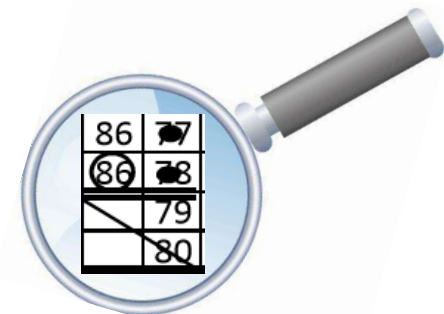
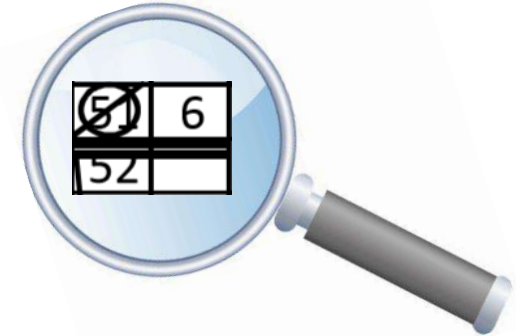
Sous la marque courante, un double trait est tiré.

Si les colonnes A et B sont non remplies jusqu'au bas, elles doivent être rayées d'un trait en diagonale.

Après avoir vérifié la cohérence du score, le résultat et l'équipe gagnante sont indiqués.

RESULTAT FINAL	Equipe A	<u>78</u>	Equipe B	<u>51</u>
	Equipe gagnante	<u>ARRAS</u>		

	A	B	
	49	49	7
16	50	50	
	51	51	6
48	52	52	
8	53	53	
10	54	54	
	55	55	
8	56	56	
8	57	57	
	58	58	
89	59	59	
	60	60	
62	61	61	
	62	62	
8	63	63	
	64	64	
12	65	65	
	66	66	
16	67	67	
	68	68	
16	69	69	
	70	70	
10	71	71	
10	72	72	
	73	73	
17	74	74	
	75	75	
12	76	76	
86	77	77	
86	78	78	
	79	79	
	80	80	



# La feuille de marque

## Après la rencontre

Les fautes de joueurs sont entourées et les cases sans faute de joueur, d'entraîneur ou d'entraîneur adjoint sont rayées d'un trait horizontal.

054732	DELAVIGNE O.	<input checked="" type="checkbox"/>	1,5	5	P2	P			
046115	FAREZ E.	<input checked="" type="checkbox"/>	2,5	6	P1	P2	P	P2	
054387	EL ABAS S.	<input checked="" type="checkbox"/>	3,0	7					
032765	FIDELI N.	<input checked="" type="checkbox"/>	4,0	8	P	P	T3		

Les joueurs n'ayant pas participé à la rencontre (case « En jeu » non cochée) sont rayés d'un trait horizontal sur la totalité de la ligne.

N° DE LICENCE	NOMS ET PRENOMS DES JOUEURS	En jeu	Classe	N°	FAUTES				
					1	2	3	4	5
<del>135387</del>	<del>MILOUDI E</del>		3,5	22					

# La feuille de marque

## Après la rencontre

L'heure de fin de rencontre est à renseigner en bas à droite de la feuille de marque (mention manuscrite).

RESULTATS	Période ①	A	19	B	16	Période ②	A	18	B	10	RESULTAT FINAL	Equipe A	78	Equipe B	51
	Période ③	A	26	B	13	Période ④	A	15	B	12	Equipe gagnante	ARRAS			
	Prolongation		A	/		B	/								

Signature marqueur	Signature chronométrateur	Signature Opérateur 24'	Signature commissaire	Signature resp. org.	Signature 1er arbitre		Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)
			/		Signature 2ème arbitre	Signature 3ème arbitre	

Ex BLEU à la S/C Sportive FFH - Ex. BLANC à l'Organisateur - Ex ROSE à l'Equipe Gagnante - Ex JAUNE à l'Equipe Perdante

*Heure de fin de rencontre : 17h50*



# Les réclamations

Elles peuvent être posées par le capitaine en jeu ou l'entraîneur d'une équipe qui s'estime lésée dans ses intérêts par la décision d'un officiel.

Elles doivent porter sur :

- Une erreur supposée commise par les arbitres
- Un différend avec les OTM portant sur une demande de temps-mort ou de remplacement

Pendant la rencontre, au moment où la réclamation est signifiée, le marqueur doit inscrire au recto de la feuille qu'une réclamation a été déposée en indiquant également :

- Le score
- Le temps joué
- L'équipe réclamante
- Les numéros des capitaines en jeu ou l'entraîneur réclamant

# Les réclamations

A la fin de la rencontre, le capitaine en jeu réclamant dicte au crew chief le motif de la réclamation (Un chèque de 100 € par réclamation libellé à l'ordre de la FFH – Commission Fédérale Basket Fauteuil) et signe à l'emplacement prévu à cet effet.

Le paiement en espèces n'est pas admis et sans chèque pas de réclamation confirmée au verso !

RECLAMATIONS :	SIGNATURES	Reçu chèque numéro :
_____	1 <sup>e</sup> arb.	<input type="text"/>
_____	2 <sup>e</sup> arb.	sur banque :
_____	3 <sup>e</sup> arb.	_____
_____	Cap. A	_____
_____	(en jeu)	_____
_____	Cap. B	_____
_____	(en jeu)	de _____ €

# Les réclamations

Le capitaine en jeu signe la réclamation au recto et au verso dans les cadres réservés à cet effet.

RESULTATS	Période ①	A	19	B	16	Période ②	A	18	B	10	RESULTAT FINAL	Equipe A	78	Equipe B	51
	Période ③	A	26	B	13	Période ④	A	15	B	12	Equipe gagnante	ARRAS			
	Prolongation	A		B											

Signature marqueur	Signature chronométrateur	Signature Opérateur 24'	Signature commissaire	Signature resp. org.	Signature 1er arbitre		Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)
					Signature 2ème arbitre	Signature 3ème arbitre	



Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)

Ex BLEU à la S/C Sportive FFH - Ex. BLANC à l'Organisateur - Ex ROSE à l'Equipe Gagnante - Ex JAUNE à l'Equipe Perdante







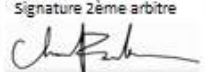


Le capitaine en jeu adverse signe uniquement au verso la réclamation (simple prise de connaissance qui ne l'engage pas à reconnaître le bien-fondé de la réclamation).

# La feuille de marque

## Après la rencontre

Les officiels peuvent signer la feuille. Le marqueur reste à disposition des arbitres en cas de correction à apporter, ceux-ci signant la feuille en dernier après avoir fait l'ensemble des contrôles qui leur incombent. (la signature par l'arbitre 1/Crew Chief met fin à la rencontre et aucune modification ne pourra plus être apportée à la feuille de marque).

RESULTATS	Période	1	A	19	B	16	Période	2	A	18	B	10	RESULTAT FINAL	Equipe A	78	Equipe B	51
	Période	3	A	26	B	13	Période	4	A	15	B	12	Equipe gagnante	ARRAS			
	Prolongation	A		/		B		/									

Signature marqueur	Signature chronométrateur	Signature Opérateur 24'	Signature commissaire	Signature resp. org.	Signature 1er arbitre		Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)	
								

Ex BLEU à la S/C Sportive FFH - Ex. BLANC à l'Organisateur - Ex ROSE à l'Equipe Gagnante - Ex JAUNE à l'Equipe Perdante

# CONCLUSION

Il est indispensable que les OTM qui vont officier sur les rencontres Basket Fauteuil se familiarisent avec le règlement spécifique et le fonctionnement des cartes de classification.

L'utilisation du logiciel de comptage des points est également une aide précieuse et limite fortement le risque d'erreurs.

- [Télécharger l'application points en jeu](#)
- [Tuto d'utilisation du logiciel de gestion des points en jeu](#)

Chamsyr TAHAIBALY : [tcham@wanadoo.fr](mailto:tcham@wanadoo.fr)

Pierre CHARRIER : [pec.charrier@gmail.com](mailto:pec.charrier@gmail.com)

Julien Boisseau [julien.boisseau@gmail.com](mailto:julien.boisseau@gmail.com)

Document réalisé avec l'aide de :

**Caroline LONGO (OTM HN), Jean Paul JUSTINIANO (OTM HN), Michel SIMON (OTM CF)**  
**et la Commission Fédérale Basket-Fauteuil**