

FORMATION MARQUEUR

**OFFICIEL TABLE DE
MARQUE (OTM)
BASKET FAUTEUIL**



www.francebasketfauteuil.org

Equipement du marqueur

Il doit venir au gymnase avec :

- Une règle



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



- Un sifflet

Equipement mis à disposition

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



(ou plus si commissaire)



- Une table de marque
- **Une feuille de marque FFH pré carbonée vierge et avec les 4 feuillets présents**
bleu blanc rose jaune

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

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)
- **Une plaquette de Faute GD (Game Disqualification)**

NOUVEAUTÉS



Equipement mis à disposition

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



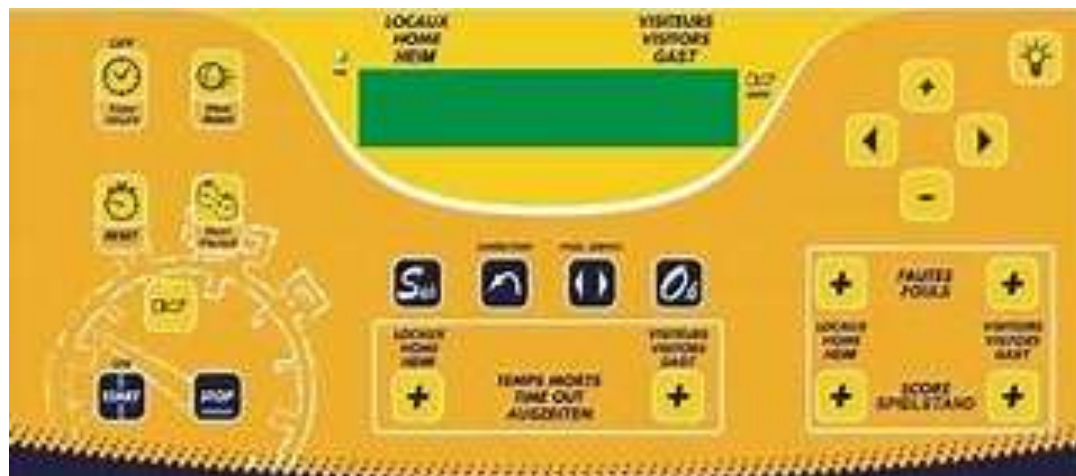
Equipement mis à disposition

- Une table de marque
- Une feuille de marque
- Des plaquettes de faute de joueurs (1 à 5)
- Une plaquette de Faute GD (Game Disqualification)
- 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)
- Une plaquette de Faute GD (Game Disqualification)
- 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)
- Une plaquette de Faute GD (Game Disqualification)
- 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, entraîneur, entraîneur adjoint
- **Les licences**



CLUB HANDISPORT LES LIONS

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 et **Nat1**, l'entraîneur doit communiquer la liste officielle validée par la commission, disponible sur le site :

<https://francebasketfauteuil.org/equipe-joueurs-elite-nat1-saison-2025-2026/>

- Par conséquent, en ENBM et **Nat 1** il n'est plus nécessaire de communiquer les licences ainsi que les cartes de classification.

LISTE OFFICIELLE ENTENTE CHALON-DIJON

Établi le 02/10/2023 à 14:08

N° Licence	Nom	Prénom	F/M	Carte	S	Validité licence	Classe	Brûlé	PS/ND	Validité PS
155140	ABOUD	Youssef	M	ET			5.5			
114121	BAYLE	Rémi	M	N			5.5	X		
114489	BOLGHANHA	Abdelghani	M	N			5.5	X		
045518	BOULEA	Zouir	M	N			4.0			
101529	CHALLAT	Zouhair	M	N			5.5	X		
146721	DAHMANI	Chemeddine	M	N			6.0	X		
149589	GARDOUR	Séba	M	N			6.0			
117816	DIOUF	Youssef	M	FD			4.0			
051241	SARRE	Simon	M	FI			3.0			
149179	GARRANDS	Sarah	F	ET			3.5	X		
055451	ITA	Valérie	F	ET			2.0			
050813	LORDES	Damien	M	N			6.5			
161005	MASSOUANGA	André	M	FI		30/06/2027	5.5			30/06/2023
114018	MILYUTIN	Singory	M	FD			6.0			
125256	NOLET	Loïc	F	ET			2.0			

J = CARTE LIBRETT VERT
 JF = CARTE LIBRETT JAUNE
 F = CARTE LIBRETT ROSE
 FV = FEMME VALIDE LIBRETT CHANGS (N2 & N3)
 FE = FEMME ÉTRANGÈRE CARTE ROSE
 ET = MASCULIN ÉTRANGÈRE CARTE BLANCHE

FE = ÉTRANGÈRE VIDET CARTE BLANCHE
 N = AUTRES CARTES BLANCHES
 S = SÉNIOR LIBRETT BLEU (N2 & N3)
 AP = ADHÉRENT DU PAYS "FRANCE"
 NI = PRESENT MAIS CARTE NON REMISE

Validé par: PABICE MARIE
 Validé par: DINH TAN TRIEN

SAISON 2024-2025

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^{er} 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.

RESERVES : _____ _____ _____ _____ _____	SIGNATURES 1 ^e arb. 2 ^e arb. 3 ^e 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**



The image shows a digital representation of a Handisport license card. At the top, it says 'MA LICENCE HANDISPORT' in large blue letters. To the right is the Handisport logo with the text 'FÉDÉRATION FRANÇAISE SAISON 2025/2026'. Below this, a pink box contains a QR code and the following information: 'N° DE LICENCE LIC-25-26-0101231', 'DELIVRÉE LE : 09/09/2024', 'VALIDITÉ : 01/09/2025 > 31/06', and 'OPTION ASSURANCE : A - DSI'. To the right of the pink box, the name 'ZHANG Liang' is listed, followed by 'Né le 15 mars 1983' and 'Nat: Français(e)'. At the bottom left, it says 'CLUB HANDISPORT LES LIONS' and 'Joueur' in a pink oval.

MA LICENCE
HANDISPORT

Handi Sport
FÉDÉRATION FRANÇAISE
SAISON 2025/2026

N° DE LICENCE
LIC-25-26-0101231
DELIVRÉE LE : 09/09/2024
VALIDITÉ : 01/09/2025 > 31/06
OPTION ASSURANCE : A - DSI

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

CLUB HANDISPORT LES LIONS
Joueur

CLUB HANDISPORT LES LIONS

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



Classification 2025/2026

Basket - Fauteuil

Division	Maxi autorisé avec carte sans liseré	Maxi autorisé avec liseré(s) de couleurs	A gauche de la carte			A droite de la carte	
			Carte Verte	Carte Jaune	Carte Rose	Carte Bleue	Carte Orange
Elite Nationale	14,5 pts	17,5 pts	1 pt	2 pts	1,5 pt	Liserés oranges et bleus non pris en compte en ELITE et N1	
Nationale 1	14,5 pts	17,5 pts	1,5 pt	2,5 pts	1,5pt		
Nationale 2	16 pts	19 pts	1,5 pt	2,5 pts	1,5pt	0,5 pt	0,5pt
Nationale 3	17 pts	20 pts	1,5 pt	2,5 pts	1,5pt	0,5 pt	0,5 pt

Avec une date de validité

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

Valide (5,0 pts)	Nombre d'étrangers (hors FIDET)
1 sur la feuille 1 sur le terrain	6 sur la feuille 4 maxi sur le terrain
1 sur la feuille 1 sur le terrain	6 sur la feuille 4 maxi sur le terrain
2 sur la feuille 2 sur le terrain	5 sur la feuille 4 maxi sur le terrain
Pas de limite sur la feuille 2 sur le terrain	5 sur la feuille 4 maxi sur le terrain

Cartes de classification – points autorisés

Liseré	Principes généraux	Annotation Marge	Bonus
SANS	Masculin français		0
SANS	Masculin ETranger	ET	0
SANS	Masculin étranger FIDèle	FID	0
	Masculin nouvellement classifié*** (Eligible EDF**) et/ou U23/U19 (suivant niveau)*	J	1 ou 1,5*
	Féminine nouvellement classifiée*** (Eligible EDF**) et/ou U23/U19 (suivant niveau)*	JF	2 ou 2,5*
	Féminine ETrangère < 5pts	FET	1,5
	Féminine étrangère FIDèle < 5pts	FFID	1,5
	Féminine française < 5pts	F	1,5
Pour info : Il existe des cartes avec annotations : "NE" (Non Eligible en EDF**) ou "R" (Classification Révisable)			

Cartes de classification – points autorisés

Liseré	Spécificités Nat 2 et 3
--------	-------------------------

 Féminine Valide française ou étrangère

Seniors : + de 55 ans

 Masculin français Senior < 5pts

 Masculin Senior étranger FIDèle < 5pts

 Masculin Senior ETranger < 5pts

 Féminine française Senior < 5pts

 Féminine Senior ETrangère < 5pts

 Masculin français Senior nouvellement classifié*** < 5pts

 Féminine française Senior nouvellement classifiée*** < 5pts

Annotation Marge	Bonus
---------------------	-------

FV	0,5
----	-----

S	0,5
---	-----

SFID	0,5
------	-----

SET	0,5
-----	-----

FS	2
----	---

FSET	2
------	---

JS	2
----	---

FJS	3
-----	---

* Les bonus des cartes vertes et des cartes jaunes s'appliquent aux joueurs nouvellement classifiés et/ou U23 en N3,N2,N1 et aux U19 en ELITE NATIONALE.

Attention ils n'ont pas la même valeur en Elite.

** EDF = Equipe De France.

*** Etablissement de la 1ère carte de classification :

Pour un joueur nouvellement classifié de classe de 3 à 4,5 points, le bonus est valable **pendant UNE SAISON**.

Pour un joueur nouvellement classifié de classe de 1 à 2,5 points, le bonus est valable **pendant DEUX SAISONS**.

Les bonus U23/U19 et nouveaux joueurs ne se cumulent pas.

La classification des joueurs

Exemple pour le championnat Nationale 3 :

- Si uniquement des cartes **blanches** : 17 pts maximum
- Si 1 carte **rose** ou 1 carte **verte** : 18,5 pts maximum
- Si 2 carte **roses** ou 2 cartes **vertes** ou 1 **rose** et 1 **verte** ou plus: 20 pts maximum
- Si 1 cartes **orange** : 17,5 pts maximum
- Si 1 carte **jaune** : 19,5 pts maximum
- Si 1 carte **jaune** et 1 carte **verte** ou **rose** ou **jaune** ou **orange** (ou plus) : 20 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 <u>ARRAS</u> contre Equipe B <u>MAUBEUGE</u>
SAISON <u>2023 / 2024</u> Compétition <u>Nationale 3 poule A</u>	Rencontre N° <u>0032</u> Lieu <u>PARIS</u>	Date <u>10 12 23</u> Heure <u>15 00</u> 1er arbitre <u>JERAND J.</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)



Equipe A <u>ARRAS</u>														
Temps morts					Couleur <u>Jaune</u>									
(par demie)					Publicité _____									
① demie					Fautes d'équipe (par période)									
② demie					①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
Prolongations					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		
	032115	ALBERTINI M					1,0	8						
J	124379	ORANTZI A					2,5	10						
	077693	ABDELLATIF S					5,0	12						
FID	057145	MAROUD F					4,0	16						
	135387	MILOUDI E					3,5	22						
JF	028573	MOKRANI A					4,5	48						
	015264	EL ADJAOUI L					2,5	62						
	034821	DUPOND J M					3,0	77						
J	045621	BACHELOT G					2,0	82						
	037845	CARIL K					1,5	86						
	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 ^{er} arbitre	JERAND J	62130 AIRE SUR LA LYS	013354	IND
2 ^{ème} arbitre	CARMON P	62115 SAINT LAURENT BLANGY	028759	IND
3 ^{ème} arbitre				
Commissaire				
Marqueur	DEMART G	62000 ARRAS	015543	ARRAS
Chronométreur	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 :

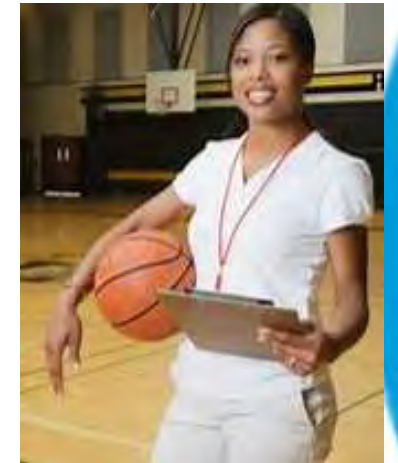
- L'adresse ne doit comporter que le code postal et le nom de la commune
- Les numéros de licence et noms d'équipe sont inexacts pour toute convocation faite depuis FBI, site de la FFBB où le basket fauteuil est hébergé. Avant de porter ces renseignements, il est donc nécessaire de les demander à chacun 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	X
ORANTZI A	
ABDELLATIF S	X
MAROUD F	X
MILOUDI E	
MOKRANI A	X
EL ADJAOUI L	X
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	



028573 BACHELOT G (CAP)

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 ADJAOU 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.

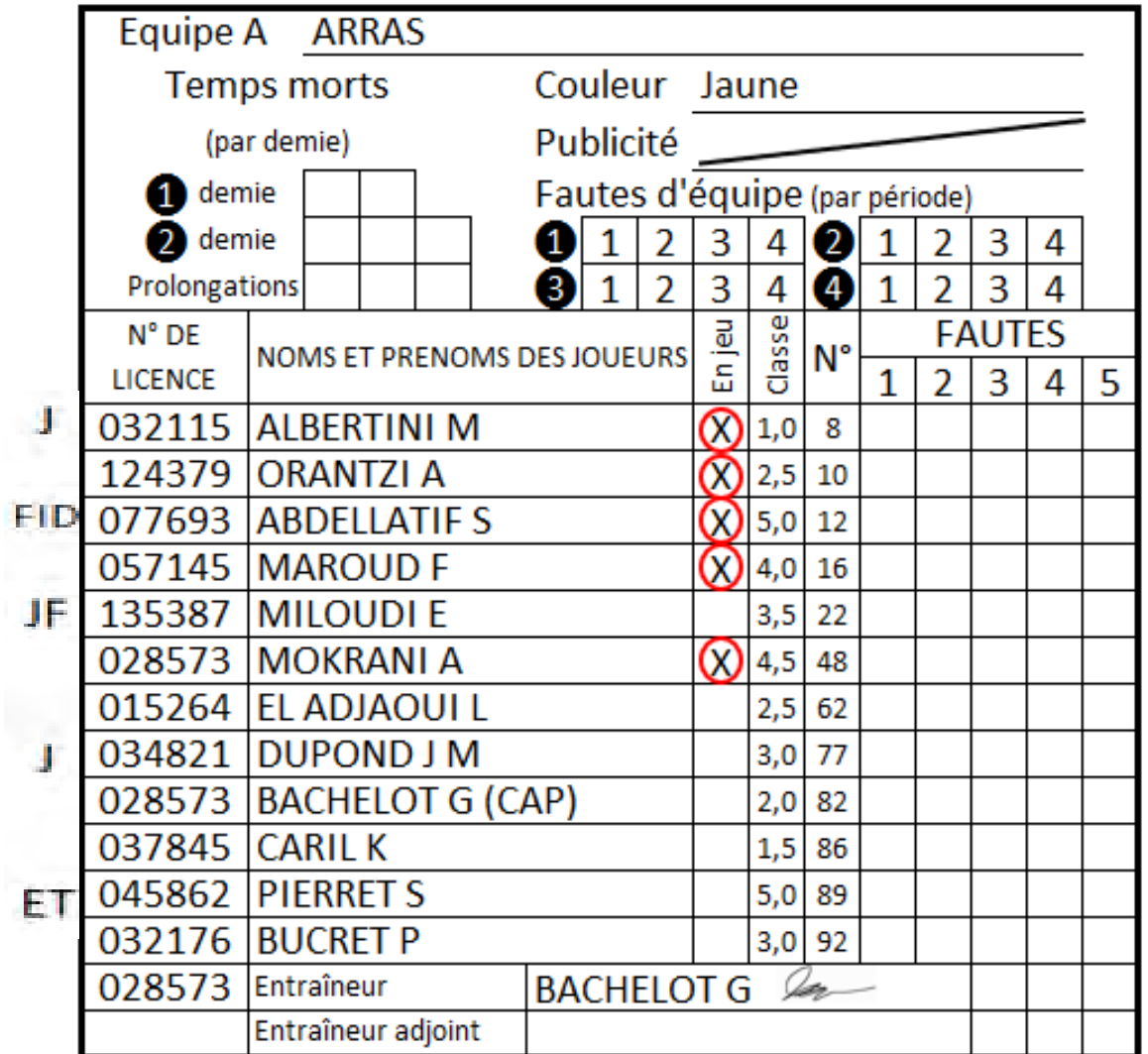
024555	DEMART J. (CAP)	X	2,5	12					
011834	ORLOFF K.	X	2,0	15					
067567	Entraîneur	ACCAS J.D. 							

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. 							

Avant la rencontre

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 ».



La feuille de marque

Pendant la rencontre

L'évolution du score se note comme suit :

- Le 1^{er} quart-temps est noté en **rouge**, le 2^{ème} en noir, le 3^{ème} en **rouge** et le 4^{ème} 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^{ème} 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	
12	2	2	
10	3	3	(7)
	4	4	
62	5	5	12
	6	6	13
12	7	7	
	8	8	15
48	9	9	15
	10	10	
62	11	11	17
	12	12	10
89	13	13	
	14	14	10
12	15	15	
	16	16	9
8	17	17	
	18	18	
12	19	19	
	20	20	

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

Equipe B		MAUBEUGE	
Temps morts (par demie)		Couleur Bleu	
		Publicité	
① demie	7	Fautes d'équipe (par période)	
② demie	9 10	①	②
Prolongations		③	④

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			
046115	FAREZ E.	X	2,5	6	P1	P2	P	P2	
054387	EL ABAS S.	X	3,0	7					
032765	FIDELI N.	X	4,0	8	P	P	T3		
045936	MAKIZ R.	X	2,5	9	P				
011509	TORPON T.	X	3,0	10	P	P			
024555	DEMART J. (CAP)	X	2,5	12	P	P	P		
032622	GAREK Q.	X	0,5	13	P	U2	P2	T1	GD
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

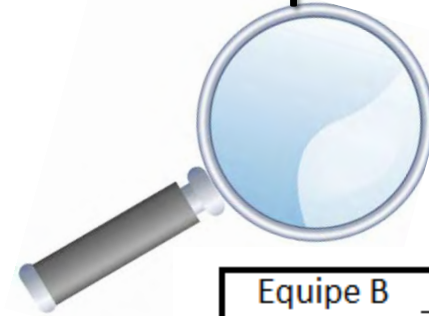
Pendant la rencontre

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							
Temps morts		Couleur		Bleu					
(par demie)		Publicité							
1 demie	7			Fautes d'équipe (par période)					
2 demie	9 10			1	X	2	X	3	X
Prolongations				3	X	4	X	4	X
				2	X	3	X	4	X
				4	X	1	X	2	X
				4	X	3	X	4	X
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

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)

La feuille de marque

Pendant la rencontre

Chaque équipe dispose de 2 temps-morts pour la 1^{ère} période et de 3 temps-morts durant la seconde période. Chaque prolongation, ouvre droit à un temps-mort.

Lorsqu'un temps-mort est accordé, le marqueur doit l'indiquer dans la case prévue à cet effet en indiquant la minute.

Durant les 2 dernières minutes de la rencontre, une équipe ne peut prendre que deux temps-morts. Si elle a encore les 3 temps-morts de la 2^{ème} période disponibles, le marqueur doit rayer la première case par un double trait horizontal.

A l'issue de la 1^{ère} mi-temps et à la fin de la rencontre, il rayera d'un double trait les cases restantes.

Temps morts

(par demie)

① demie

② demie

Prolongations

7		
	9	10



Equipe B		MAUBEUGE								
Temps morts		Couleur Bleu								
(par demie)		Publicité								
① demie	7									
② demie	9 10									
Prolongations										
		Fautes d'équipe (par période)								
①	1 2 3 4	②	1 2 3 4							
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
	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.							

Les actions du marqueur

Pendant la rencontre

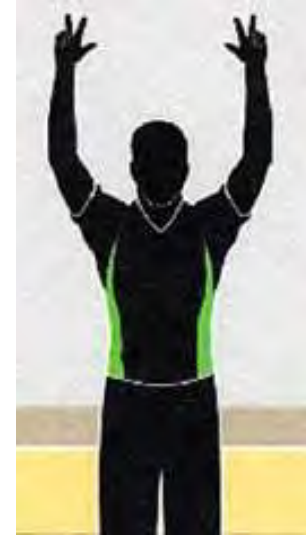
À la suite d'un arrêt de jeu (sortie de ballon, violation, faute, changement, temps-mort...), le marqueur, s'il lève le pouce ou en cas de faute la plaquette indiquant le nombre de faute(s) du joueur concerné, cela signifie qu'il indique aux arbitres que le jeu peut reprendre.



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	1	2	3	4	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 lorsque le joueur a le ballon en sa possession pour effectuer la REJ ou tirer un LF à la suite de la 4^{ème} faute d'équipe



Les actions du marqueur

Pendant la rencontre

Fautes d'équipe (par période)

1	1	2	3	4	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^{ème} 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^{ème} faute et le chronométreur doit faire retentir son signal sonore et effectuer la gestuelle de remplacement (gestion d'une demande de TM à effectuer une fois que le joueur ayant commis 5 fautes sera remplacé).

NOUVEAUTÉS



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), le marqueur doit lever la plaquette GD et le chronométreur doit faire retentir son signal sonore et effectuer la gestuelle de remplacement.

Toute personne disqualifiée doit quitter le terrain dans les 30 secondes, rejoindre et rester dans son vestiaire ou quitter la salle.



NOUVEAUTÉS

Nouveauté 2025 – 2026

ART.44 : ERREURS RECTIFIABLES

Principe 1 :

Les erreurs peuvent être corrigées à tout moment, même tardivement, jusqu'à l'entame des 2 dernières minutes. La contribution rapide de tous les acteurs est réclamée pour corriger au plus vite les erreurs.

Principe 2 :

Après le début des 2 dernières minutes du 4ème quart-temps et jusqu'à la fin du match (prolongations incluses) les corrections doivent se faire immédiatement (si le ballon est mort) ou au premier arrêt de jeu par l'arbitre. A la reprise du jeu, plus de correction possible.

Principe 3 :

le chronomètre des tirs fait l'objet de dispositions spéciales (erreurs de catégorie 2) et ne peut être corrigé que pendant la période de possession en cours.

NOUVEAUTÉS

Nouveauté 2025 – 2026 **ART.44 : ERREURS RECTIFIABLES**

Erreurs Rectifiables de Catégorie 1

Ajout officialisé de possibilités de correction :

- du chrono de jeu,
- des enregistrements erronés ou oubliés de score, de faute ou de temps-mort,
- des annonces de mauvais numéros de joueurs fautifs
- de désignation d'un mauvais tireur de LF (non sanctionné, à l'inverse de la substitution volontaire du tireur)

Correction possible à tout moment, le plus vite possible, jusqu'aux 2 dernières minutes du 4^{ème} quart-temps (ou jusqu'au premier arrêt de jeu qui suit le passage des 2:00).

Contribution des équipes demandées pour signaler les erreurs à corriger le plus vite possible.

Restriction de correction dans les 2 dernières minutes du 4^{ème} quart-temps et pendant

toutes les prolongations, ainsi que pour la valeur des paniers et les actes de violence :
correction immédiate ou jusqu'au premier arrêt du jeu par l'arbitre. Après c'est trop tard.

NOUVEAUTÉS

Nouveauté 2025 – 2026

ART.44 : ERREURS RECTIFIABLES

Erreurs Rectifiables de Catégorie 2 (uniquement pour le chronomètre des tirs)

Les erreurs de démarrage, d'arrêt, de reset ou de réglage du temps sur le chronomètre des tirs sont rectifiables à tout moment, mais selon des dispositions particulières :

Période de correction possible :

- Pendant toute la durée d'une même période de possession (pas de changement de contrôle)

Fin de correction possible :

- Lors d'un changement d'équipe qui contrôle du ballon
- Lorsqu'un panier est marqué
- Lorsque le signal sonore de fin de rencontre a retenti.

La feuille de marque

Après la rencontre

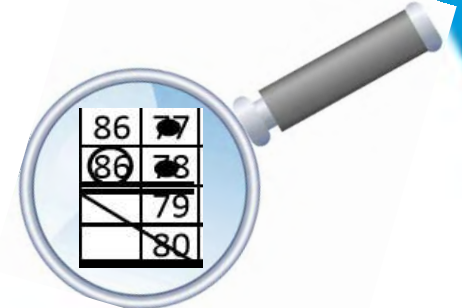
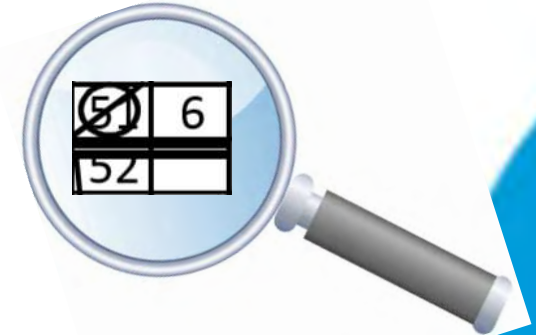
Sous la marque courante, un double trait est tiré.

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
16	50	50
	51	61
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.	☒	1,5	5	P2	P			
046115	FAREZ E.	☒	2,5	6	P1	P2	P	P2	
054387	EL ABAS S.	☒	3,0	7					
032765	FIDELI N.	☒	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
135387	MILOUDI E		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 ^e arb.	
	2 ^e arb.	sur banque :
	3 ^e 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 <u> </u> B <u> </u>				

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



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

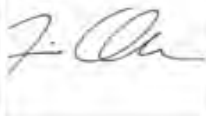
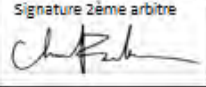
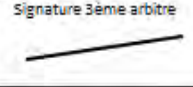
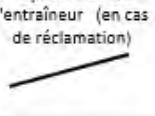
Le capitaine en jeu adverse signe uniquement au verso la réclamation (simple prise de connaissance qui ne l'engage pas à reconnaître le bien-fondé de la réclamation).

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

Pierre CHARRIER : pec.charrier@gmail.com

Julien Boisseau 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