

## Comment remplir la feuille de match

### Rôle des équipes respectives à la table :

- l'équipe qui reçoit a la charge du chrono et des 24 secondes
- L'équipe en déplacement a la charge de la feuille de match

### La feuille de match est composée de quatre copies carbonées de couleurs différentes :

- Blanche : Fédération AWBB
- Verte : Conservée par le club en cas de rapport par l'arbitre
- Jaune : Equipe B (visiteuse) – GUEST
- Rose : Equipe A (visitée) – HOME

### Principe :

La feuille de match doit être prête au moins 20 minutes avant le début de la rencontre.

Se munir d'un stylo bille à 4 couleurs. On utilisera une couleur par quart-temps.

- On prépare la feuille avec la couleur bleue
- Couleur **ROUGE** pour le premier quart-temps
- Couleur **NOIRE** pour le second quart-temps
- Couleur **VERTE** pour le troisième quart-temps
- On termine par la couleur **BLEUE** pour le dernier quart-temps

### Durant la rencontre :

En cas d'erreur du responsable de la feuille de match (rature ou erreur de colonne, ...) il faut appeler l'arbitre au premier arrêt de match et la lui signaler.

Il ne faut pas vouloir corriger de sa propre initiative.

L'arbitre est là pour expliquer en cas de doute.

### L'en-tête de la feuille de match :

Team A : l'équipe qui reçoit

Team B : l'équipe en déplacement

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET							
TEAM A	RBC STAVELOT	TEAM B	BBC EUPEN				
Game N°:	401896	Div.:	PUPILLES B	Time :		Date :	07/09/2015
Referee :		Umpire :		Umpire :			

N° de la rencontre

Division

Date de la rencontre

Mais PAS l'heure de début de match (en cas de retard éventuel indiqué par l'arbitre)

## Qui remplit quoi ?

Chaque délégué doit remplir la partie « équipe » qui lui est attribuée

- Equipe A : l'équipe qui reçoit
- Equipe B : l'équipe en déplacement

<b>Team A :</b> <u>RBC STAVELOT</u> Mat : <u>0631</u>									
<b>Time-outs</b>	<b>Team Fouls</b>								
1st half <input type="text"/>	Period 1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Period 2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>								
2nd half <input type="text"/>	Period 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Period 4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>								
<input type="text"/>	Extra periods <input type="text"/>								
check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	01	COLLARD J.	10						
	01	GUSTIN R.	11						
	01	GONZALEZ A.	12						
	01	BOURTEBOURG A.	13						
	01	<del>MATALIS L.</del>	<del>14</del>						
	00	DUBLET S.	15						
	01	POUMAY A.	16						
	00	GUSTIN C.	17						
	01	DELVOYE H. (CAP)	18						
	01	TIGNEE T.	19						
	01	GILON N.	21						
<b>Coach :</b> <u>GONZALEZ A. (76)</u>									
<b>Assistant Coach :</b>									

Le nom de l'équipe et son matricule

Le NOM et les initiales du prénom de chaque joueur classés par numéro de vareuse.

Le numéro de vareuse.

L'année de naissance de chaque joueur.

Le capitaine de l'équipe est désigné par le coach et signalé par les lettres (CAP)

Les lignes inutilisées seront barrées avant le début de la rencontre.

Le NOM et les initiales du coach (et de son assistant si nécessaire) suivi du n° de License (ou de la date de naissance)

Scorekeeper :	<u>XYZYX (72)</u>
Timekeeper :	<u>GILON F. (67)</u>
24" Operator :	<u>DELVOYE A. (70)</u>
Commissioner :	
Deleg. A :	<u>GUSTIN L. (70)</u>
Deleg. B :	<u>XYZ (68)</u>

En bas de la feuille, mentionner le nom, l'initiale du prénom et l'année de naissance (entre parenthèses) :

- Du scorekeeper (qui remplit la feuille)
- Du timekeeper (chronométrateur)
- De l'opérateur 24 secondes
- Des délégués des équipes

Toutes ces personnes doivent être affiliées à l'AWBB via le club.

**Juste avant le début du match :**

N°	in
10	
11	⊗
12	⊗
13	
14	
15	⊗
16	
17	
18	⊗
19	
21	⊗

1. Chaque coach **DOIT** cocher sur la feuille cinq de ses joueurs débutant la rencontre à l'aide d'une croix (X) dans la colonne « player in ».
2. SEUL le préposé à la feuille, à la mise en place des joueurs sur le terrain, doit ENTOURER les croix des joueurs alignés.
3. Les joueurs rentrant dans la rencontre après le début du match seront simplement cochés par une croix au fur et à mesure des remplacements.

**Pendant le match :**

Les colonnes pré remplies (milieu) sont attribuées à l'inscription des points.

Les colonnes sous « A » et « B » sont attribuées à l'inscription du numéro du joueur qui marque.

**Colonne A (équipe qui reçoit)**

Le joueur 18 marque un panier à **TROIS** points, 18 est inscrit et **ENTOURÉ** en face de la valeur 3 qui est **BARRÉE** ( $0+3=3$ )

Le joueur 12 marque un panier à **DEUX** points, 12 est inscrit en face de la valeur 5 qui est **BARRÉE** ( $3+2=5$ )

Et ainsi de suite ...

	A	B	
	1	1	
	2	2	5
18	3	3	
	4	4	
12	5	5	12
	6	6	13
11	7	7	
	8	8	7
11	9	9	
15	10	10	
	11	11	4
13	12	12	

**Colonne B (équipe en déplacement)**

Le joueur 5 marque un panier à **DEUX** points, 5 est inscrit en face de la valeur 5 qui est **BARRÉE** ( $0+2=2$ )

Le joueur 12 marque un panier à **TROIS** points, 12 est inscrit et **ENTOURÉ** en face de la valeur 5 qui est **BARRÉE** ( $2+3=5$ )

Le joueur 13 marque un panier à **UN** point (lancer franc), 13 est inscrit en face de la valeur 6 qui est **NOIRCIE** ( $5+1=6$ ).

A la fin de chaque quart temps, le marqueur doit entourer d'un cercle le dernier chiffre de points marqués par l'équipe, il soulignera d'un trait le score et le numéro du joueur.

Dans notre exemple, « A » a dix points et « B » a huit points. Tout est noté en rouge car nous sommes dans le premier quart temps.

Pour le second quart temps, nous passerons à la couleur noire.

## Types de fautes et notification sur la feuille de match :

### Types de fautes

Faute personnelle : (joueur sur le terrain) sera indiquée en notant un « **P** »

Antisportive : sera indiquée et notant un « **U** »

Technique (joueur sur le terrain) : sera indiquée en notant un « **T** »

Technique (joueur sur le banc) : sera indiquée en notant un « **B** »

Disqualifiante : sera indiquée en notant un « **D** »

Technique COACH : sera indiquée en notant un « **C** »

### Notification des fautes

Les fautes personnelles sont inscrites dans les cases situées à droite des noms des joueurs et totalisées par l'équipe dans les cases du dessus.

<b>Team A :</b> RBC STAVÉLOT		Mat : 0631	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	6'3'	Period 1	X X X 3 4
		Period 2	X X X 4
2nd half	2'4'	Period 3	X X X X 4
		Period 4	X X 3 4
Extra periods			

Par quart temps, maximum quatre fautes d'équipe sont inscrites à l'aide d'une croix (X).

Après quatre, un signal à la table avertit l'arbitre que le nombre de fautes d'équipes est supérieur à quatre (plaquette, drapeau ou lampe **ROUGE**).

Les cases inutilisées seront barrées par une ligne horizontale après chaque quart-temps.

check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	01	COLLARD J.	10	X					
	01	GUSTIN R.	11	X	P	P			
	01	GONZALEZ A.	12	X	P	P	P		
	01	BOURTEBOURG A.	13	X	P				
	01	NATALIS L.	14	X					
	00	DUBLET S.	15	X	P	P			
	01	POURAY A.	16	X	P				
	00	GUSTIN C.	17	X					
	01	DÉLVOYE H. (CAP)	18	X	P	P			
	01	TIGNEE T.	19	X	P				
	01	GILON N.	21	X	B				
<b>Coach :</b> GONZALEZ A. (76)						B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>		
<b>Assistant Coach :</b>									

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

Le nombre de tirs sera toujours montré par un signal de l'arbitre (un, deux ou trois doigts).

A la fin du quart-temps, on entoure les fautes puis on change de couleur pour le quart-temps suivant.

### Les temps morts (Time Out) : Une minute !!! :

Chaque équipe a droit à prendre ses **TEMPS MORTS** quand bon lui semble mais si la situation de jeu le permet. (voir règlement).

Chaque équipe a droit à deux temps morts pour les deux premiers quart-temps et à trois temps-morts pour les deux derniers quart-temps. Les temps morts auront une durée d'une minute maximum.

Après écoulement de 50 secondes, un signal sonore doit retentir et le chronométrateur doit montrer « dix » à l'aide de ses mains ouvertes et direction de l'arbitre se trouvant au milieu du terrain. Les joueurs ont donc 10 secondes pour reprendre le cours du jeu.

La minute à laquelle le temps mort est pris est inscrite dans la case respective de la période de jeu en cours de l'équipe dont le temps mort est accordé.

Les temps morts utilisés par chaque équipe sont notés dans les cases « Time-outs » (minute à laquelle ils sont pris)

Team A: <u>RBC STAVELOT</u> Mat: <u>0631</u>	
Time-outs	Team Fouls
1st half <u>6</u> ' <u>3</u> '	Period 1 <del>X</del> <del>X</del> <del>3</del> <del>4</del> Period 2 <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>4</del>
2nd half <u>2</u> ' <u>4</u> '	Period 3 <del>X</del> <del>X</del> <del>3</del> <del>4</del> Period 4 <del>X</del> <del>X</del> <del>5</del> <del>4</del>
	Extra periods

**Totalisation des scores :**

Après chaque période, **SEULE ...** la différence des scores de chaque période est inscrite. **Attention !!! Pas les totaux à chaque période !!!**

**A la fin de la rencontre :**

Le marqueur doit tracer deux lignes épaisses sous le chiffre final des points marqués par chaque équipe et les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points. Il entoure les derniers points marqués. Il doit ensuite barrer les chiffres suivants jusqu'à la fin de la feuille de match.

Les cases libres après es fautes doivent également être biffées, ...

N°	in	Fouls				
		1	2	3	4	5
10	X					
11	<del>X</del>	P	P <sub>2</sub>			
12	<del>X</del>	P	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>		
13	X	P <sub>1</sub>				
14	X					
15	<del>X</del>	P	P <sub>2</sub>			
16	X	P				
17	X					
18	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>			
19	<del>X</del>	P				
21	<del>X</del>	P <sub>2</sub>				

	A	B	A	B
	36	36	71	71
5	16	37	72	72
	38	38	73	73
	10	39	74	74
12	40	40	75	75
13	13	41	76	76
	42	42	77	77
7	43	43	78	78
	21	44	79	79
4	45	45	80	80
	12	46	81	81
13	47	47	82	82
	48	48	83	83
11	11	49	84	84
	50	50	85	85
	51	51	86	86
8	52	52	87	87
7	53	53	88	88
	54	54	89	89

