

Comment remplir une feuille de match ?

Sommaire :

1. Formalités administratives d'avant-match.
2. Pendant la rencontre. Que faire ?
3. Entre 2 quart temps.
4. La fin du match.



1. Formalités administratives d'avant-match.

- Une ½ heure avant la rencontre
- A domicile,

Equipe A _____	Equipe B _____		
Compétition _____	Date _____	Heure _____	Arbitre _____
Rencontre N°. _____	Lieu _____	Aide arbitre 1 _____	Aide arbitre 2 _____

Remplir les champs suivants* :

1. Game N° (Numéro de la rencontre)
2. DIV (Pupilles, Benjamins, Poussins, etc.)
3. Date
4. Team A (A domicile : COLLEGE SAINT-LOUIS BASKET)

* En caractère d'imprimerie

- Ensuite compléter les cases avec le nom des joueurs, coaches.

Equipe A									
Temps-morts		Fautes d'équipe							
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Période ①	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	②	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Période ③	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	④	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Prolongations							
Licence N°.	Nom des joueurs	N°.	En Jeu	Fautes					
		4		1	2	3	4	5	
		5							
		6							
		7							
		8							
		9							
		10							
		11							
		12							
		13							
		14							
		15							
Entraîneur									
Entraîneur adjoint									

Team A quand c'est à domicile et **Team B** quand c'est en déplacement.

1. Ecrire en bleu.
2. Nom du club + matricule (2663)
3. Dans la colonne « **LIC** », ce sont les 2 derniers chiffres de l'année de naissance du joueur.
4. Les noms des joueurs + la première lettre du prénom.
5. Le numéro des joueurs dans la case « N° »
6. Pour le coach, il faut inscrire son nom + la première lettre du prénom + le numéro de licence coach. C'est un nombre à 5 chiffres et commence par « 1. ... ».

➤ La licence technique du coach

415.649

Dans la case coach et/ou
assit. coach :

LERHO N. (415.649)



LICENCE TECHNIQUE

16/08/2012

20122013

415.649

Coordonnées du membre:

208.666

Nicolas Lerho

Le Haumont 37

4860 Grand-Rechain

Entrée en vigueur: 16/08/2012

Affecté au club:

1.216 - BC Dison Andrimont -

Est autorisé à entraîner et coacher au sein du club:

2.883 - Collège St-Louis Baske

En qualité de: Coach C

Secrétariat général

- Officiels de table et délégué aux arbitres.
 1. A domicile :
Uniquement remplir les fonctions suivantes :
Timekeeper (Chrono - points), Opérateur des tirs et **Deleg. A** (le délégué doit se trouver à côté du banc avec un brassard).
 2. En déplacement :
Uniquement remplir les fonctions suivantes :
Scorekeeper (Feuille de match*), et **Deleg. B** (le délégué doit se trouver à côté du banc avec un brassard).

* Faire la feuille pendant la rencontre, voir la suite.

Le rôle du délégué aux arbitres

ARTICLE 28 : DELEGUES AUX ARBITRES

1. Sous peine de l'amende prévue au TTA :

- a) le club visité, ainsi que le club visiteur, devront chacun mettre à la disposition des arbitres, avant le début de la rencontre, un délégué, licencié, majeur, ou joueur majeur non aligné .
Le délégué du club visité ou organisateur doit être présent 30 minutes avant le début de la rencontre afin d'accueillir les arbitres;
- b) ces délégués, obligatoirement porteurs d'un brassard aux couleurs du club auquel ils sont affectés, seront continuellement à la disposition des arbitres et ne pourront exercer d'autres fonctions pendant la rencontre;
- c) le club visité doit, en outre, prendre toutes dispositions utiles pour obtenir la présence de la police au terrain jusqu'au départ des officiels et des visiteurs. S'il ne parvient pas à obtenir cette présence, il doit y suppléer lui même par l'adoption de toutes mesures utiles à l'effet d'éviter des incidents.

2. Ces délégués auront notamment pour tâches :

- a) A l'arrivée des arbitres et au plus tard 30 minutes avant le début de la rencontre, le délégué visité doit leur remettre les clés des vestiaires et les récupérer après le match.
Le délégué visiteur doit se présenter dans le vestiaire des arbitres 15 minutes avant le début de la rencontre;
- b) de veiller à la sécurité et au confort des arbitres, des officiels et des joueurs;
- c) apporter leur concours à l'expulsion, décrétée par les arbitres, de personnes, soit de la zone neutre, soit dans le public;
- d) d'être à même de renseigner les arbitres sur la conduite de leurs propres supporters et faire en sorte que l'identité d'un perturbateur soit immédiatement connue;
- e) de prévenir, voire d'empêcher, tout envahissement de terrain, avant, pendant ou après la rencontre.
Si les délégués ne remplissent pas correctement leurs fonctions, l'arbitre peut exiger leur remplacement.
En cas d'incidents, si les délégués ne remplissent pas correctement leurs fonctions, les arbitres peuvent exiger leur remplacement ou arrêter la rencontre s'ils ne trouvent pas de remplaçant.
Outre l'application de l'article PC.49, le forfait de l'une ou de l'autre équipe pourra être prononcé, selon l'article PC.73.
- f) Les délégués aux arbitres devront se trouver dans la salle, EN DEHORS du public. Les arbitres pourront exiger que ces délégués se trouvent à une place qui leur sera désignée.

- Pour les officiels de table et délégué :

Il faut inscrire son nom + première lettre du prénom + année de naissance entre parenthèses.

- **ATTENTION** : un délégué doit être majeur (min. 18 ans) et être **affilié** au COLLEGE ST-LOUIS (2663)
- Enfin montrer les documents adéquats aux arbitres (20 min avant le début de la rencontre)

Le PC 53 (en seniors), les licences, les certificats médicaux, les cartes d'identités (si pas de photo sur la licence). Les joueurs doivent présenter eux même leur licence avec photo ou carte d'identité aux arbitres.

2. Pendant la rencontre. Que faire ?

- Les couleurs :
 - 1^{er} QT : en **ROUGE**
 - 2^{ème} QT : en **NOIR**
 - 3^{ème} QT : en **VERT**
 - 4^{ème} QT : en **BLEU**
- Cinq min avant le début de rencontre, les coaches doivent inscrire leurs 5 de bases. Quand le match commence, vérifier si les joueurs au terrain sont correct en entourant la croix faites par les coaches. Ensuite quand un joueur monte au jeu pour la première fois, il suffit de mettre une croix dans la couleur correspondante au QT.

- Inscrire un shoot primé :


1. Lors d'un lancer franc marqué, il faut inscrire le n° du joueur et noircir en rond le point correspondant.
2. Pour un tir à 2 points, passer deux cases, inscrire le n° du joueur et faire une barre diagonale de bas en haut sur le score correspondant.
3. Pour un tir à 3 points, idem 2 points, sauf qu'il faut passer trois cases et entourer le n° du joueur.

ATTENTION au colonnes !! **A** pour l'équipe qui est à domicile et vice-versa.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
10	10		
10	11	11	
	12	12	7
4	13	●	7
5	●	14	
5	5	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	●	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	●	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	●	5
4	●	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	●	●	12

- Inscrire une faute sur la feuille :

Licence N°.		Nom des joueurs		N°.	En Jeu	Fautes				
						1	2	3	4	5
99	LINDEN N.	7	X	P						
99	NDIKUMANA M-J.	10	X	P1	P	P				
00	RENSONNET T.	11	X	P2						
99	MATHIEU W.	13	X	P3						
00	DE SMEDT N.	18	X	U2						
99	LECLERCQ N.	19	X	T1						
99	COLLARD R.	22	X	P	D2	GD				
99	BRUYERE T.	25	X	P2	P	U1				
99	DUPAGNE X.	40								
Entraîneur PIRONNET Q. (417.222)						C1	B1			
Entraîneur adjoint LERHO N. (415.649)										

1. Une faute normale s'inscrit « **P** » dans la case correspondant aux fautes. Une indice sera inscrit (*1, 2 ou 3*) si il y a des lancer francs.
2. Une faute antisportive s'écrit « **U** » avec un indice 1, 2 ou 3. 
3. Une faute technique joueur : « **T** » avec un indice 1. Mais pour un coach : « **C** » et un joueur sur le banc d'équipe : « **B** », toujours avec l'indice 1. Si un joueur ou un coach a 2 FT il doit être disqualifié, il faut donc inscrire « **GD** » juste après.
4. Dans les cas plus extrêmes, un joueur exclu s'inscrit « **D** » sur la feuille avec un indice 1, 2 ou 3. Toujours « **GD** » juste après.

- Lors d'un temps-mort, on inscrit la minute dans la case correspondant au temps mort.
Dans les 2 dernières minutes du match, le coach n'a droit qu'à 2 TM. Barrer la 1ere case si le coach ne l'a pas pris.
- Lors d'une faute d'équipe joueur, faire une croix dans la case correspondante. A 4 fautes d'équipes, mettre le drapeau rouge du côté du banc correspondant.
- **ATTENTION** : les fautes techniques de coaches (B et C) ne sont pas comptabilisés dans les fautes d'équipes.

3. Entre deux quart temps ?

- Tracer une ligne à hauteur du score et entourer celui-ci.
- Indiquer le score du quart temps dans l'emplacement prévu.
- Barrer les fautes d'équipes restantes.
- Faire une séparation entre les fautes de chaque joueur dans le quart temps.

4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6

4. La fin du match

- Clôturer le score comme à chaque fin de quart temps. De plus, faire une double ligne et barrer les scores restants.
- Indiquer le score final et l'équipe gagnante.

Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>
Name of winning team	<u>COLLEGE SAINT-LOUIS</u>			

7	70	70	6
7	70	71	
7	70	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

- Clôturer les cases des fautes d'équipes et de joueurs restantes, ainsi que les temps-morts.
- Rendre la feuille à l'arbitre.

FIN

