Collège Saint-Louis Basket

Comment

remplir une feuille de match?

Basé sur un travail de J. Mathieu



- La feuille de match classique
- La feuille de match U12
- La feuille de match U10 (4v4)
- La feuille de match U8-U7-U6 (3v3)

Une feuille se remplit

- > au moins 30 min. avant le début de la rencontre
- > toujours EN CARACTERES D'IMPRIMERIE
- > toujours de façon bicolore comme suit :
 - en bleu ou noir pour les 2^e et 4^e quarts-temps (+prolongations), la préparer et la clôturer
 - en rouge pour les 1^{er} et 3^e quarts-temps pendant la rencontre

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEE







TEAM A							TEA	ИΒ						
Game N°:		Div.	:_				Time	:			Date :			
Referee :			U	mpir	e:_				Un	pire :				
Team A :			Ma	at :					RUN	ININ	G SC	OF	RE	
Time-outs	Team Fouls						A	В	Α	В	A	В		В
1st half	Period 1 1 2	3 4 F	Perio	d 2 1	2 3	3 4	1	1	36	36	71	71	10000	106
2nd half	Period 3 1 2	3 4 F	Perio	d 4 1	2 3	3 4	2	2	37	37	72	72	100000	107
	Extra periods						3	3	38	38	73	73	108	108
	Extra perious						4	4	39	39	74	74	109	109
Lic. Naı	me of Players	N.	in	I	ouls		5	5	40	40	75	75	-	110
0				1 2	3	4 5	6	7	41	41	76	76	-	111
			-		\vdash	+	8	8	42	42	77	77	10000	112
					H		9	9	43	43	78	78 79	10000	113
							10	10	45	45	79 80	80	-	114
							11	11	46	46	81	81	100000	115
						-	12	12	47	47	82	82	The same of	117
						+	13	13	48	48	83	83	-	118
							14	14	49	49	84	84	2000	119
							15	15	50	50	85	85	100000	120
						\perp	16	16	51	51	86	86	-	121
Coach :					++	+	17	17	52	52	87	87	122	122
Assistant Coach :					-	+	18	18	53	53	88	88	123	123
							19	19	54	54	89	89	124	124
Team B :			Ma	it :			20	20	55	55	90	90	125	125
Time-outs	Team Fouls				_		21	21	56	56	91	91	126	126
1st half	Period 1 1 2	3 4 F	erioc	12 1	2 3	4	22	22	57	57	92	92	100000	127
2nd half	Period 3 1 2	3 4 F	erio	14 1	2 3	4	23	23	58	58	93	93	-	128
	1_						24	24	59	59	94	94	-	129
	Extra periods						25	25	60	60	95	95	10000	130
Š. Lic. Nar	ne of Players	N°	in	F	ouls		26	26 27	61	61	96	96	131	10000
Per	ne or r layers			1 2	3	4 5	28	28	62	62	97	97	-	132
						\perp	29	29	64	64	99	99		134
					H	+	30	30	65	65		100	1000	135
						+	31	31	66	66	101			136
							32	32	67	67	1000	102		137
							33	33	68	68	103			138
					1	+	34	34	69	69	104	104	100000	139
					\vdash	+	35	35	70	70	105	105	140	140
					+	+	Final 9	Score :		Team	Α	T	eam B	
							Name	of Winn	ning Tea	m·				
Coach:						\perp	Refere	e (Sign.	.)		Captain's	signatu	ire in case of	protest
Assistant Coach :		0.4			4									
Scores: Period ① A		② A		В	-		Referee	Umpire	Umpire	Comm	niss. Score	keeper	Timekeeper	24" Operator
Period ③ A		4 A		В	-	Travel								
Extra perio	ds A	B			-	ndem.								
Scorekeeper :					_ ["					+				
Timekeeper :					_ [Total.								
24" Operator :					_	Φ.								
Commissioner :					-	Signature								
Deleg. A :						Sign								

FOR THE FEDERATI

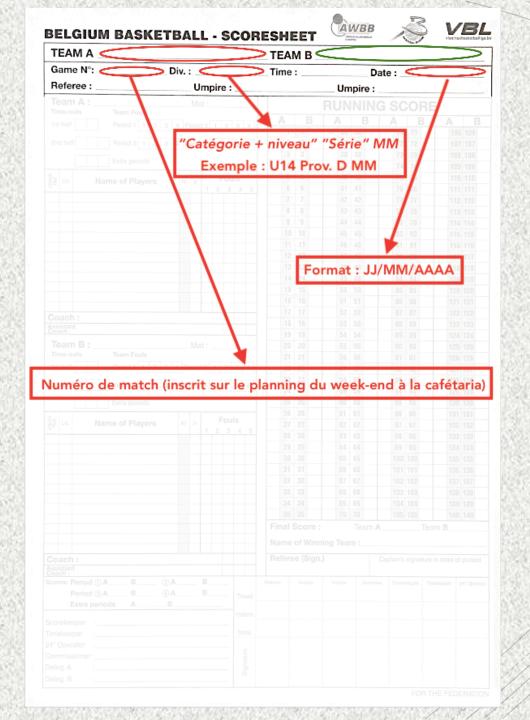
En−tête

- À domicile, compléter les zones en rouge comme indiqué
- À l'extérieur, ne compléter que la zone verte de l'en-tête

Remplir la zone TEAM correspondante par : « Collège Saint-Louis Basket + 'lettre de l'équipe` »

Exemple:

COLLEGE SAINT-LOUIS BASKET A



Codre « équipe »

 \underline{NB} : TEAM A => domicile, TEAM B => extérieur

- Colonne « Lic. » => année de naissance
- Colonne « N° » => numéros des joueurs dans l'ordre
- A droite du nom du coach, entre parenthèses, inscrire le numéro de la licence de coach ou à défaut son année de naissance

			OLLEGE SA			UIS	BAS	KE	T_Ma	đ:		26	63	
Time	e-o	uts	Team	-	_									
1st	half		Period	11	1	2	3	4	Period	12	1	2	3	4
2nd	half		Period	13	1	2	3	4	Period	14	1	2	3	4
			Extra	pen	ods									
Šý.	Us. Name of Players				T	Nº in	Г	Fouls						
0	_				_			4	_	1	2	3	4	5
_		LECOQ						_	00	L	╙	╙	Ц.	L
		LOUIS Benjamin LOUIS Bernard DUGARD S LECHANTEUR D				_	0	L	╙	1	╙	L		
						_	5	ļ.,	L			L		
	-					_	9	L	╙	╙	ш	L		
_	_					-6	28		╙	╙	_	L		
_			POURTOIT E				_	44	L	ļ.,	1		L	
-	_	POURT							58		L	╙		L
_		JORDA							77	L	╙	╙		L
_	91	JOLIEZ	v					_ 1	99	L	╙	╙	╙	L
_	_							4		_	1	L		L
-	_							4		_				
_	_			-	_		_	_		L		_		_
			TER Z	(4	17.	223)							
Assid Coac	stan ch :	t												

Cadre « officiels »

Pour les officiels de table et délégués :

- Inscrire leur nom + première lettre du prénom + année de naissance entre parenthèses
- Les officiels doivent avoir 13 ans accomplis

ATTENTION: un délégué doit être majeur (min. 18 ans) et être affilié dans notre club!!!

Cadre « officiels »

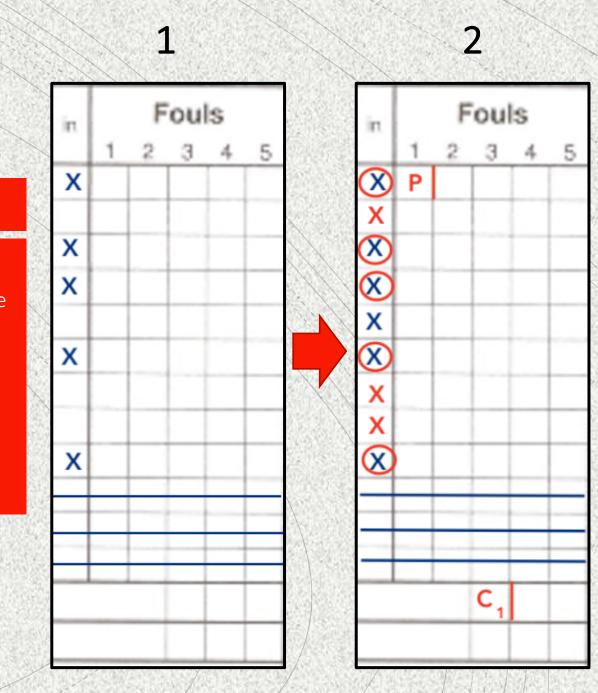
 À domicile, compléter les fonctions marquées d'une flèche rouge. A l'extérieur, celles marquées d'une flèche verte. Année de naissance entre parenthèses.



10 résentation aux arbitres

20 minutes avant le début de la rencontre :

- Se rendre au vestiaire des arbitres avec la feuille dûment complétée
- > Présenter les documents adéquats
 - Le PC 53 (en seniors), les licences, les certificats médicaux, les cartes d'identité (si pas de photo sur la licence)



Øébut du match

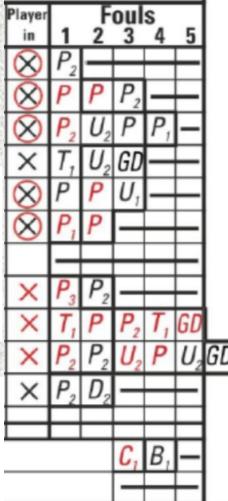
- Le cadre 1 est tel que vous le recevrez au début de la rencontre. Juste avant l'entre-deux, entourez en rouge (cadre 2) les croix en vérifiant qu'elles correspondent aux joueurs qui débutent le match.
- Chaque fois qu'un joueur fait son apparition sur le terrain, cochez d'une croix (de la couleur du quart-temps courant) la case de la colonne « In » correspondant à sa ligne (cadre 2).

Mendant le match (fautes)

- Une faute normale s'inscrit « P » dans la case correspondant aux fautes du joueur, indicée du nombre de lancers-francs accordés s'il y en a.
- Une faute antisportive¹ s'écrit « U », indicée du nombre de lancers-francs accordés.
- Une faute **technique**²

 - À un joueur au terrain : « T_1 » dans les fautes du joueurs Au coach : « C_1 » dans les fautes du coach À un membre du banc d'équipe : « B_1 » dans les fautes du coach
- Une faute disqualifiante³
 - À un joueur au terrain : « D » dans les fautes du joueur indicée du nombre de lancers-francs accordés
 - Au coach : « D₂ » dans les fautes du coach et « GD » dans la case suivante
 - À un membre du banc d'équipe : « B_2 » dans les fautes du coach et « F » dans les cases restantes des fautes du joueur si c'était un joueur
- On notera « GD » suite aux combinaisons suivantes pour une même ligne : U+U, T+T, U+T, T+U, C+C
- NB: l'indice sera remplacé par un « c » dans le cas d'une double faute, double technique, double antisportive ou double disqualifiante (spécifiée par l'arbitre)
- À chaque fin de quart-temps :
 - tracer une barre verticale à droite de la dernière faute inscrite pour chaque joueur/coach
- À la fin du match :
 - tracer une barre horizontale sur toutes les cases vides successives

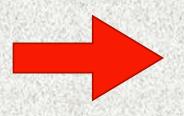




Nendant le match (temps-morts et fautes)

- Lors d'un temps-mort, on inscrit la minute dans la case correspondant au temps mort (ex: s'il reste 8'34 au marquoir, c'est la 2ème minute, on inscrira 2'). Dans les 2 dernières minutes du match, le coach n'a droit qu'à 2 temps-morts. Barrer (double ligne horizontale) la 1ère case si le coach ne l'a pas pris.
- Lors d'une faute joueur, faire une croix dans la case « Team Fouls » du quart-temps correspondant. À 4 fautes d'équipes, mettre le drapeau rouge du côté du banc correspondant.
 - ATTENTION : les fautes techniques du coach et assistant-coach (B et C) ne sont pas comptabilisées dans les fautes d'équipes !
- À chaque fin de quart-temps :
 - tracer une barre horizontale sur les fautes d'équipes non-comptabilisées
- À la mi-temps et à la fin du match :
 - tracer une double barre horizontale sur les cases de temps-morts vides (de la période correspondante)





Team A : co	LEGE SAINTLOUIS BASKET Mat : 2663
Time-outs	Team Fouls
	Period 2 X X X X
2nd hall == 10'=	Feed 3 XXXX Feed 4 XXX
	Extra periods

- Colonne A : équipe locale
- Colonne B : équipe visiteuse

Lors d'un panier à 2 points :

- passer une case
- inscrire le n° du joueur
- barrer en diagonale (du coin inférieur gauche au coin supérieur droit) le score correspondant

Lors de la fin d'un quart-temps :

- tracer une ligne horizontale sous le score courant (et n° du joueur) de chaque équipe
- entourer le score courant
- Calculer le résultat du quart-temps et l'inscrire dans le cadre correspondant (barrer ce qui reste vide à la fin du match)

Scores: Period ① A	В	② A	В	
Period 3 A	В	4 A	В	
Extra periods	A	В		

Lors d'un lancer-franc marqué :

- inscrire le n° du joueur
- colorier d'un rond le point correspondant

Lors d'un panier à 3 points :

- passer deux cases
- inscrire le n° du joueur en l'entourant
- barrer en diagonale (du coin inférieur gauche au coin supérieur droit) le score correspondant

Clôturer

- Idem que pour clôturer un quart-temps
- Rajouter une deuxième barre horizontale sous le score final
- Barrer les scores nonatteints
- Remplir le cadre du résultat



				A	-		Α	В
				12 71	71		106	106
				72	72)	15	107	107
				73	73		108	108
				11 🕢	74		109	109
				75	75		110	110
				76	76		111	111
				77	77		112	112
				78	78		113	113
				79	79		114	114
				80	80		115	115
				81	81		116	116
				82	82		117	117
				83	83		118	118
				84	84		119	119
				85	85		120	120
				86	86		121	121
				87	87		122	122
				88	88		123	123
				89	89		124	124
				90	90		125	125
				91	91		126	126
				92	92		127	127
				93	93		128	128
				94	94		129	129
				95	95		130	100000
				96	96		131	131
				97	97		132	1000
				98	98		133	-
				99	99		134	134
					100		1000	135
					101		1000	136
				102	102		100000	137
				103			1000000	138
				-	104		139	
35	35	70	70	105			140	
al S	Score:		Team A	74		Tear	n B /	'2