

Comment remplir une feuille de match

(Les tâches du scorekeeper)

**Pour suivre l'exposé référez
vous aux feuilles de match à
la fin de cette présentation**

■ Se munir d'un stylobille à 4 couleurs :

→ 1 couleur pour chaque $\frac{1}{4}$ temps.

→ Commencer avec la couleur **BLEUE** (préparation feuille), puis **ROUGE** (1er $\frac{1}{4}$ tps), puis **NOIR** ou **VERT** (2d & 3ème $\frac{1}{4}$ tps), puis terminer avec le **BLEU** (4ème $\frac{1}{4}$ tps et clôture de feuille de match).

→ Pas de bic 4 couleurs ? **ALTERNER** deux couleurs.

■ Rôle des équipes respectives

Equipe qui reçoit à la charge du chrono et des 24 sec.

Equipe visiteuse à la charge de la feuille de match.

Si accord, OK pour permuter

☞ En cas d'erreur du responsable de carte, au 1er coup de sifflet, il faut appeler l'arbitre et lui signaler l'erreur

→ ne pas corriger de sa propre initiative.

① AVANT LE DEBUT DE MACH

👉 **Indiquer en haut de la feuille :** *(voir page 11 ci-après)*

TEAM A le nom de l'équipe qui reçoit.

TEAM B l'équipe qui visite.

N° de match, division (P1, pupilles..), date et heure.

👉 **Dans la case Team A ou B** *(voir page 13 ci-après)*

→ En haut nom de votre équipe et matricule du club 2576

→ Indiquer dans l'ordre croissant du n° de dossard

- le nom des joueurs avec initiale du prénom.
- leur année de naissance dans la colonne « DN » ou « Lic » (juste devant le nom des joueurs).

→ Désigner un joueur comme capitaine en inscrivant **CAP** à côté de son nom.

→ Pour votre équipe mentionner aussi dans la case ad hoc le nom du coach + initiale du prénom et son numéro de licence technique entre (...) (sinon amende pour le club).

→ En bas de la feuille, mentionner le nom (+ initiale prénom et l'année de naissance entre ..) (par ex pour 1960 indiquer **(60)**):

- du délégué de votre équipe (Team A à domicile et B en déplacement);
- du scorekeeper (celui que fait la feuille qq'1 de l'équipe visiteuse);
- des timekeeper et celui qui tient les 24 sec (2 personnes de l'équipe qui reçoit).

Toutes ces personnes doivent être affiliées à l'AWBB sous peine d'amende. Mais vous ne devez vous en assurer que pour votre club.

- ➔ Si et seulement s'il n'y a pas de coach, le CAP devient COACH => on ne peut pas mettre un joueur comme coach autre que le CAP.
- ➔ Maximum 12 joueurs sur la feuille de match => si certains ne viennent pas, les barrer au plus tard à la mi-temps car il pourrait y avoir défaut de carte identité.
- ➔ Demander à chaque coach d'indiquer d'un « X » dans la colonne « IN » (ou « P » sur anciennes versions feuille de match) les 5 joueurs qui commencent la partie, et ce toujours dans la couleur **bleue**. Le coach doit ensuite parapher à côté de son nom.

② VERIFICATION DE L'ARBITRE.

- ③ On siffle les 3 minutes avant match.
- ④ On siffle 1 minute avant match : joueurs sur le banc sauf 5 joueurs qui démarrent la partie qui sont sur le terrain.

⑤ JUSTE AVANT LE DEBUT DE MATCH

Puisque le **ROUGE** devient la couleur à utiliser, on entoure dans la colonne « IN » ou « P » (selon la version de la feuille de match) la « X » des 5 joueurs pressentis (ceux avec la croix) d'un cercle rouge pour les joueurs qui sont sur le terrain (qui débutent donc le 1er $\frac{1}{4}$ tps).

Par la suite, pour chaque première entrée sur le terrain d'un joueur qui n'a pas encore joué sélectionnés, on indique d'une croix le joueur concerné dans la couleur du $\frac{1}{4}$ tps concerné (rouge pour le 1er $\frac{1}{4}$ tps, vert ou noir pour le 2d & 3ème $\frac{1}{4}$ tps, bleu pour le 4ème $\frac{1}{4}$ tps)

⑥ LA FLECHE

Le sens de LA FLECHE indique le côté de l'équipe qui, lors de la mise en jeu de début de match, prends le contrôle du ballon. Au premier « entre 2 », l'équipe indiquée par le sens de la flèche laissera le contrôle à l'équipe adverse. La flèche sera donc inversée de façon à ce que les équipes alternent la possession de balle. Il en sera de même au début du 3^{ème} quart puisque les équipes changent de côté.

⑦ DEROULEMENT DE MATCH

■ **MENTIONNER LE SCORE dans les colonnes A (si team A marque et B si team B marque)** *(voir page 12 ci-après)*

- 1 point marqué : on indique un « gros point » sur le score correspondant & à côté le n° du joueur qui marque.
- 2 points marqués : on barre le score correspondant & on note le n° du joueur qui marque.
- 3 points marqués : on barre le score correspondant & on note ET on entoure le n° du joueur qui marque.

■ **Les TEMPS-MORTS :**

2 tps-mort par équipe durant I première mi-temps puis 3 la seconde mi-temps. Il n'y a pas plus de case sur la feuille.

Dans la case de l'équipe qui a demandé le TM on marque **la minute** du TM correspondant au moment du tps-mort, dans la couleur du ¼ tps.

*Pour déterminer **la minute** prendre la durée d'un ¼ temps (par ex 10 min) et déduire le premier chiffre du temps restant qui figure au marquoir.*

Exemple : *S'il reste 7min 10 sec il faut indiquer 3 (10 moins 7) dans la case du TM.*

■ **Les FAUTES on mentionne simultanément** *(pour comprendre les lignes de l'arbitre voir page 14 et suivantes ci-après)*

- Au niveau de l'équipe, on marque d'un X une faute dans la suite de 4 (dans la couleur du ¼ tps où la faute a été commise). Ce sont les fautes d'équipe par ¼ tps.
- Au niveau individuel, en regard du nom du joueur qui a commis la faute, on indique :
- « P » pour une faute personnelle sans lancé-franc
 - « P1 » pour une faute avec panier réussi qui ne donne lieu qu'à 1 seul lancé-franc
 - « P2 » pour une faute sans panier réussi qui donne lieu à 2 lancés-franc (ou aussi pour chaque faute commise dès qu'une équipe à + de 4 fautes dans le ¼ temps concerné ce qui à partir de la 5^{ème} faute donne chaque fois lieu également à 2 lancés-franc)
 - « P3 » pour une faute sur un joueur qui shootait à 3 points, sans avoir marqué le panier, ce qui donne droit à 3 lancés-franc. Si le shoot à 3 points est marqué, la faute donne droit à 1 lancé-franc bonus et on note donc « P1 »
 - « T2 » pour une faute technique contre un joueur
 - « C2 » en regard du nom du coach pour une faute technique sifflée contre le coach
 - « B2 » en regard du nom du coach pour une faute technique sifflée contre le banc.
 - « U ; U1; U2 & U3 » : remplacer « P » par « U » pour les fautes antisportives
 - « D2 » pour une exclusion donnant lieu à 2 lancés-franc

FIN DE CHAQUE $\frac{1}{4}$ TEMPS

→ On entoure le score de fin dU $\frac{1}{4}$ tps et on trace un (seul) trait sous le score correspondant (toujours dans la couleur du $\frac{1}{4}$ tps joué).

→ Inscrivez le total des points marqués par chaque équipes dans les cases ad hoc.

IL S'AGIT DU SCORE DU $\frac{1}{4}$ TEMPS CONCERNE ET PAS DES SCORES CUMULES

→ Fautes d'équipe : on annule d'un trait les cases non utilisées.

→ Fautes personnelles : on trace un trait autour des fautes commises durant ce $\frac{1}{4}$ temps.

Cas particulier pour chaque quart-temps

- Pour la **fin du premier quart-temps**:
 - ✓ inscrivez les scores dans les cases ad hoc.
 - ✓ ne pas supprimez les temps-morts non utilisés.
- Pour la **fin du second quart-temps**:
 - ✓ Pour les temps-morts non utilisés, vous devez mettre une double ligne dans la ou les case(s) non-utilisée(s)
- **Pour la fin du troisième quart-temps**:
 - ✓ inscrivez le total des points marqués par chaque équipes dans les cases ad hoc.
 - ✓ ne pas supprimez les temps-morts non utilisés.
- **Pour la fin du quatrième quart-temps**:
 - ✓ tirer en double trait sous le dernier score dans les colonnes A et B et entourer les scores comme d'habitude.
 - ✓ inscrivez le total des points marqué du $\frac{1}{4}$ temps comme pour les $\frac{1}{4}$ temps

FIN DE MATCH

On utilise la couleur bleue pour :

→ entourer le score final dans chaque colonne (A et B)

→ tirer un **double** trait horizontal sous le score final dans les colonnes A et B

→ on annule verticalement toute la suite des colonnes des scores

✓ ET A GAUCHE (dans la bas de la feuille) LES POINTS CUMULES DU MATCH par chaque équipes dans les cases ad hoc.

✓ Pour les temps-morts non utilisés, vous devez mettre une double ligne dans la ou les case(s) non-utilisée(s)

✓ MENTIONNEZ LE NOM DE L'EQUIPE GAGNANTE

- En cas d'erreur du responsable de carte, au 1er coup de sifflet, il faut appeler l'arbitre et lui signaler l'erreur
→ ne pas corriger de sa propre initiative.
- Tirez des lignes dans les sections où l'on n'a pas mis de joueurs
- Tirez des lignes dans les sections fautes d'équipes si elles n'ont pas été utilisée et idem pour les joueurs et temps-morts et prolongations

Team A _____

Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Referee _____
 Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A

Time-outs

Team fouls

Period ① ②

Period ③ ④

Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach _____
 Assistant Coach _____

Team B

Time-outs

Team fouls

Period ① ②

Period ③ ④

Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach _____
 Assistant Coach _____

Scorekeeper _____
 Assistant scorekeeper _____
 Timekeeper _____
 24" operator _____

Referee _____
 Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

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

Scores Period ① A _____ B _____
 Period ② A _____ B _____
 Period ③ A _____ B _____
 Period ④ A _____ B _____
 Extra periods A _____ B _____

Final Score Team A _____ Team B _____

Name of winning team _____

EXEMPLES CONCRETS

Licence N°.	Nom de joueurs	N°.	En Jeu	Fautes					
				1	2	3	4	5	
001	MAYER, F.	4	⊗	P ₂					
002	JONES, M.	5	⊗	P	P	P ₂			
003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	7	X	T ₁	P ₂				
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U ₁			
012	KING, H. - CAP -	9	⊗	P ₁	P				
		10							
015	RUSH, S.	11	X	P ₃	P ₂				
		12							
021	MARTINEZ, M.	13	X	P ₂	P	P ₂	T _c		
022	SANCHES, N.	14	X	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂	
024	MANOS, K.	15	X	P ₂	D ₂				
Entraîneur: LOOR, A.							C ₂	B ₂	
Entraîneur adjoint: MONTA, B.									

	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	●	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

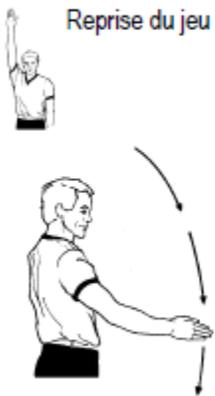
7	■	■	6
7	■	71	
7	■	(72)	8
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	(76)	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Scores: Période ① A 15 B 18 ② A 19 B 10	Score final: Equipe A 76 Equipe B 72
Période ③ A 26 B 19 ④ A 16 B 25	Nom de l'équipe vainqueur: HOOPERS
Prolongations A 1 B 1	Marqueur: <u>D. Smith</u>
Arbitre: <u>M. Walton</u>	Chronométrateur: <u>R. Jacques</u>
Aide arbitre: <u>V. Dury</u>	Opérateur des 24 secondes: <u>R. Jones</u>
Signature de capitaine en cas de réclamation: _____	

SCORE

<p>1 UN POINT</p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p>	<p>2 DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3 TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4 TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5 SCORE ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant le torse</p>
---	---	---	---	--

CHRONOMETRAGE

<p>6 Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) ou ne pas déclencher le chronomètre</p> 	<p>7 Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8 Reprise du jeu</p>  <p>Couperet avec la main</p>	<p>9 Remettre à 24 ou 14 secondes</p>  <p>Mouvement circulaire avec</p>
--	---	--	--

ADMINISTRATION

<p>10</p> <p>Remplacement (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11</p> <p>Faire signe d'entrer</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12</p> <p>Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et la main ouverte</p>	<p>13</p> <p>COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la table</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>	<p>14</p> <p>Décompte 5 à 8 secondes</p>  <p>Doigts indiquant le décompte</p>
---	---	--	--	--

TYPES DE VIOLATIONS

15

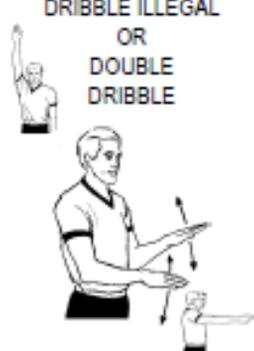
MARCHER



Rotation des poings

16

DRIBBLE ILLEGAL
OR
DOUBLE
DRIBBLE



Battement alternatif

17

PORTER LE BALLON



Demi-rotation,
vers l'avant

18

TROIS SECONDES



Bras tendu,
montrer 3 doigts

19

CINQ SECONDES



Montrer 5 doigts

20

HUIT SECONDES



Montrer 8 doigts

21

VINGT-QUATRE
SECONDES



Doigts touchant l'épaule

22

RETOUR DU BALLON
EN ZONE ARRIERE



Mouvement du bras,
index pointé

23

VIOLATION DE PIED
DELIBEREE



Doigt pointé vers le pied

24

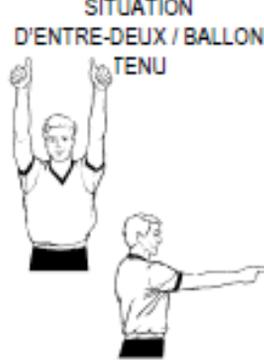
SORTIE DU BALLON
ET/OU
DIRECTION
DU JEU



Doigt pointé
parallèlement aux lignes
de touche

25

SITUATION
D'ENTRE-DEUX / BALLON
TENU



Pouces levés suivis du doigt
pointé en direction de
la flèche de possession

SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)

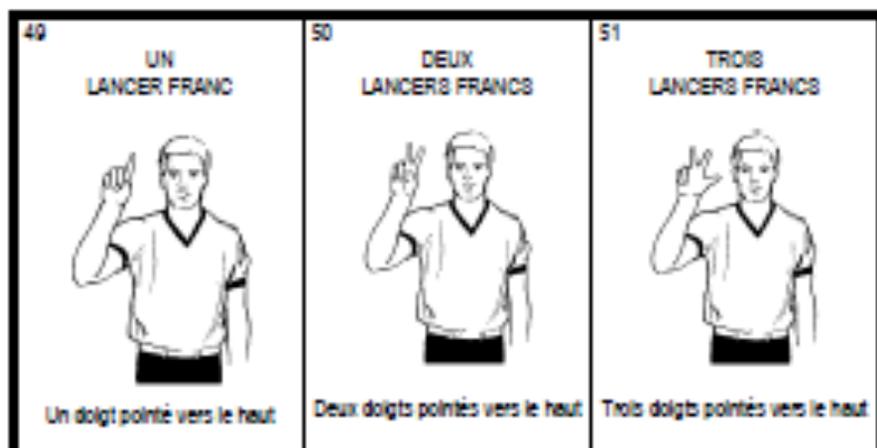
DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

DEMARCHE 2 - GENRES DE FAUTE

<p>38 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>39 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Mains aux hanches</p>	<p>40 BALANCER EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>41 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>42 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>43 CHARGER AVEC LE BALLON (PASSAGE EN FORCE)</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>44 FAUTE D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>45 DOUBLE FAUTE</p>  <p>Croisement des bras poings fermés</p>
<p>46 FAUTE TECHNIQUE</p>  <p>Former un T, les mains ouvertes</p>	<p>47 FAUTE ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>48 FAUTE DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

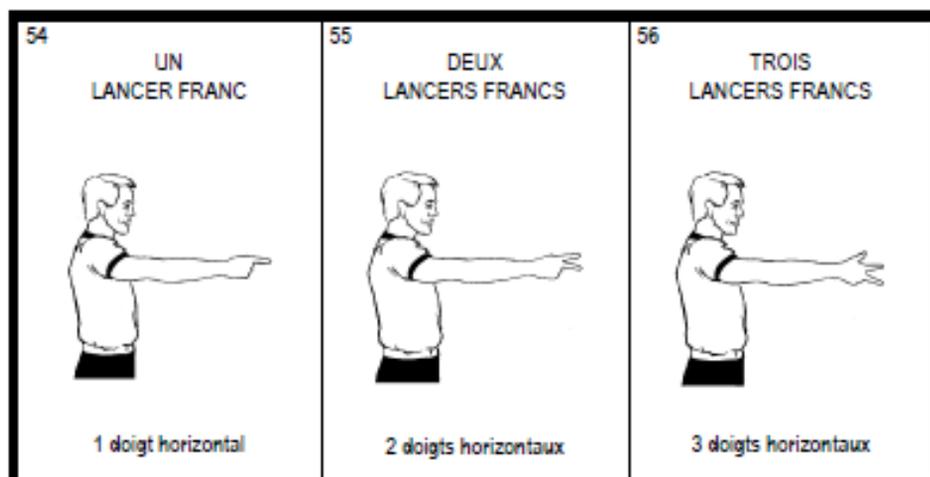
DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) ACCORDES



OU DIRECTION DU JEU



DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE



DEMARCHE 2 - HORS DE LA ZONE RESTRICTIVE

