



## Comment remplir la feuille de match U14 – U16 - adultes

Voici ce qu'il est **obligatoire** d'indiquer sur la feuille de match **lors de chaque rencontre**.

**Couleur obligatoire de l'écriture de toute la feuille : bleue ou noire et rouge**

Vous devez être présent, au minimum 20 minutes avant le match, ce qui vous laisse le temps de préparer la feuille lorsque vous êtes à domicile, vous devez ensuite la donner à l'adversaire pour qu'il puisse lui aussi remplir sa partie. Lorsque vous êtes à l'extérieur, n'attendez pas que l'on vous l'apporte mais cherchez un responsable du club pour vous procurer la feuille et la remplir dans les délais.

ENSUITE allez trouver le ou les arbitres **dès que possible** avant le match pour lui présenter la feuille de match, les licences de votre équipe (licences avec photos ou avec une pièce d'identité officielle) et certificats médicaux et le PC53 pour les équipes seniors.

### 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	TEAM B		
Game N°:	Div. :	Time :	Date :
Referee :	Umpire :	Umpire :	

N° de la rencontre

Catégorie (U14 – P3)

Date de la rencontre

Nom des arbitres à remplir par eux

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





### 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.

Le responsable de la carte est Responsable de la Flèche  
Flèche indique le côté de l'équipe qui prend le ballon.

- Changement de la flèche
  - A chaque « entre-deux »
  - A la mi-temps (car changement de côté des équipes)



### 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.

### Remarques

- Chaque ¼ temps à sa couleur
- Si bic 4 couleurs :
  - o Premier ¼ temps : Rouge
  - o Deuxième et troisième ¼ temps : Vert ou noir
  - o Dernier ¼ temps : Bleu
- Si Bic 2 couleurs : Alterné

### Entrée en jeu des joueurs

- Mettre une croix dans la couleur du ¼ temps en regard du joueur

<p>Colonne A (équipe qui reçoit)</p> <p>Le joueur 18 marque un panier à <b>TROIS</b> points, 18 est inscrit et <b>ENTOURÉ</b> en face de la valeur 3 qui est <b>BARRÉE</b></p> <p>Le joueur 12 marque un panier à <b>DEUX</b> points, 12 est inscrit en face de la valeur 5 qui est <b>BARRÉE</b> (3+2=5)</p> <p>Et ainsi de suite ...</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 20px;"></th> <th style="width: 20px;">A</th> <th style="width: 20px;">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>4</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td></tr> </tbody> </table>		A	B	1	1		2	2	5	3	3		4	4		5	5	12	6	6	13	7	7		8	8	7	9	9		10	10		11	11	4	12	12		<p>Colonne B (équipe en déplacement)</p> <p>Le joueur 5 marque un panier à <b>DEUX</b> points, 5 est inscrit en face de la valeur 5 qui est <b>BARRÉE</b></p> <p>Le joueur 12 marque un panier à <b>TROIS</b> points, 12 est inscrit et <b>ENTOURÉ</b> en face de la valeur 5 qui est <b>BARRÉE</b> (2+3=5)</p> <p>Le joueur 13 marque un panier à <b>UN</b> point (lancer franc), 13 est inscrit en face de la valeur 6 qui est <b>NOIRCIE</b> (5+1=6).</p>
	A	B																																							
1	1																																								
2	2	5																																							
3	3																																								
4	4																																								
5	5	12																																							
6	6	13																																							
7	7																																								
8	8	7																																							
9	9																																								
10	10																																								
11	11	4																																							
12	12																																								
<p>Dans le cas des paniers à trois points, le numéro du joueur doit être entouré</p> <p>Dans le cas des lancer franc, un point doit être fait sur le chiffre marqué</p>																																									

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.

### Totalisation des scores :

Après chaque période, **SEULE** ... la différence des scores de chaque période est inscrite.

**Attention !!! Pas les totaux à chaque période !!!**

<p>Scores: Period ① A <u>10</u> B <u>8</u>    ② A <u>16</u> B <u>10</u></p> <p>Period ③ A <u>5</u> B <u>7</u>    ④ A <u>8</u> B <u>17</u></p> <p>Extra periods    A    B</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="width: 20px;"></th> <th style="width: 20px;">A</th> <th style="width: 20px;">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>4</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td></tr> </tbody> </table>		A	B	1	1		2	2	5	3	3		4	4		5	5	12	6	6	13	7	7		8	8	7	9	9		10	10		11	11	4	12	12		<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tbody> <tr><td>15</td><td>10</td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>4</td></tr> <tr><td>13</td><td>12</td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>11</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>8</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>7</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>8</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>4</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>10</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>11</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td></tr> </tbody> </table>	15	10		11	11	4	13	12		13	13		14	14	11	15	15		16	16		17	17	8	18	18	7	19	19		20	20		21	21	8	22	22	4	23	23		24	24	10	25	25	11	26	26	
	A	B																																																																																										
1	1																																																																																											
2	2	5																																																																																										
3	3																																																																																											
4	4																																																																																											
5	5	12																																																																																										
6	6	13																																																																																										
7	7																																																																																											
8	8	7																																																																																										
9	9																																																																																											
10	10																																																																																											
11	11	4																																																																																										
12	12																																																																																											
15	10																																																																																											
11	11	4																																																																																										
13	12																																																																																											
13	13																																																																																											
14	14	11																																																																																										
15	15																																																																																											
16	16																																																																																											
17	17	8																																																																																										
18	18	7																																																																																										
19	19																																																																																											
20	20																																																																																											
21	21	8																																																																																										
22	22	4																																																																																										
23	23																																																																																											
24	24	10																																																																																										
25	25	11																																																																																										
26	26																																																																																											
<p>Exemple.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipe A à 10 points en 1ere période + 16 points en 2eme période = 26 points</li> <li>- Equipe B à 8 point en 1ere période + 10 points en 2eme période = 18 points</li> </ul>																																																																																												



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

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.

Team A : \_\_\_\_\_ Mat : \_\_\_\_\_

Time-outs: 1st half 6 3' 2nd half 2 4'

Team Fouls: Period 1 3 2 Period 2 4 4  
 Period 3 3 3 Period 4 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 mark	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
	01		10	X						
	01		11	X	P	P				
	01		12	X	P	P	P			
	01		13	X	P					
	01		14	X						
	03		15	X	P	P				
	01		16	X	P					
	00		17	X						
	01		18	X	P	P	P			
	01		19	X	P					
	01		21	X	B					
Coach :										B <sub>1</sub> C <sub>1</sub>
Assistant Coach :										

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 chronomètre 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 : \_\_\_\_\_ Mat : \_\_\_\_\_

Time-outs: 1st half 6' 3" 2nd half 2' 4"

Team Fouls: Period 1 [X][X][X][X] Period 2 [X][X][X][X] Period 3 [X][X][X][X] Period 4 [X][X][X][X]

Extra periods: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

### Fin de match

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.

	A	B	A	B
	36	36	71	71
5	16	37	37	72
	38	38	73	73
	10	39	39	74
12	40	40	4	75
13	15	41	41	76
	42	42	7	77
7	43	43		78
21	44	44		79
21	45	45		80
21	46	46		81
12	47	47		82
13	48	48		83
11	49	49		84
	50	50		85
	51	51		86
3	52	52		87
7	53	53		88
	54	54		89

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

N°	In	Fouls				
		1	2	3	4	5
10	X					
11	X	P	P			
12	X	P	P	P		
13	X	P				
14	X					
15	X	P				
16	X	P				
17	X					
18	X	P	P			
19	X	P				
21	X	P				

**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

**Quand c'est à domicile, les feuille blanche & vertes doit être déposée dans la boîte au lettre secrétariat.**





### **IMPORTANT :**

**significations des lettres lors du contrôle de la feuille de match indiquées par l'arbitre :**

- L** : absence de licence
- LC** : absence de licence technique (anciennement LT)
- A** : absence de certificat médical
- R** : PC 53 (liste des joueurs) absence de liste ou absence du joueur sur la liste. (uniquement en SENIORS)
- i** : absence de carte d'identité ( **et** si pas de licence avec photo)

**L'arbitre ne peut pas interdire à une personne (joueur ou autre) de participer à une rencontre.**

### DELEGUES AUX ARBITRES OU DE CLUB

Il y a deux types de délégués

- a) « Délégué aux arbitres » pour toutes les rencontres impliquant un arbitrage officiel
- b) « Délégué de club » pour toutes les animations de U 6 à U 12

### **Obligations**

- a) Les deux clubs devront chacun présenter, avant le début de la rencontre, un délégué aux arbitres ou délégué de club, licencié majeur, ou joueur majeur non aligné, il 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 délégué aux arbitres du 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. .../...

Les rencontres pour les catégories inférieures à U12 ne nécessitent qu'un délégué de club. Si le délégué de club n'est pas inscrit ou est absent, une amende prévue au TTA sera appliquée.

**Le délégué de club aura pour tâche** d'apporter son aide et sa collaboration en toutes circonstances, dans le cas d'incident qui pourrait émailler une rencontre de 3&3 ou 4c4.

**Les délégués aux arbitres 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) Ils doivent se mettre continuellement à la disposition des arbitres et 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.