

# COMMENT REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH

Partie administrative : Ecrire en bleu ou noir (Club, nom, n° de licence...)  
**Premier quart-temps** : Ecrire en rouge  
 Deuxième quart-temps : Ecrire en bleu ou noir  
**Troisième quart-temps** : Ecrire en rouge  
 Quatrième quart-temps : Ecrire en bleu ou noir  
 Prolongation : Ecrire en bleu ou noir

Entrées en jeu (5 de départ) : cerclé de rouge

- P** Faute personnelle sans lancer franc
- P<sub>1</sub>** Faute personnelle + 1 lancer franc
- P<sub>2</sub>** Faute personnelle + 2 lancers franc
- P<sub>3</sub>** Faute personnelle + 3 lancers franc
- U** Faute antisportive joueur (+ 1, 2 ou 3 lancers franc)
- T<sub>1</sub>** Faute technique joueur

Si 2 T<sub>1</sub>, 2 U ou 1 T<sub>1</sub> ET 1 U, inscrire GD (Game Disqualification) dans la case suivante uniquement ou dans la marge si c'est sa 5<sup>ème</sup> Faute

	VT826359	CARDEAU A.	7	X	P <sub>2</sub>	P	T <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD
	VT762456	BATISTA JP.	9	X	P	U <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD	

- D** Faute disqualifiante joueur en jeu
- F** Faute disqualifiante remplaçant donc B<sub>1</sub> au coach et F au joueur
- C<sub>1</sub>** Faute technique Coach
- B<sub>1</sub>** Faute technique « Banc »

Si joueur muté indiquer devant numéro de licence C1 ou C2.  
 Si joueur prêté indiquer devant numéro de licence T.

TM Quand le chronomètre affiche 2 :00 dans la dernière période :  
 Barrer d'un double trait l'espace réservé au 1<sup>er</sup> TM de la 2<sup>ème</sup> Mi-temps, s'il est encore vide.



Equipe A :		LE MANS SARTHE BASKET 1								
		Couleurs ..... TANGO .....								
		Temps morts **		Fautes d'équipe						
		① ② 2		① ② ③ ④						
		③ ④ 9 10		③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩						
Licences		Noms des Joueurs		N°	En jeu	FAUTES				
Type JOC1 / JOC2 / JT	Surclassement an 80	(Nom en Majuscules, Initiale Prénom)				1	2	3	4	5
	VT693432	DUPOND G.		4	X	P	P	P	P <sub>2</sub>	P
	VT860333	PROVISTE A.		5	X	P	P			
	VT829624	GEORGES V.		6	X	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>			
	LNP	KOFFI A.		7						
	VT759624	JACKSON JD. (CAP)		8	X	P				
	VT762456	BATISTA JP.		9	X	P	U <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD	
	VT583015	EMMAR J.		10	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>		
	VT610120	Entraîneur : USE J.								
		Entraîneur Adjoint :								

\*\* Case des temps morts on indique sur la feuille la minute de jeu à laquelle un temps mort est accordé par l'arbitre.

MARQUE COURANTE		
A	B	
1	1	
2	2	
3	3	⑤
4	4	
5	5	⑥
6	6	
7	7	⑧
8	8	
9	9	
10	10	⑨
11	11	
12	12	⑩
13	13	
14	14	
15	15	⑪
16	16	10
17	17	
18	18	8
19	19	
20	20	12
21	21	
22	22	6
23	23	
24	24	6
25	25	
26	26	6
27	27	
28	28	⑫
29	29	⑬
30	30	

- Le trait oblique indique la progression du score dans la case correspondant au score obtenu par l'équipe.
- Un lancer franc est indiqué par un point dans la case score à la progression du score.
- Pour un panier primé à trois points, le numéro du joueur sera entouré d'un cercle.
- A la fin de chaque période (quart-temps), le marqueur doit entourer d'un cercle épais le score atteint par chaque équipe puis tracer un trait épais arrêtant le score. Le marqueur reporte ensuite le score de la période en bas de la feuille.
- A la fin de la mi-temps **et du match**, le marqueur doit encadrer les fautes de joueur (bleu ou noir)
- A la fin du match, entourer les scores d'un cercle épais puis tracer un double trait épais horizontal afin d'arrêter le score final.

### Clôture de la feuille (fin du match) :

- Arrêter la feuille de match : noter le score final et indiquer l'équipe gagnante, arrêter le nombre de fautes, les temps morts...
- **Indiquer l'heure de fin du match**
- Signatures des arbitres, du marqueur et du chronométreur.

**IMPORTANT :** Tous les cadres grisés doivent impérativement être remplis  
 (Voir dispositions financières en cas d'erreur)