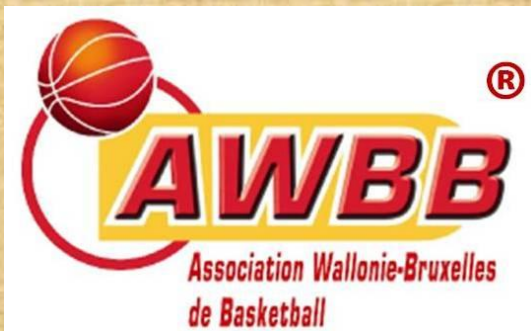




**Comité Provincial du
Hainaut**

LES OFFICIELS DE TABLE



**Commission de Formation
des arbitres**

Réalisé par **Lucien LOPEZ**

Secrétaire général AWBB
ex Commissaire de table
en division 1 nationale

LES OFFICIELS DE TABLE

- *Combien sont-ils normalement?*
- *Quelle est la fonction d'un officiel?*
- *Quand doit-il être présent à la table?*
- *Que doit-il faire avant le début du match?*
- *Quelle attitude doit-il avoir pendant le match?*
- *Quel rôle a-t-il pendant la rencontre?*
- *Quel rôle a-t-il après la rencontre?*

C'est à toutes ces questions que j'ai tenté de répondre en essayant d'être le plus clair possible dans mes explications et commentaires.

LES OFFICIELS DE TABLE sont : **Le marqueur, l'aide-marqueur, le chronomètreur et l'opérateur des 24 secondes.**

LE MARQUEUR doit disposer d'une **feuille de marque** (remise par le club visité ou organisateur) et enregistrer :

- **les équipes** en inscrivant les noms et numéros des joueurs qui commenceront le match et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer au jeu. Lorsqu'une infraction au règlement se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible.
- **le compte courant des points** et des lancers francs marqués.
- **les fautes** infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque la 5^{ème} faute est infligée à l'encontre de tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un entraîneur doit être disqualifié.
- **les temps-morts** d'équipe. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne reste plus de temps-mort à sa disposition lors d'une mi-temps ou d'une prolongation.

- **La possession alternée** suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit ajuster la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent changer de côté.

Le marqueur doit aussi :

- **Indiquer** le nombre de **fautes** commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les 2 entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur.
- Placer la **plaquette de fautes d'équipes** à l'extrémité de la table de marque la plus proche de cette équipe dès que le ballon devient vivant à la suite de la 4^{ème} faute de l'équipe dans une période.
- Effectuer (signaler) les **remplacements**.
- **Faire retentir son signal** seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête pas le chronomètre de jeu de la rencontre et ne rend pas le ballon mort.

L'AIDE MARQUEUR est responsable du **tableau d'affichage** et il doit **aider le marqueur**. Dans tous les cas de divergences insolubles entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est **la feuille de marque qui fera foi** et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

Si une **erreur d'enregistrement** du score est découverte :

- Pendant le jeu, le marqueur doit **attendre le premier ballon mort** avant de faire retentir son signal.
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que l'arbitre signe la feuille de marque, **l'erreur** doit être **corrigée** même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre.
- Après que les arbitres ont signé la feuille de marque, **l'erreur ne peut plus être corrigée**. L'arbitre doit envoyer un **rapport détaillé** à l'instance organisatrice de la compétition

Importance de la feuille de match

- Avant la rencontre
- Évolution du score
- Évolution des fautes
- Fautes de banc et d'entraîneur
- Évolution du match période par période
- Fautes antisportives
- Fin de la rencontre

Importance de la feuille

C'est une image en couleur des participants, des points, des fautes, des exclusions, des protestations, des deux équipes.

Ne la considérez donc pas comme un vulgaire morceau de papier.

Il faut en prendre soin, écrire lisiblement, éviter les ratures et être sûr de ce que l'on écrit dessus.

Importance de la feuille

- Après chaque panier ou faute, vérifiez si le marquoir est en accord avec la feuille. **Si ce n'est pas le cas**, la première fois que le ballon est mort et le chrono arrêté, signalez-le aux arbitres.
- Ne commencez pas à crier tout haut au travers du terrain « Marquoir! Ce n'est pas juste! »

Avant la rencontre

- Qui remplit la feuille?
- Quand doit-elle être prête?
- Quand signale-t-on aux arbitres que les coachs doivent mettre leur cinq de base et parapher la feuille?
- Quand doit-on prévenir l'arbitre une première fois?
- Quand doit-on le prévenir une deuxième fois?

30 minutes avant la rencontre :

Les délégués des 2 équipes doivent remplir la partie de la feuille qui les concerne.

20 minutes avant la rencontre :

La feuille est transmise aux arbitres qui effectueront le contrôle des documents

CFA	Travel			
H	Indem.	naut /	L.Lopez	
vers	on	111.029		
Total				

10 minutes avant la rencontre:

Les 2 coachs doivent inscrire leurs 5 joueurs qui débiteront la rencontre (Dans l'ordre, le coach « visités » et, ensuite, le coach « visiteurs »)

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4						
	75	CESAR T.	6	X					
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X					
	80	LENAIN P.	10						
	79	LASUEUR J.	12	X					
	78	LEGLAND D.	14	X					
	79	DEGROOTS.	15	X					
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18						

Coach : LEBON A. PS 2020

Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs

1st half

Team fouls

Period 1

Period 2

2nd half

Period 3

Period 4

Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR C. (CAP)	5	X					
	80	LASCIENCE L.	7						
	81	DUPUIS W.	8						
	81	LANUIT N.	10	X					
	77	BONENFANT E.	11						
	84	LARUE I.	14	X					
	77	ARAMIS B.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X					
	68	COPPERFIELD E.	18						
	84	COOK D.	20						
	86	DAVIDSON H.	21						
	82	LEPERTU J.	22						

Coach : LEMAIRE B. PS 2020

Assistant Coach : BONAMAN M. PS 2020

Avant la rencontre

Le marqueur commence déjà son travail avant la rencontre :

- en signalant à l'arbitre qu'il reste trois minutes, puis 1 min. 30''

Avant la rencontre

mais également après 1min.30":

en vérifiant si les **dix joueurs** qui montent sur le terrain sont bien ceux renseignés par les entraîneurs et en encerclant en rouge les croix mises par les coachs.

Avant la rencontre

Que faire en cas d'erreur ?

- Appelez l'arbitre le plus proche et signalez-lui l'erreur. Il sait, normalement, ce qu'il doit et peut faire.

Début de la rencontre

- Commencez à inscrire l'évolution du score et des fautes en **rouge**, en suivant les instructions suivantes :

Évolution du score :

Paniers à deux points :

Évolution du score

Comptez deux unités dans la colonne de l'équipe qui vient de marquer. Barrez cette case d'une ligne oblique et inscrivez également à côté de cette case le numéro du joueur qui a marqué les deux points.

Team A : B.C. ROUGE MAT : 326

Time-outs: 1st half 2nd half Extra periods

Team fouls: Period 1 Period 2 Period 3 Period 4

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4						
	75	CESAR T.	6	X					
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X					
	80	LENAIN P.	10						
	79	LASUEUR J.	12	X					
	78	LEGLAND D.	14	X					
	79	DEGROOTS.	15	X					
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18						

Coach : LEBON A. B2020

Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs: 1st half 2nd half Extra periods

Team fouls: Period 1 Period 2 Period 3 Period 4

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR C. (CAP)	5	X					
	80	LASCIENCE L.	7						
	81	DUPUIS W.	8						
	81	CANUIT N.	10	X					
	77	BONENFANT E.	11						
	84	LARUE I.	14	X					
	77	ARAMIS P.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X					
	68	COPPERFIELD E.	18						
	84	COOK D.	20						
	86	DAVISON H.	21						
	82	LEPERDU T.	22						

Coach : LEMOUAIS S. B20690

Assistant Coach : BENAMAN H. B20703

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

Final Score : Team A _____ Team B _____

Name of Winning Team : _____

Ref 1 (Sign) _____ Captain's signature in case of protes _____

2 points



Évolution du score

Paniers à trois points :

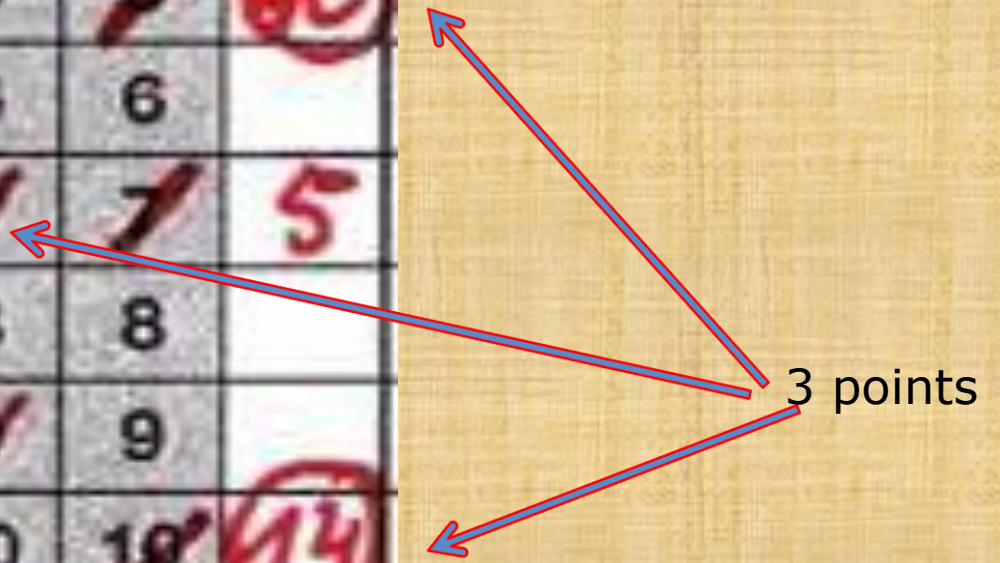
Évolution du score

Comptez trois unités dans la colonne de l'équipe qui vient de marquer.

Barrez cette case d'une ligne oblique et inscrivez également à côté de cette case le numéro du joueur qui a marqué les trois points.

Mais en plus, il faut encercler ce numéro de joueur qui a inscrit les trois points.

A		B	
	1	1	
6	2	2	14
	3	3	
9	4	4	
	5	5	60
	6	6	
12	7	7	5
	8	8	
9	9	9	
	10	10	14
	11	11	



Évolution du score

**Paniers à un point, dits
lancers francs :**

Évolution du score

Idem que pour les paniers à deux points, mais remplacez la ligne oblique par cercle rempli (boule) sur le score.

A		B	
	1	1	
6	2	2	14
	3	3	
9	4	4	
	5	5	60
	6	6	
12	7	7	5
	8	8	
9	9	9	
	10	10	14
	11	11	
	12	12	14
	13	13	14
	14	14	

1 point



Évolution des fautes

Si un lancer franc a été marqué, cela signifie qu'une faute a été commise. Comment noter sur la feuille de marque qu'une faute a été commise?

	75	CESAR T.			6	12	P					
--	----	----------	--	--	---	---------------	---	--	--	--	--	--

Évolution des fautes

Il suffit d'écrire dans une des cinq cases de la colonne *fouls* le type de faute qui a été commise (ici, une faute personnelle mentionnée par la lettre *P*) et le nombre de lancers francs attribués au joueur victime de la faute.

Évolution des fautes

Comment inscrire les fautes?

- Simple faute personnelle de jeu: P
- Faute personnelle donnant droit à 1LF: **P₁**
- Faute personnelle donnant droit à 2LF: **P₂**
- Faute personnelle donnant droit à 3LF: **P₃**
- Fautes d'équipe : en plus des fautes personnelles ou autres, inscrire une croix dans les cases « Team fouls »

Évolution des fautes

- Faute antisportive de joueur: **U₃**, **U₂** ou **U₁**
- Attention!! Si c'est la deuxième faute antisportive du même joueur, inscrivez **U₃**, **U₂** ou **U₁** mais en plus signalez-le aux arbitres et remplissez les espaces encore libres par des croix.
- Pourquoi? Parce que deux fautes **U** du même joueur amènent sa disqualification: il ne pourra donc plus commettre de faute.

Fautes de banc et d'entraîneur

- Une faute **technique** donnée à un **joueur** qui participe au jeu sera indiquée par **T₂**
- Une faute **technique** donnée au **banc**, c'est-à-dire toute autre personne que le coach, se marquera à côté du nom du coach par un **B₂**.
- Une faute **technique** donnée au coach se marquera à côté de son nom par un **C₂**.

Fautes disqualifiantes de banc (en cas de bagarre):

- Si une faute **disqualifiante** est donnée au coach, inscription = coach: **D₂FF**
- Si une faute **disqualifiante** est donnée à l'assistant-coach,
inscription = coach: **B₂**
ass. coach: **FFF**
- Si une faute **disqualifiante** est donnée en même temps au coach et à l'assistant-coach, inscription = coach: **D₂FF**
ass. coach: **FFF**

Fautes disqualifiantes de banc (sans bagarre):

- Faute **disqualifiante** de **joueur**
remplaçant, sans bagarre: inscription :
N° 4: **D**
Coach: **B₂**
- Faute **disqualifiante** de l'**assistant-coach**: inscription :
- coach: **B₂**
assistant-coach: **D**

Fautes disqualifiantes de banc (sans bagarre):

- Faute **disqualifiante** d'un **joueur** ayant déjà **cinq fautes** et se trouvant sur le banc: inscription =
N°12: P₂ P T₂ P₂ U₂ | **D**
Coach: **B₂**
- Le **D** s'inscrit dans la case située juste à la suite de la cinquième faute.

Team A : B.C. ROUGE MAT : 326

Time-outs
 1st half
 2nd half
 Extra periods

Team fouls
 Period 1 ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 Period 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Period 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Period 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4						
	75	CESAR T.	6	X					
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X					
	80	LENAIN P.	10						
	79	LASUEUR J.	12	X					
	78	LEGLAND D.	14						
	79	DEGROOTS.	15						
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18						

Coach : LEBON A. P2020
Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs
 1st half
 2nd half
 Extra periods

Team fouls
 Period 1 ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 Period 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Period 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Period 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR C. (CAP)	5	X					
	80	LASCIENCE L.	7						
	81	DUPUIS W.	8						
	81	LANUIT N.	10	X					
	77	BONENFANT E.	11						
	84	LAGUE I.	14	X					
	77	ARAMIS P.	16						
	79	LEDUC R.	17						
	66	COPPERFIELD E.	18						
	84	COOK D.	20						
	86	DAVIDSON H.	21						
	82	LEPERDU T.	22						

Coach : LEHAOUAIS S. P20690
Assistant Coach : BONAHAN H. P20703

A	B
1	1
6	7
3	3
9	4
5	7
6	6
12	7
8	8
9	9
10	10
11	11
4	12
15	13
75	14
9	15
16	16
6	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35

Final Score :
Name of Winnin
Ref. 1 (Sign.)



Début du premier quart-temps

- Orienter la **flèche**
- Vous tirez des lignes dans les sections où l'on n'a pas mis de joueurs (motif : **on ne peut plus rajouter de joueur après l'entre-deux initial**)

Fin du premier quart-temps

- Tirez **une ligne** sous le score de chaque équipe.
- Vérifiez le score, **encerclez** le score s'il est exact.
- Inscrivez les scores dans les cases ad hoc.
- **Encadrez**, par une ligne continue, les fautes inscrites à côté des n° des joueurs.
- Si des temps-morts n'ont pas été utilisés, surtout **ne les supprimez pas!!**

Début du deuxième quart-temps

- **Changez** de couleur
- Vous avez commencé avec le rouge, puis si la feuille est remplie en noir, utilisez comme deuxième couleur le **bleu** et vice-versa.
- **Tourner la flèche** lorsqu'un joueur a touché le ballon lors de la rentrée

Temps-morts

- Lorsqu'un **temps-mort** est demandé par une des deux équipes, le marqueur doit signaler la prise de temps-mort en écrivant, dans la case *time-outs 1st half*, la **minute** dans laquelle le temps-mort a été pris.

Time-outs

Team fouls

Time-outs

Team fouls

Period ①

②

XXXXXX

Period ③

④

XXXXXX

Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				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	✗	T ₂	P ₂			
010	NANCE, L.	8	✗	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	9	✗	P ₁	P			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	✗	P ₃	P ₂			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	✗	P ₂	P	P ₂	T _C	
022	SANCHES, N.	14	✗	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₁
024	MANOS, K.	15	✗	P ₂	D ₂			
Coach		LOOR, A.				C ₂	B ₂	
Assistant Coach		MONTA, B.						

Fin du deuxième quart-temps

- Idem que pour le premier quart-temps
-  N'inscrivez pas le total des points dans les cases *ad hoc*, mais bien le total des points marqués pendant la deuxième période.
- En ce qui concerne les temps-morts non-utilisés, vous devez mettre une **double ligne** dans la ou les case(s) non-utilisée(s).
- Ne pas oublier de **changer la direction de la flèche** avant de quitter la table en présence des arbitres, du chronométreur et de l'opérateur des 24 secondes.

Team A: B.C. ROUGE MAT: 326

Time-outs: 1st half 4 = 2nd half
 Team fouls: Period 1 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 2 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4 Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4	X	P				
	75	CESAR T.	6	X	P				
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X	P				
	80	LENAIN P.	10	X					
	79	LASVEUR J.	12	X	P	P	P	P	P
	78	LEGLAND D.	14	X	P				
	79	DEGROOTS.	15	X	P				
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18	X	P				

Cosch: LERON A. 932020 152

Assistant Coach:

Team B: B.C. VERT MAT: 1415

Time-outs: 1st half 6 8 2nd half
 Team fouls: Period 1 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 2 ~~X~~~~X~~~~X~~~~X~~ Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4 Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTUR C. (CAP)	5	X	P	P	P	P	P
	80	LASCIENCE L.	7	X	P				
	81	DUPUIS W.	8	X	P				
	87	LANUIT N.	10	X	P	P			
	77	BONENFANT E.	11						
	84	LARUE I.	14	X	P				
	77	ARAMIS P.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X					
	68	COPPERFIELD E.	18						
	84	COOK D.	20	X					
	86	DAVIDSON H.	21						
	82	LEPERDU J.	22						

Cosch: LEMOUAIS S 930690

Assistant Coach: BONAHAN F 930703

Scores: Period 1 A 77 B 76 2 A 13 B 11
Period 3 A B 4 A B
Extra periods A B

	16	16	
15	17	17	
	18	18	16
18	19	19	
	20	20	8
18	21	21	
	22	22	
	23	23	8
10	24	24	
	25	25	20
4	26	26	
12	27	27	10
12	28	28	
	29	29	
9	30	30	
	31	31	
	32	32	
	33	33	
	34	34	
	35	35	

Début du troisième quart-temps

On **change** à nouveau de **couleur**, en évitant d'utiliser la couleur qui a servi à remplir le nom des joueurs, donc dans 99% des cas on utilisera le **vert**.

Changer la **direction de la flèche** lorsqu'un joueur a touché le ballon lors de la rentrée

Fin du troisième quart-temps

Comme pour les deux premiers,

On clôture :

- les points
- les fautes

Et on ne clôture pas:

- les temps-morts

Ensuite, on prépare une **quatrième couleur** pour la dernière période. *(Celle qui a permis de remplir la feuille au début)*

Team A : B.C. ROUGE MAT : 326

Time-outs 1st half = 2nd half =

Team fouls Period 1 Period 2 Period 3 Period 4 Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4	X	P				
	75	CESAR T.	6	X	P				
	74	LAPLUME C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X	P				
	80	LENAIN P.	10	X					
	79	LASUEUR J.	10	X	P				
	78	LEGLAND D.	14	X	P				
	79	DEGROOTS.	15	X	P				
	86	ZESAIN W.	17	X	P				
	84	BOULE G.	18	X	P				

Coach : LEBON A. 932020 **B**

Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs 1st half 2nd half =

Team fouls Period 1 Period 2 Period 3 Period 4 Extra periods

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTOR C. (CAP)	5	X	P				
	80	LASCIENCE L.	7	X	P				
	81	DUPUIS W.	8	X	P				
	81	LANUIT N.	10	X	P				
	77	BONENFANT E.	11	X	P				
	84	LARVE I.	14	X	P				
	77	ARAMIS B.	16	X	P				
	79	LEDUC R.	17	X	P				
	68	COPPERFIELD E.	18	X	P				
	84	COOK D.	20	X	P				
	86	DAVISON H.	21	X	P				
	82	LEPEROU T.	22	X	P				

Coach : LEHAUVAIS S 930690

Assistant Coach : BONAHAN H 930703

Scores : Period ① A 77 B 76 ② A 23 B 11
 Period ③ A 77 B 10 ④ A B
 Extra periods A B

A	B	A	B
	1	1	36
6	7	14	37
	3	3	38
9	4	4	39
	5	5	40
	6	6	41
12	7	5	42
	8	8	43
9	9	9	44
10	10	10	45
4	11	11	46
4	12	12	47
15	13	13	48
15	14	14	49
9	15	15	50
	16	16	51
15	17	17	52
	18	18	53
18	19	19	54
	20	20	55
18	21	21	56
	22	22	57
	23	23	58
10	24	24	59
4	25	25	60
12	26	26	61
12	27	27	62
	28	28	63
	29	29	64
9	30	30	65
	31	31	66
15	32	32	67
15	33	33	68
	34	34	69
10	35	35	70

Quatrième quart-temps

Les modalités de travail restent les mêmes que pour les 3 premières périodes de la rencontre :

- Points
- Fautes
- Temps-morts

Changer la direction de la **flèche** lorsqu'un joueur a touché le ballon lors de la rentrée

Fautes antisportives

Attention aux fautes antisportives!!!

Un joueur qui commet **2 fautes antisportives** durant les quarante minutes, ou plus s'il y a prolongation, doit être immédiatement disqualifié.

Par conséquent, vous, le marqueur, avez une grande **responsabilité** : celle de signaler cet état de fait aux arbitres ou du moins à l'un des deux.

Fautes antisportives

Pourquoi vous ?

- Parce que vous avez la **feuille** sous les yeux et qu'il est évident que les arbitres ne peuvent pas se souvenir qu'un joueur a commis **deux fautes antisportives**.

Fautes antisportives

S'il reste des **emplacements disponibles** pour d'autres fautes à côté du numéro du joueur qui a commis les deux fautes antisportives, vous les **remplissez avec des croix**.

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTUR C. (CAP)	5	X	P	P	P	P	X
	80	LASCIENCE L.	7	X	P				
	81	DUPUIS W.	8	X	P				
	81	LANUIT N.	10	X	P	P	P	P	X
	77	BONENFANT E.	11	X					
	84	LARUE I.	14	X	P				
	77	ARAMIS B.	16	X					
	79	LEDUC R.	17	X	P				
	68	COPPERFIELD E.	18	X					
	84	COOK D.	20	X	P				
	86	DAVIDSON H	21						
	82	LEPERDU J.	22						
Coach :		LEMAUVAYS	5	B	0	6	9	0	
Assistant Coach :		BONAHAN	11	B	0	7	0	3	



Fin de la rencontre

La rencontre est terminée, mais pas votre travail. Vous devez maintenant **clôturer complètement** la feuille :

- Commencez par **vérifier les points**. Assurez-vous que tous les points que vous avez inscrits sont corrects. **Vous ne pouvez rien modifier**. Si vous constatez une **erreur**, appelez **l'arbitre** responsable, qui prendra les **décisions appropriées**.

Fin de la rencontre

- Ensuite, si tout est **correct** pour cette partie, vous complétez le score du dernier quart-temps comme les 3 premiers. Mais en plus vous additionnez les 4 périodes pour voir si vous obtenez bien le **score final**.
- Vous indiquez le **résultat final** dans la zone prévue à cet effet.
- Vous indiquez sous cette zone le nom de **l'équipe qui a gagné** la rencontre.

Fin de la rencontre

Passez ensuite à la partie ***fautes*** de la feuille de marque:

- Vous **tirez des lignes** dans les cases qui n'ont pas été utilisées par des fautes dans les parties joueurs, coach ou assistant coach;
- Vous tirez des **doubles lignes** dans les sections ***fautes d'équipes*** si les 4 cases n'ont pas été utilisées.
- Vous tirez des **doubles lignes** dans les cases de ***temps-morts*** non utilisées, de même que celles des prolongations.

Fin de la rencontre

- Et pour terminer, vous **tirez des lignes** dans les sections ***points*** non utilisées.
- Il ne vous reste plus qu'à présenter cette belle feuille de marque à l'arbitre principal, qui la contrôlera de A à Z pour voir si tout est en ordre.
- Si tel est le cas, il signera la feuille pour accord, vous la remetttra, et vous pourrez donner la feuille de couleur **jaune à l'équipe B**. Quant aux **3 autres feuilles**, elles sont pour **l'équipe A**.

Team A : B.C. ROUGE MAT : 326

Time-outs: 1st half 3 = = Period 1 XXXX Period 2 XXXX
2nd half 4 9 = = Period 3 XXXX Period 4 XXXX
Extra periods: = = = =

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	73	LEGRAND A.	4	X	P				
	75	CESAR T.	6	X	P				
	74	LAPORTE C.	7						
	74	PETIT L. (CAP)	9	X	P				
	80	LENAIN P.	10	X	P				
	79	LASUEUR J.	12	X	P				
	78	LEGLAND D.	14	X	P				
	79	DEGROOTS.	15	X	P				
	86	LESAIN W.	17						
	84	BOULE G.	18	X	P				

Coach : LERON A. B2020
Assistant Coach :

Team B : B.C. VERT MAT : 1415

Time-outs: 1st half 5 8 Period 1 XXXX Period 2 XXXX
2nd half 10 7 = = Period 3 XXXX Period 4 XXXX
Extra periods: = = = =

CHECK REF.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	78	PASTUR P. (CAP)	5	X	P				
	80	LASCIENCE L.	7	X	P				
	81	DUPUIS W.	8	X	P				
	81	CANUIT N.	10	X	P				
	77	BONENFANT E.	11	X	P				
	84	LARUE J.	14	X	P				
	77	ARAMIS PS.	16	X	P				
	79	LEDUC R.	17	X	P				
	68	PEPPERFIELD E.	18	X	P				
	84	COOK D.	20	X	P				
	86	DAVISON H.	21						
	82	LEPERDU T.	22						

Coach : LEMOULATS S B20690
Assistant Coach : BONAMAN H B20703

Scores : Period ① A 77 B 76 ② A 23 B 17
Period ③ A 11 B 10 ④ A 8 B 13
Extra periods A B

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

Final Score : Team A 49 Team B 50
Name of Winning Team : B.C. VERT

Ref. 1 (Sign.) _____ Captain's signature in case of protest : _____

En Résumé :

Avant le match

Préparation de la feuille de match.

En haut de page :

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET						
TEAM A	Equipe visitée	TEAM B	Equipe visiteuse			
Game N°:		Div. :		Time :	 H	Date :
Ref. 1 :	Ref. 2 :		Ref. 3 :			

N° de match dans le championnat

Groupe de championnat dans lequel se trouve l'équipe
Exemple: Minimes B

Lorsque nous jouons à domicile, nous sommes l'équipe **visitée (A)**. Lorsque nous nous déplaçons, nous sommes l'équipe **visiteuse (B)**.

Dix minutes avant le match

Le coach note en **rouge** son 5 de base et paraphe à côté de son nom.

Team A : BC ECAUSSINNES		Mat : 0887	
Time-outs		Team Fouls	
1st half		Period 1	1 2 3 4
2nd half		Period 2	1 2 3 4
		Period 3	1 2 3 4
		Period 4	1 2 3 4
		Extra periods	

check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	94	BERNY J (Cap)	4						
	94	MOUSSET C	5	X					
	95	MAJUNOVIC D	6						
	95	CASA G	7	X					
	95	MUKUNAYI E	8	X					
	95	ADAMO A	9						
	94	DUBOIS F	10	X					
	94	OWANGA G	11	X					
	94	CAES T	12						
			13						
			14						
			15						

Coach : HANCE P (382 . 134)

Assistant Coach : GILLET F (84)

Le coach met son 5 de base

Paraphe du coach

Au commencement du match, bien vérifier que les joueurs entrant sur le terrain sont bien ceux notés par les coaches.

Si OK, on **entoure** les croix.

Team A :		BC ECAUSSINNES		Mat :		0887	
Time-outs		Team Fouls					
1st half		Period 1		1	2	3	4
2nd half		Period 3		1	2	3	4
		Extra periods					

check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
	94	BERNY J (Cap)	4						
	94	MOUSSET C	5	X					
	95	MAJUNOVIC D	6						
	95	CASA G	7	X					
	95	MUKUNAYI E	8	X					
	95	ADAMO A	9						
	94	DUBOIS F	10	X					
	94	OWANGA G	11	X					
	94	CAES T	12						
Coach : HANCE P (382 . 134)									
Assistant Coach : GILLET F (84)									

Au début du match,
entourer les croix des 5
joueurs montant sur le
terrain.

Pendant le match

Les autres joueurs montant en cours de jeu seront simplement marqués par une **croix** dans la **couleur du quart temps** correspondant.



On **changera de couleur** à chaque quart temps. On commencera par le **rouge** et on finira par la couleur ayant servi à remplir la feuille avant le match

Les points :

Il existe **3 sortes de points** :

- Les lancers francs -> 1 point
- Les paniers sur la ligne des 3 points et à l'intérieur de cette ligne -> 2 points
- Les paniers à l'extérieur de la ligne des 3 points -> 3 points

Pour 1 point, on met un gros **point** sur le score atteint.

Pour 2 points, on **barre** le score atteint.

Pour 3 points, on **barre** le score atteint et on **entoure** le n° du joueur marquant.

A	B	A	B	A	B	A	B
4	1	36	36	71	71	106	106
2	2	37	37	72	72	107	107
11	3	38	38	73	73	108	108
4	4	39	39	74	74	109	109
5	5	40	40	75	75	110	110
8	6	41	41	76	76	111	111
7	7	42	42	77	77	112	112
8	8	43	43	78	78	113	113
9	9	44	44	79	79	114	114
10	10	45	45	80	80	115	115
11	11	46	46	81	81	116	116
12	12	47	47	82	82	117	117
13	13	48	48	83	83	118	118
14	14	49	49	84	84	119	119

**Panier à 1 point
(Lancer franc)**

**Panier à 2 points
(Intérieur de la
ligne des 3 points
et sur cette ligne)**

**Panier à 3 points
(Extérieur de la
ligne des 3 points)**

A chaque quart temps, on notera les points
marqués au cours du quart temps et **non** le total.

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

**A chaque quart temps, on note les
points du quart temps.
Attention, pas le total des points**

1 UN POINT  Un doigt vers le bas depuis le poignet	2 DEUX POINTS  Mouvement des deux doigts vers le bas	4 TROIS POINTS REUSSIS  Trois doigts pointés des deux mains
--	--	---

Les fautes

Faute d'un joueur sur le terrain

A chaque faute, inscrire le **type de faute** accompagné du **nombre de lancers** au joueur désigné par l'arbitre. Ensuite, faire une **croix** dans une des cases des **fautes d'équipe**. Lorsque les **4 cases** de fautes d'équipes sont cochées, faire placer le **drapeau rouge** du côté du **banc** de ladite équipe.

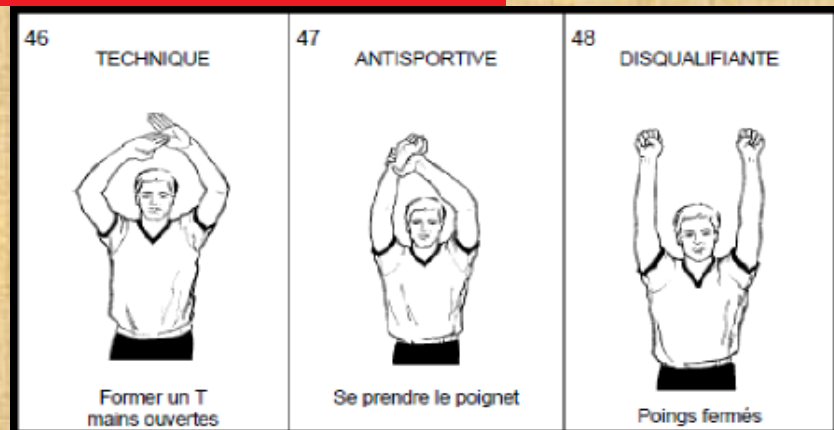
Team A : BC ECAUSSINNES		Mat : 0887	
Time-outs		Team Fouls	
1st half		Period 1	☒ ☐ ☐ ☐
2nd half		Period 2	☐ ☐ ☐ ☐
		Period 3	☐ ☐ ☐ ☐
		Period 4	☐ ☐ ☐ ☐
		Extra periods	

check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls
	94	BERNY J (Cap)	4	X	P ₂
	94	MOUSSET C	5	X	

Lorsqu'il y a faute d'un joueur sur le terrain, inscrire la faute dans la case face à son nom et faire une croix dans les cases de fautes d'équipe

Il existe plusieurs sortes de fautes :

- Faute Personnelle : **P**
- Faute Technique : **T**
- Faute Antisportive : **U**
- Faute Disqualifiante : **D**



Faute coach ou remplaçants

Lorsqu'il y a faute technique ou faute disqualifiante au coach ou au banc, l'inscrire à côté du nom du coach.



Technique au Coach : C2

Technique au Banc des remplaçants : **B2**

Disqualifiante : **D2**

A ce moment, **il ne faut pas** reporter la faute dans les cases des fautes d'équipe.

[illegible]

Lorsqu'il y a technique coach ou technique banc, ne pas faire de croix dans les fautes d'équipe

Les temps morts

Lorsqu'il y a un temps mort de demandé, inscrire la **minute** en cours dans les cases prévues à cet effet dans la partie du club concerné.

Team B : _____		Mat : _____			
Time-outs		Team Fouls			
1st half	7	Period 1	1 2 3 4	Period 2	1 2 3 4
2nd half		Period 3	1 2 3 4	Period 4	1 2 3 4
		Extra periods			

Lorsqu'un coach prend un temps mort, noter la minute en cours dans la case prévue



Les temps-morts sont comptés **par équipe** et **par mi-temps** :

- **2** en première mi-temps
- **3** en seconde mi-temps
- **1** par prolongation éventuellement

Les quarts-temps : inscription et clôture

A la fin de **chaque quart-temps**, on clôturera celui-ci en **encadrant** les fautes et en **barrant** (deux lignes) les cases des fautes d'équipe restantes.

Le travail est effectué à la **mi-temps** et à la **fin** de la rencontre.

Team A : BC ECAUSSINNES		Mat : 0887	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	9 6	Period 1	1 2 3 4 5
2nd half	2 7	Period 2	1 2 3 4 5
		Period 3	1 2 3 4 5
		Period 4	1 2 3 4 5
		Extra periods	

check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls	1	2	3	4	5
	94	BERNY J (Cap)	4	X	P ₂	P				
	94	MOUSSET C	5	X	P ₂	P ₁				
	95	MAJUNOVIC D	6	X	P	P ₁				
	95	CASA G	7	X	P ₁					
	95	MUKUNAYI E	8	X	P ₁	P				
	95	ADAMO A	9	X	U ₂	P ₃				
	94	DUBOIS F	10	X	P					
	94	OWANGA G	11	X	P					
	94	CAES T	12	X	P ₂					
Coach : HANCE P (382 . 134)					4P					
Assistant Coach : GILLET F (84)										

A la fin de chaque quart temps, entourer le score et souligner

A	B
5	1
2	2
8	3
4	10
5	12
5	5
4	8
10	10
9	13
9	9
10	10
8	8
12	11
6	6
11	13
4	4
4	15
16	10
8	17
18	10
19	19
5	20
20	21

Fin de la rencontre

- Le match est terminé, on **clôture** la feuille :
- On note le **score final** et le **nom** de l'équipe gagnante :

The diagram shows a match report form with two red callout boxes. The first box, labeled 'En fin de match, noter le score final', points to two empty circles on the line 'Final Score : Team A [] Team B []'. The second box, labeled 'Noter le nom de l'équipe gagnante', points to an empty oval on the line 'Name of Winning Team : []'. The form also includes a header with 'Date (Date)' and 'Castrol's signature in case of protest'.

Final Score : Team A [] Team B []

Name of Winning Team : []

Date (Date) : _____ Castrol's signature in case of protest : _____

En fin de match, noter le score final

Noter le nom de l'équipe gagnante

Fin de la rencontre

On **barrera** tout ce qui n'a pas été utilisé au cours du match

Au niveau des équipes :

Team A :	BC ECAUSSINNES	Mat : 0887			
Time-outs	Team Fouls				
1st half	9 6	Period 1 Period 2			
2nd half	2 7	Period 3 Period 4			
	Extra periods				
check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls
	94	BERNY J (Cap)	4	X	P ₂ P
	94	MOUSSET C	5	X	P ₂ P
	95	MAJUNOVIC D	6	X	P F ₁
	95	CASA G	7	X	P ₁
	95	MUKUNAYI E	8	X	P ₁ P
	95	ADAMO A	9	X	U ₂ P ₃
	94	DUBOIS F	10	X	P
	94	OWANGA G	11	X	P
	94	CAES T	12	X	P ₂
Coach :	HANCE P	(382 . 134)			
Assistant Coach :	GILLET F	(84)			

**A la fin du match,
barrer toutes les
cases non utilisées**

Au niveau des points

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

A la fin du match, entourer le score, souligner deux fois et barrer les cases non utilisées

NON

Cependant, il n'est pas nécessaire de barrer les colonnes complètement vides.

OUI

Il ne reste plus à l'arbitre qu'à signer la feuille

La feuille de match
en



pré-poussins,
poussins
et benjamins
(U12)

CATEGORIES	U8 (Pré-poussins)	U10 (Poussins)	U12 (Benjamins)
INFRASTRUCTURE/MATERIEL			
Hauteur de l'anneau	2,60 m ⁽¹⁾	2,60 m	2,60 m
Ligne des lancers-francs	3,00 m	4,00 m	4,00 m
Type de ballons (n°)	4	5	5
EQUIPES			
Nombre de joueurs maximum	12	12	12
Participation au jeu *	Chaque joueur doit, au moins, commencer un des trois premiers quarts-temps		
Remplacements	Les 3 premiers QT : uniquement lors d'un TM demandé par un des 2 coachs ⁽²⁾ , sauf en cas de blessure sérieuse ou 5 fautes (1 seul joueur peut être remplacé) Lors du 4 ème QT : Remplacements libres lors de chaque arrêt de chrono		
Systèmes de défense/attaque	Homme à homme obligatoire et écrans interdits ⁽³⁾		
MATCH			
Durée de la rencontre par QT	4x6' avec arrêt de chrono	4x6' avec arrêt de chrono	4x8' avec arrêt de chrono
Estimation durée totale	1 h 15 min	1 h 15 min	1 h 30 min
Temps-morts	1ère mi-temps : 2 TM - seconde mi-temps : 3 TM peuvent être accordés.		
Temps de repos	2' - 5' - 2' (en jeunes, la mi-temps plus longue n'est pas nécessaire).		
Feuille de match	Feuille adaptée 1 seul exemplaire, téléchargeable sur les sites provinciaux		
Score final	Le score final de la rencontre qui apparaît sur la feuille de match est pris en considération		
Classement	La publication du classement est laissé à l'appréciation des provinces ou 3-1(victoire visitée), 2-2 (match nul), 1-3 (victoire visiteuse)		
REGLES DE JEU			
3 secondes	NON	NON	NON
8 secondes	NON	NON	NON
24 secondes	NON	NON	NON
Fautes des joueurs	OUI	OUI	OUI
Fautes d'équipes	OUI (Lancers-Francs à la 5ème faute d'équipe)		
Tirs à 3 points	NON	NON	NON
Retours en zone	NON	OUI	OUI

(1) Le souhait d'une hauteur de 1,80 m - plus pédagogique - pour les U8 a été retiré de la proposition à cause du problème logistique que de nombreux clubs pourraient rencontrer.

(2) Temps-mort arbitre = pas de remplacement autorisé. - Remplacement autorisé si coach adverse demande également temps-mort.

(3) L'écran est sanctionné par la remise en possession du ballon à l'équipe adverse.

* Le marqueur doit entourer les n° des joueurs qui forment le "5" de base" lors de chaque quart-temps

Applicable à partir de la saison 2009-2010

Adopté par les provinces, le 12/03/2008

LI/PG 209.616

Equipe A _____

Catégorie _____ Rencontre n° _____

Arbitre 1 _____

Equipe B _____

Date _____ Heure _____ h _____

Arbitre 2 _____

Equipe A _____ matr. _____

Q1 1 2 3 4

fautes

Q3 1 2 3 4

Q2 1 2 3 4

fautes

Q4 1 2 3 4

Temps Morts

EVOLUTION DU SCORE

A		B		A		B		A		B	
1	1			26	26			51	51		76
2	2			27	27			52	52		77
3	3			28	28			53	53		78
4	4			29	29			54	54		79
5	5			30	30			55	55		80
6	6			31	31			56	56		81
7	7			32	32			57	57		82
8	8			33	33			58	58		83
9	9			34	34			59	59		84
10	10			35	35			60	60		85
11	11			36	36			61	61		86
12	12			37	37			62	62		87
13	13			38	38			63	63		88
14	14			39	39			64	64		89
15	15			40	40			65	65		90
16	16			41	41			66	66		91
17	17			42	42			67	67		92
18	18			43	43			68	68		93
19	19			44	44			69	69		94
20	20			45	45			70	70		95
21	21			46	46			71	71		96
22	22			47	47			72	72		97
23	23			48	48			73	73		98
24	24			49	49			74	74		99
25	25			50	50			75	75		100

Equipe B _____ matr. _____

Q1 1 2 3 4

fautes

Q3 1 2 3 4

Q2 1 2 3 4

fautes

Q4 1 2 3 4

Temps Morts

RESULTAT

1er QUART A _____ B _____

2ème QUART A _____ B _____

3ème QUART A _____ B _____

4ème QUART A _____ B _____

FINAL A _____ B _____

Equipe GAGNANTE : _____

Lic _____ NOM des joueurs _____ n° _____ Participation _____ Fautes _____

Coach _____

Assistant-coach _____

Signature ARBITRE	Signature du capitaine en cas de contestation
	A B

Entourer d'un cercle la lettre de l'équipe qui dépose réclamation

MARQUEUR _____

CHRONOMETREUR _____

DELEGUE A _____

DELEGUE B _____

FRAIS	arbitre 1	arbitre 2
DEPLACEMENTS	€	€
INDEMNITES	€	€
TOTAL	€	€

Lorsque nous nous **déplaçons**, nous sommes l'équipe **visiteuse (B)**.



Cinq minutes avant le match

Le coach note en **rouge** son 5 de base et paraphe à côté de son nom.

Equipe A		BC ECAUSSINNES				matr. 0887	
Q1	1 2 3 4	Q2	1 2 3 4				
Fautes d'équipe		Fautes d'équipe		Temps Morts			
Q3	1 2 3 4	Q4	1 2 3 4				

Lic	NOM des joueurs	n°	Participation	Fautes
01	MOTTE D	4	X	
00	GOGONE Y	5		
01	KLEIN A	6	X	
00	SANTOS DE MELO R	7		
00	LEGREVE A	8		
00	RENARD T	9	X	
01	GILLET R	10		
00	VERVAEREN L	11	X	
01	DEFALQUE C	12	X	
00	EGGERMONT M	13		
01	CUSSE T (Cap)	14		
01	BODDEN E	15		
Coach		HANCE P (382 . 134)		
Assistant-coach				

Le coach met son 5 de base

Paraphe coach

Au commencement du match, vérifier que les joueurs entrant sur le terrain sont bien ceux notés par les coaches et entourer les croix.

Au **commencement** du match, vérifier que les joueurs **qui entrent** sur le terrain sont bien ceux **notés** par les coaches et il faut **entourer** les croix.

Equipe A **BC ECAUSSINNES** matr. **0887**

Q1

1	2	3	4
---	---	---	---

 Fautes d'équipe Q2

1	2	3	4
---	---	---	---

 Fautes d'équipe

--	--

 Temps Morts

Q3

1	2	3	4
---	---	---	---

 Q4

1	2	3	4
---	---	---	---

--	--	--

Lic	NOM des joueurs	n°	Participation	Fautes
01	MOTTE D	4	⊗	
00	GOGONE Y	5		
01	KLEIN A	6	⊗	
00	SANTOS DE MELO R	7		
00	LEGREVE A	8		
00	RENARD T	9	⊗	
01	GILLET R	10		
00	VERVAEREN L	11	⊗	
01	DEFALQUE C	12	⊗	
00	EGGERMONT M	13		
01	CUSSE T (Cap)	14		
01	BODDEN E	15		
	Coach	HANCE P (382 . 134)		
	Assistant-coach			

Au début du match,
entourer les croix des 5
joueurs montant sur le
terrain

Pendant le match

Pour les autres quarts temps, c'est le **marqueur** qui fera les **5 croix** pour les joueurs qui entrent en jeu dans chaque équipe et les **entourera**.

Les **autres joueurs** qui montent en **cours de jeu** seront simplement marqués par une **croix** dans le quart temps correspondant.

Lic	NOM des joueurs	n°	Participation			
01	MOTTE D	4	⊗		⊗	
00	GOGONE Y	5		⊗	⊗	⊗
01	KLEIN A	6	⊗		X	
00	SANTOS DE MELO R	7	X	⊗	X	⊗
00	LEGREVE A	8	X	⊗		⊗
00	RENARD T	9	⊗	X		⊗
01	GILLET R	10		X	⊗	
00	VERVAEREN L	11	⊗			X
01	DEFALQUE C	12	⊗			X
00	EGGERMONT M	13		⊗		⊗
01	CUSSE T (Cap)	14		⊗	⊗	
01	BODDEN E	15			⊗	



On changera de **couleur** à chaque quart temps.

On commencera par le **rouge** et finira par la couleur ayant servi à remplir la feuille avant le match

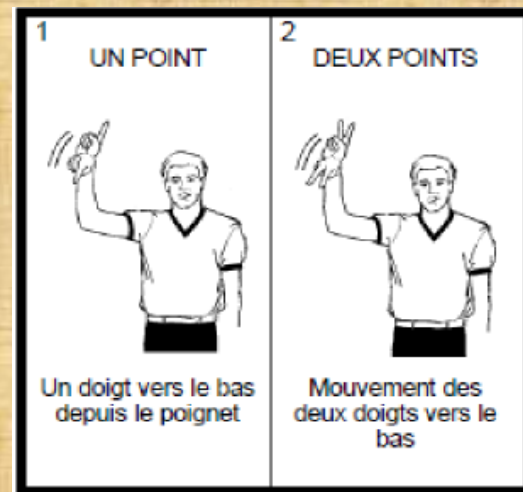
Les points

Il n'existe pour cette feuille que **2 sortes de points** :

- Les lancers francs -> **1 point**
- Les autres paniers -> **2 points**

Pour 1 point, on met un **gros point** sur le score atteint.

Pour 2 points, on **barre** le score atteint.



EVOLUTION DU SCORE							
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	26	26	51	51	76	76
2	2	27	27	52	52	77	77
3	3	28	28	53	53	78	78
4	4	29	29	54	54	79	79
5	5	30	30	55	55	80	80
6	6	31	31	56	56	81	81
7	7	32	32	57	57	82	82
8	8	33	33	58	58	83	83
9	9	34	34	59	59	84	84
10	10	35	35	60	60	85	85
11	11	36	36	61	61	86	86

Pour n'importe quel panier marqué hors lancers francs, on barre le score

Pour les lancers francs, on met un gros point sur le score

A chaque quart-temps, on notera les **points marqués** au cours du **quart temps** et non le total.

16	16			41	41			66	66			91	91
17	17			42	42			67	67			92	92
18	18			43	43			68	68			93	93
19	19			44	44			69	69			94	94
20	20			45	45			70	70			95	95
21	21			46	46			71	71			96	96
22	22			47	47			72	72			97	97
23	23			48	48			73	73			98	98
24	24			49	49			74	74			99	99
25	25			50	50			75	75			100	100

A chaque quart temps, on note les points marqués au cours du quart temps (Attention, pas le total)

RESULTAT

1er QUART	A		B	
2ème QUART	A		B	
3ème QUART	A		B	
4ème QUART	A		B	

Les fautes

Faute d'un joueur sur le terrain

A chaque faute, inscrire le **type** de faute accompagné du nombre de lancers au joueur désigné par l'arbitre. Ensuite, faire une **croix** dans une des cases des fautes d'équipe. Lorsque les 4 cases de fautes d'équipes sont cochées, faire placer le drapeau rouge du côté du banc de la dite équipe.

Equipe A	BC ECAUSSINNES	matr.	0887
Q1	☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4	Q2	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Fautes d'équipe		Fautes d'équipe	
Q3	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4	Q4	☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
		Temps Morts	
Lic	NOM des joueurs	n°	Participation
01	MOTTE D	4	☒
00	GOGONE Y	5	☐

P2

Lorqu'il y a faute d'un joueur, l'inscrire dans la case fautes face à son N°. et faire une croix dans la case des fautes d'équipe



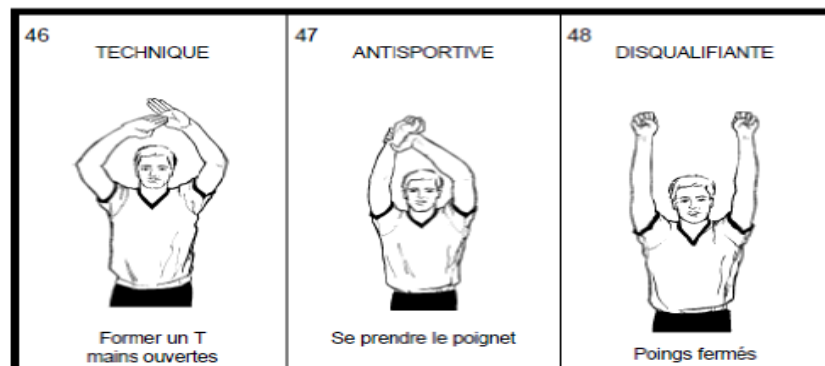
Il existe plusieurs **sortes** de fautes :

Personnelle : **P**

Technique : **T**

Antisportive : **U**

Disqualifiante : **D**



Faute coach ou joueur remplaçant

Lorsqu'il y a **faute technique** coach, banc ou **faute disqualifiante**, l'inscrire à côté du nom du coach.

Technique coach : **C**

Technique banc : **B**

Disqualifiante : **D**



Les fautes commises pas les coachs ou les remplaçants ne doivent pas être reportées dans les cases des fautes d'équipe.

00	RENARD T	9	⊗								
01	GILLET R	10									
00	VERVAEREN L	11	⊗								
01	DEFALQUE C	12	⊗								
00	EGGERMONT M	13									
01	CUSSE T (Cap)	14									
01	BODDEN E	15									
	Coach	HANCE P (382 . 134)		⊗							
	Assistant-coach										

Lorsqu'il y a technique coach ou technique banc, ne pas faire de croix dans la case des fautes d'équipe

Les temps morts

Lorsqu'il y a un temps mort de demandé, inscrire la minute en cours dans les cases prévues à cet effet dans la partie du club concerné.

Equipe A **BC ECAUSSINNES** matr. **0887**

Q1 ☒ 2 3 4 Q2 1 2 3 4 **7** Temps Morts

Fautes d'équipe Fautes d'équipe

Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4

Lic	NOM des joueurs	n°	Participation	Fautes
01	MOTTE D	4	☒	P ₂
00	GOGONE Y	5		
01	KLEIN A	6	☒	
00	SANTOS DE MELO P	7	☒	

Lorsqu'un coach prends un temps mort, marquer la minute en cours dans la case prévue



Les temps-morts sont comptés **par équipe** et **par mi-temps** :

- **2** en première mi-temps
- **3** en seconde mi-temps

Les quarts-temps : inscription et clôture

A la fin de **chaque quart-temps**, on clôturera celui-ci en encadrant les fautes et en barrant les cases fautes d'équipe restantes.

Le travail est effectué à la **mi-temps** et à la **fin** de la rencontre.

Equipe A **BC ECAUSSINNES** matr. **0887**

Q1  Fautes d'équipe

Q3 

Q2  Fautes d'équipe

Q4 

5 7
Temps Morts

4 2

A la fin de chaque quart-temps, entourer le score et souligner

A	B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23

Lic	NOM des joueurs	n°	Participation	Fautes
01	MOTTE D	4	 	P₂ P
00	GOGONE Y	5	 	P
01	KLEIN A	6	 	P P₁
00	SANTOS DE MELO R	7	 	P P
00	LEGREVE A	8	 	P P₂
00	RENARD T	9	 	P₁ U₂
01	GILLET R	10	 	P₂
00	VERVAEREN L	11	 	X
01	DEFALQUE C	12	 	P₂
00	EGGERMONT M	13	 	
01	CUSSE T (Cap)	14	 	P₁
01	BODDEN E	15	 	
Coach		HANCE P (382 . 134) 		
Assistant-coach				

Fin de la rencontre

- Le match est terminé, on **clôture** la feuille :
- On inscrit comme **score** final :
- En cas de victoire de l'équipe A : **3 – 1**
- En cas de victoire de l'équipe B : **1 – 3**
- En cas d'égalité : **2 – 2**
- On notera aussi le **nom** de l'équipe **gagnante**.

The diagram shows a match score sheet with two red boxes containing instructions. The first box, 'En fin de match, noter le score final', has two red circles pointing to the 'Team A' and 'Team B' score fields. The second box, 'Noter le nom de l'équipe gagnante', has a red oval pointing to the 'Name of Winning Team' field.

Final Score :	Team A	Team B
Name of Winning Team :		

Def 4 (Pier.) Castells's signature in case of protest

Ensuite on **barrera** tout ce qui n'a pas été utilisé au cours du match

Au niveau des équipes

Equipe A **BC ECAUSSINNES** matr. **0887**

Q1  Fautes d'équipe Q2  Fautes d'équipe Temps Morts **5 7**

Q3  Q4  **4 2**

Lic	NOM des joueurs	n°	Participation	Fautes
01	MOTTE D	4	 	P₂ P
00	GOGONE Y	5	  	P
01	KLEIN A	6	 	P P
00	SANTOS DE MELO R	7	   	P P P
00	LEGREVE A	8	  	P P₂
00	RENARD T	9	  	P₁ U₂
01	GILLET R	10	 	P₂
00	VERVAEREN L	11	 	
01	DEFALQUE C	12	 	P₂
00	EGGERMONT M	13	 	
01	CUSSE T (Cap)	14	 	P₁
01	BODDEN E	15	 	
Coach		HANCE P (382 . 134) 		
Assistant coach				

A la fin du match barrer d'une simple ligne toutes les cases non utilisées

Au niveau des points

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

A la fin du match,
entourer le score,
souligner deux fois
et barrer les cases
non utilisées

NON

Cependant, il n'est pas nécessaire
de barrer les colonnes complètement
vides.

Il ne reste plus à l'arbitre
qu'à signer la feuille

LE CHRONOMETREUR doit avoir un **chronomètre de jeu** et un **chronographe** à sa disposition et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.
- S'assurer qu'un **signal sonore** automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période.
- Utiliser tous les moyens possibles pour **avertir** immédiatement les arbitres si le signal n'a pas été entendu ou s'il est défaillant.
- Avertir les équipes et les arbitres **3 minutes** au moins avant le commencement de la rencontre.

LE CHRONOMETREUR doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

- **Déclencher le chronomètre de jeu lorsque :**
 - Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement frappé par un sauteur;
 - Après un lancer-franc manqué et que le ballon continue d'être vivant dès que le ballon touche un joueur sur le terrain;
 - Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain.

- **Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :**
 - Le temps de jeu d'une période a pris fin
 - Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant
 - Un panier du terrain est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort
 - Un panier du terrain est marqué dans les 2 dernières minutes de la 4^{ème} période et les 2 dernières minutes de toute prolongation
 - Le signal sonore de l'appareil des 24 secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon

LE CHRONOMETREUR doit mesurer un temps-mort d'équipe de la manière suivante :

- **Déclencher le chronographe** immédiatement dès que l'arbitre fait le signal des temps-morts
- Faire retentir son signal lorsque **50 secondes** du temps-mort se sont écoulées
- Faire retentir son signal lorsque le **temps-mort a pris fin.**

LE CHRONOMETREUR doit mesurer les intervalles de jeu comme suit :

- **Déclencher le chronographe** immédiatement à la fin de la période précédente,
- Faire **retentir son signal** lorsqu'il reste **3 minutes**, puis **1 minute 30** secondes et ensuite **30 secondes** avant le commencement de la première et de la troisième période,
- Faire **retentir son signal** lorsqu'il reste **30 secondes** avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.

L'OPERATEUR DES 24 (14) SECONDES

doit **disposer** d'un appareil des 24 (14) secondes et le faire fonctionner de manière à ce que :

- Il soit **déclenché** ou **remis en marche** chaque fois qu'une équipe prend le **contrôle** d'un ballon **vivant** sur le terrain,
- **ZONE ARRIERE** : Il soit arrêté et remis à **24 secondes sans affichage apparent** dès que :
 - Un arbitre **siffle une faute** ou une **violation en zone arrière**,
 - Le jeu est **arrêté** à la suite d'une action en rapport avec **l'équipe qui ne contrôle pas** le ballon (ex: blessure, etc ..)

- **ZONE AVANT** : Il existe 2 situations * :

Au moment de l'arrêt de la rencontre pour **faute** ou **violation**, le chrono affiche :

1. Plus de 14 secondes : Le temps affiché n'est **pas modifié**;

2. Moins de 14 secondes : le chrono est remis à **14 secondes** *.

(dans l'ancien règlement, le chrono est toujours remis à 24 secondes)

- Le chrono est remis à **24 secondes** dès que :
 - Un tir au panier du terrain pénètre dans le panier,
 - Un tir au panier du terrain touche l'anneau,
 - Le jeu est arrêté à la suite d'une action sans rapport avec les équipes à moins que les adversaires ne soient désavantagés

** Si le nouveau règlement 2010 est appliqué*

- Il soit ramené à **24 secondes** avec affichage visible et remis en marche dès qu'un **adversaire prend le contrôle d'un ballon vivant** sur le terrain.

Le simple fait qu'un adversaire **touche** le ballon ne suffit pas à faire repartir une nouvelle période de 24 secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

- Il soit arrêté mais **pas remis à 24 secondes** lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon **bénéficie** d'une remise en jeu résultant de :
 - Une **sortie du ballon** des limites du terrain,
 - Une **blesseure** d'un joueur de la même équipe,
 - Une situation d'**entre-deux**,
 - Une **double faute**,
 - L'annulation de **sanctions égales** contre les deux équipes

- Il soit **arrêté** et **déconnecté** lorsqu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et qu'il reste **moins de 24 secondes** à jouer dans toute période.

Le **signal** sonore de l'appareil des 24 secondes n'arrête **ni le** chronomètre **de jeu ni le jeu** et ne rend pas le ballon mort à moins qu'une équipe ne contrôle le ballon.

*

* *

Les **8 diapositives suivantes** concernent les signaux des arbitres.

Il me reste à vous souhaiter bon **courage** et **bons matchs** !

SIGNAUX DES ARBITRES

1.- SCORE

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

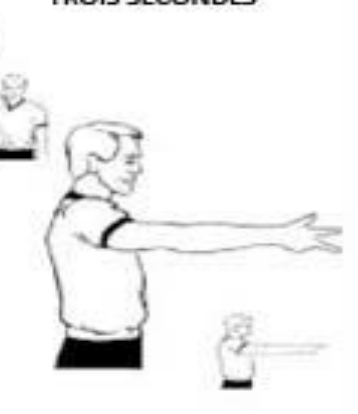
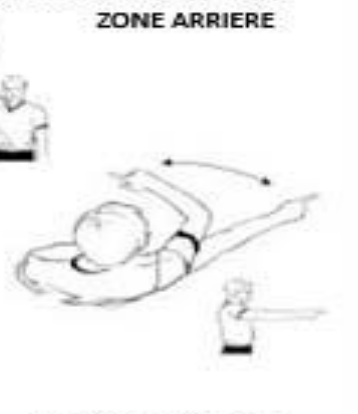
2.- CHRONOMETRAGE

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

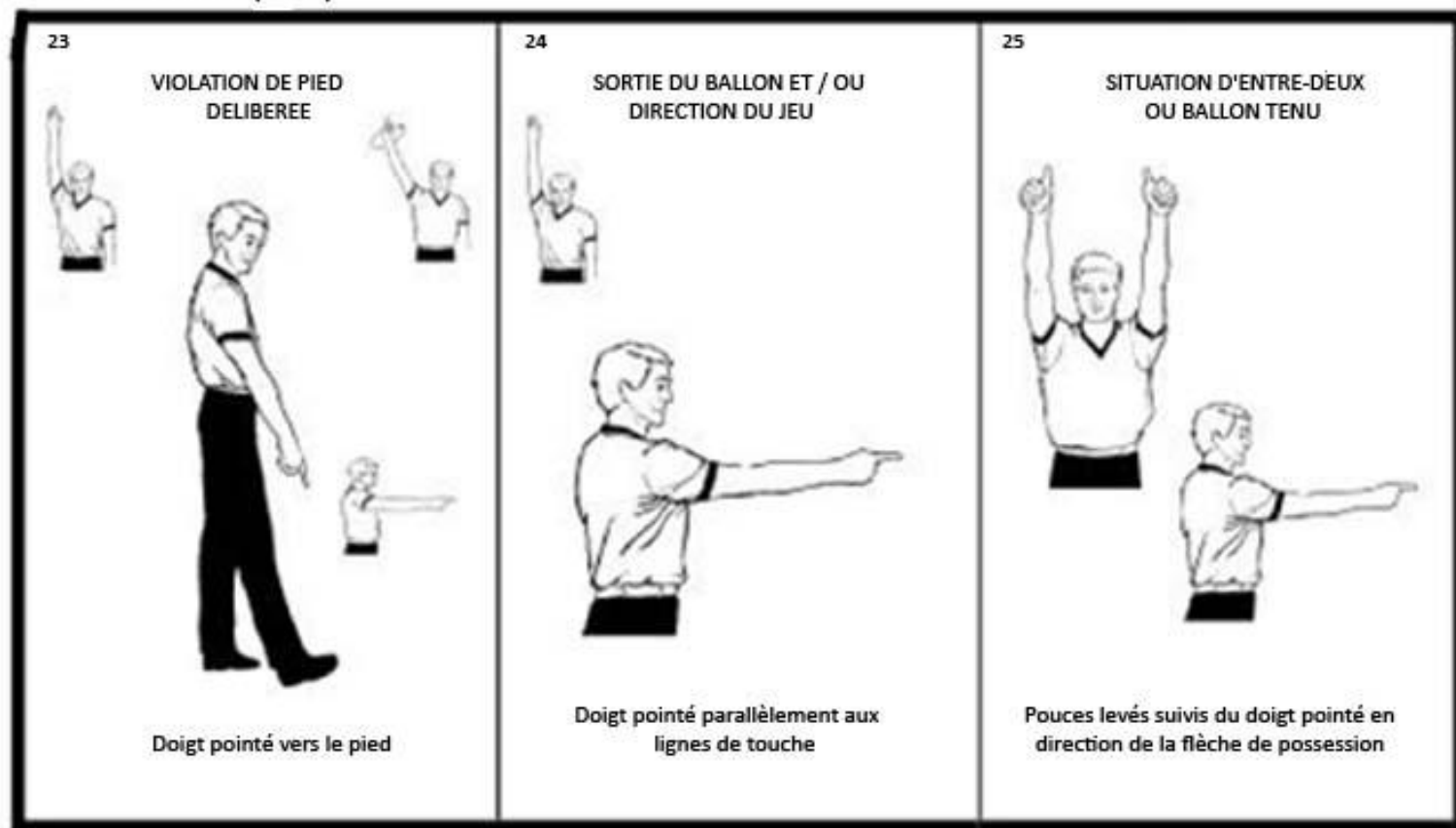
3.- ADMINISTRATION

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

4.- TYPES DE VIOLATIONS

15 MARCHER  Rotation des poings	16 DRIBBLE ILLEGAL OU 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

4.- TYPES DE VIOLATION (Suite)

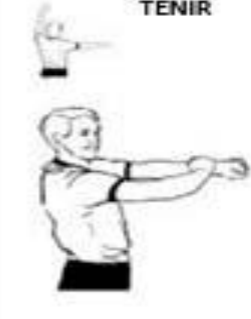


5.- SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 Démarches)

a).-Numéro du joueur fautif

26 N° 4 	27 N° 5 	28 N° 6 	29 N° 7 
30 N° 8 	31 N° 9 	32 N° 10 	33 N° 11 
34 N° 12 	35 N° 13 	36 N° 14 	37 N° 15 

b).- GENRES DE FAUTES

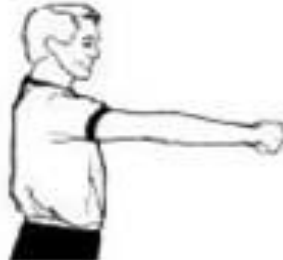
38 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS  Se frapper le poignet	39 OBSTRUCTION (attaque ou défense)  Mains aux hanches	40 BALANCE EXCESSIVE DES COUDES  Balancer le coude vers l'arrière	41 TENIR  Saisir le poignet
42 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON  Imiter l'action de pousser	43 CHARGER AVEC LE BALLON (PASSAGE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

c).- NOMBRE DE LANCERS-FRANCS ACCORDES

Dans la zone restrictive

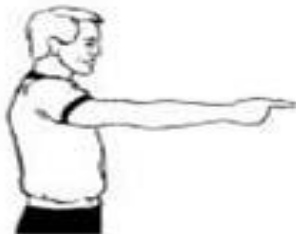
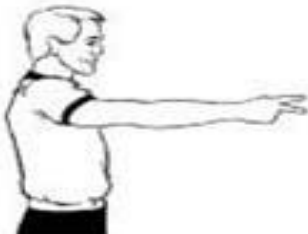
49 UN LANCER-FRANC  Un doigt pointé vers le haut	50 DEUX LANCERS-FRANCS  Deux doigts pointés vers le haut	51 TROIS LANCERS-FRANCS  Trois doigts pointés vers le haut
--	---	--

Hors de la zone restrictive

52 DIRECTION DU JEU APRES UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)  Doigt pointé parallèle aux lignes de touche	53 DIRECTION DU JEU APRES UNE FAUTE DE L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON  Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche
--	---

6.- ADMINISTRATION DES LANCERS-FRANCS

Dans la zone restrictive

54	55	56
UN LANCER-FRANC	DEUX LANCERS-FRANCS	TROIS LANCERS-FRANCS
		
Un doigt horizontal	Deux doigts horizontaux	Trois doigts horizontaux

Hors de la zone restrictive

57	58	59
UN LANCER-FRANC	DEUX LANCERS-FRANCS	TROIS LANCERS-FRANCS
		
Index pointé	Doigts serrés des deux mains	3 doigts pointés de chaque main