



REALISER LA FEUILLE DE MARQUE U17, U20, JUNIORS ET SENIORS

AVANT LE MATCH :

L'en-tête : Il sera prérempli. Vous n'aurez qu'à noter le nom du responsable de salle (personne présent dans la salle qui a une licence) et le nom du ou des arbitres.

Les joueurs de chaque équipe : Ils seront notés par le coach. Assurez vous que les numéros de licence sont bien présents. Les coachs feront leurs entrées en début de match avec une croix noire. A vous au moment de l'entree-deux d'entourer en rouge ces croix noires pour valider l'entrée du joueur. Tout joueur rentrant ensuite en cours de match aura une croix également devant son nom (noir ou rouge selon la période).

Case publicité : ne pas la remplir !!!

PENDANT LE MATCH :

Ecrire (fautes et score) en rouge le 1er quart temps, en noir le 2ème, en rouge le 3ème, en noir le 4ème.

A la fin de chaque quart-temps, tirez un trait horizontal sous le score et entourez le score.

A la fin de chaque quart-temps, encadrez les fautes commises durant le quart-temps.

Lors d'un panier marqué :

~ 1 point : faire un point sur le score et noter le numéro du joueur.

~ 2 points : tirer un trait dans la case correspondante et noter le numéro de joueur.

~ 3 points : tirer un trait dans la case correspondante, noter le numéro du joueur et

l'entourer.

Lors d'un temps mort demandé, notez la minute du temps écoulé (ex : s'il reste 7 min au chrono, noter 3).

Lors d'une faute commise, notez dans la ligne de faute du joueur (5 fautes max par joueur !):

~ P si faute simple.

~ P1 si faute avec 1 lancer-franc.

~ P2 si faute avec 2 lancers-francs.

~ P3 si faute avec 3 lancers-francs.

N'oubliez pas de cocher une case dans la ligne des fautes d'équipe. A partir de la 5ème faute commise par quart-temps, lancers-francs systématiques (drapeau rouge levé sur la table de marque après la remise en jeu suivant la 4ème faute). **Ne cochez que 4 cases maximum de fautes d'équipe par quart-temps !!! Il faut aussi lever la plaquette pour annoncer au joueur son nombre de faute.**

A LA FIN DU MATCH :

Dans la case MARQUE COURANTE, tirer un double trait horizontal sous le dernier panier marqué pour chaque équipe puis entourer le score. Enfin tirer un trait diagonal dans le reste de la colonne.

Dans les cases EQUIPE, rayer avec un trait horizontal toutes les cases non remplies ainsi que les noms de joueurs non-rentrés en cours de match.

Noter le score de la 2ème mi-temps (score final - score 1ère mi-temps) dans la case RESULTATS ainsi que le résultat final.

Noter le nom de l'équipe gagnante.

Faire signer les arbitres et vous-même.

Remplir le tableau en bas au dos de la feuille. Pour l'adresse, notez seulement la commune.

Donner le 2ème volet de la feuille à l'équipe adverse. Victoire ou défaite, toujours garder l'original pour le déposer dans la boîte au lettre du bar L'Outsider à Montrevaux.

Comité de Basketball Maine-et-Loire
6, rue Pierre de Coubertin - 49130 LES PONTS DE CÉ - Tél. 02 41 47 56 47

si réclamation :
 Capitaine réclamant : A - B
 Score - Equipe A : _____ B : _____
 mi-temps : 1 - 2 - Prot. - Minute

«A» EVRE BC contre «B» L'Autre Equipe

LIEU : Salle Montrevaux Responsable du terrain : _____ Le chef _____

Date : 10/10/16 Heure : 16h Journée n° : 3 Match remis du :

1^{er} Arbitre Arbitre n°1 2^{ème} Arbitre Arbitre n°2

ENCADREMENT CHAMPIONNAT

COUPE MASCULINS

SENIORS - U20 (Juniors)
U17 (Cadets) - U15 (Minimes)
U13 (Benjamins)

POULE : DM4A

Equipe A : EVRE BC Couleur : Jaune

Temps morts : _____ Publicité : _____

3	6	1 ^{er} mi-temps		Fautes d'équipe				
6	1	2 ^{ème} mi-temps		1	1	1	1	1
Prolongations		2 ^{ème} MT		1	1	1	1	1

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu	Fautes			
			1	2	3	4	5
		4	X	P1			
		5	X	P1			
		6	X	P1			
		7	X	P1			
		8	X	P1			
		9	X	P1			
		10	X	P1			
		11	X	P1			
		12	X	P1			
		13	X	P1			
		14	X	P1			
		15	X	P1			
		16	X	P1			
		17	X	P1			
		18	X	P1			
	Entraîneur						
	Entraîneur adjoint						

Equipe B : L'Autre Equipe Couleur : Noir

Temps morts : _____ Publicité : _____

4	1 ^{er} mi-temps		Faute d'équipe				
4	2 ^{ème} mi-temps		1	1	1	1	1
Prolongations				1	1	1	1

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu	Fautes			
			1	2	3	4	5
		4	X	P1			
		5	X	P1			
		6	X	P1			
		7	X	P1			
		8	X	P1			
		9	X	P1			
		10	X	P1			
		11	X	P1			
	Entraîneur						
	Entraîneur adjoint						

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

RÉSULTATS		1 ^{ère} mi-temps	A	<u>18</u>	B	<u>14</u>	RÉSULTAT FINAL		Equipe A :	<u>33</u>	Equipe B :	<u>30</u>
		2 ^{ème} mi-temps	A	<u>15</u>	B	<u>16</u>			Equipe gagnante : <u>EVRE BC</u>			
		Prolongations	A		B							

signature du marqueur	signature du chronométrateur	signature du deuxième arbitre	signature du premier arbitre	signature des capitaines (en cas de réclamations)

Faute sans lancer-franc	P	Faute technique joueur	T1, 2 ou 3
Faute avec lancer-franc	P1, 2 ou 3	Faute technique entraîneur	C 2 ou B 2
Faute antisportive	U 1, 2 ou 3	Faute disqualifiante	D 1, 2 ou 3

7^{ème} faute d'équipe : mettre en place le Fanion (côté du banc des remplaçants de l'équipe fautive) aussitôt après la remise en jeu consécutive à la 7^{ème} faute.
Panier à 3 points : entourer le numéro du joueur.

1