

# Initiation à la tenue d'une feuille de match





# Avant le début du jeu

=> Utiliser 2 stylos de couleurs différentes, **une pour la 1ère (et 3ème période), l'autre pour la 2ème (et la 4ème).**  
 => Ecrire de préférence en MAJUSCULES d'imprimerie.  
 20 minutes au moins avant la rencontre

## 20 minutes au moins avant la rencontre

- => nom des 2 équipes (équipe A = équipe qui reçoit) avec couleur des maillots
- => Nom de la rencontre, lieu, date et heure, noms du 1er et du 2ème arbitres
- => Catégorie et groupe
- => Pour chacune des équipes
  - Dans l'ordre des noms de joueurs (du 4 au 15) : No de licence / Nom du joueur suivi de l'initiale du prénom, suivi de (CAP) si capitaine (S'il reste des lignes vides, les barrer horizontalement)
  - N° de licence / Noms des entraîneurs

**Comité de Basketball Maine-et-Loire**  
 139, rue des Ponts de Cè - BP 30311 - 49003 ANGERS Cedex 01 - Tél. 02 41 47 56 47

si réclamation :  
 Capitaine réclamation : A - B  
 Score - Equipe A : \_\_\_\_\_ B : \_\_\_\_\_  
 mi-temps : 1 - 2 - Prol. - Minute

« A » **LA SEGUINIÈRE** contre « B » **ST CHRISTOPHE**

Lieu : **LA SEGUINIÈRE** Responsable du terrain : **M BESNARD**

Date : **2/4/2010** Heure : **10H30** Journée n° : \_\_\_\_\_ Match remis du : \_\_\_\_\_

1<sup>er</sup> Arbitre : **GOURDON R** 2<sup>ème</sup> Arbitre : **RAVOIN J**

**CHAMPIONNAT - COUPE MASCULINS**  
 SENIORS **CADETS**  
 MINIMES - BENJAMINS  
 POULE : **A**

Equipe A : **LA SEGUINIÈRE** Couleur : **ROUGE**

Temps morts : 1<sup>er</sup> mi-temps : **18** 2<sup>ème</sup> mi-temps : \_\_\_\_\_ Prolongations : \_\_\_\_\_

Fautes d'équipe : 1<sup>er</sup> mi-temps : **X X X X X X X X** 2<sup>ème</sup> mi-temps : **X X X X X X X X**

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu	Fautes
			1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
F920086	TRICOTRE K	5	X	P P P X P
F920233	DEVANNE I	6	X	P P
F926530	MERLET M	7	X	P
F920555	FORTIN E	9	X	P P
F920456	DOUBLET S	10	X	P2 P2
F920873	GARREAU B	11	X	P
F920693	PONCIN F	12	X	P

Entraîneur : **F720693 PONCIN O**

Equipe B : **ST CHRISTOPHE** Couleur : **ORANGE**

Temps morts : 1<sup>er</sup> mi-temps : **15** 2<sup>ème</sup> mi-temps : \_\_\_\_\_ Prolongations : \_\_\_\_\_

Fautes d'équipe : 1<sup>er</sup> mi-temps : **X X X X X X X X** 2<sup>ème</sup> mi-temps : **X X X X X X X X**

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu	Fautes
			1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
F920699	POHU O	4	X	P
F9206138	ANDERSON K	5	X	P P2
F920987	OLIVIER T	7	X	P
F920789	FAUCHARD JP	8	X	P2 P
F920633	SUTEAU I	9	X	P
F920652	DUPONT M	10	X	P

Entraîneur : **F850652 TITOU I**

MARQUE COURANTE		A		B		A		B		A		B	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
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<sup>er</sup> mi-temps : A **19** B **8** 2<sup>ème</sup> mi-temps : A **8** B **4**

RÉSULTAT FINAL Equipe A : **21** Equipe B : **12**

Equipe gagnante : **LA SEGUINIÈRE**

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 P1, 2 ou 3  
 Faute avec lancer franc : U 1, 2 ou 3  
 Faute antipositive : \_\_\_\_\_  
 Faute technique joueur : T1, 2 ou 3  
 Faute technique entraîneur : C 2 ou B 2  
 Faute disqualifiante : D 1, 2 ou 3  
 7<sup>ème</sup> faute d'équipe : mettre en place le Fanion (côté du banc des remplaçants de l'équipe faut aussitôt après la remise en jeu consecutive à la 7<sup>ème</sup> faute.  
 Panier à 3 points : entourer le numéro du joueur.













A la fin de la partie

Recto de la feuille de marque

=> Suivant le niveau de compétition, il est demandé de noter en bas du recto de la feuille de marque , les noms, adresses, no de licence et nom d'équipe pour :

- les arbitres
- le marqueur
- le chronométreur
- le responsable de l'organisation
- Barrer d'un trait horizontal les cases non utilisées

RÉSERVES :				SIGNATURES	
				1 <sup>er</sup> Arb.	
				2 <sup>e</sup> Arb.	
				Cap. A	
				Cap. B	
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES					
NOM	N° Licence	Équipe	Nature *		
		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
Motif		A - B	FT	FD sans rapport	FD avec rapport
RÉCLAMATIONS :				Reçu Chèque Numéro :	
				1	
				sur Banque :	
				de ..... F.	
				SIGNATURES	
				1 <sup>er</sup> Arb.	
				2 <sup>e</sup> Arb.	
				* Cap. A (en jeu) ou entraîneur	
				* Cap. B (en jeu) ou entraîneur	
INCIDENTS					
Signature 1 <sup>er</sup> arbitre		Signature 2 <sup>e</sup> arbitre		Signature Capitaine A	
Signature Capitaine B		Motif .....			
OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS					
	NOMS	ADRESSES	N° Licences	Groupements Sportifs	
1 <sup>er</sup> arbitre					
2 <sup>e</sup> arbitre					
Commissaire					
Marqueur					
Aide-marqueur					
Chronométreur					
Opérateur 24"					
Resp. de l'organisation					
Délégué aux officiels					





- **Mise en route du chrono :** L'explication est à disposition à la table.
- **Démarrage du temps décompté :**
  - à l'entre-deux, dès que le ballon est lancé par l'arbitre.
  - à la remise de jeu de l'extérieur du terrain : dès que le ballon touche ou est touché par un des joueurs.
  - lors du dernier lancer franc, si non réussi : dès que le ballon touche ou est touché par un des joueurs.
- **Arrêt du temps décompté :**
  - sur tous coups de sifflet,
  - sur panier réussi dans les deux dernières minutes du match,
  - sur temps mort demandé, après panier encaissé,

- **Les remplacements** C'est la table qui signale une demande de remplacement aux Arbitres. (bras croisé devant soi)  
Un remplacement est autorisé pour les 2 équipes :
- sur tous coups de sifflets de l'Arbitre,  
lors d'un temps-mort d'équipe (le changement doit être demandé avant le temps mort),  
sur panier encaissé dans les deux dernières minutes du match.
- L'équipe adverse peut, alors, elle aussi effectuer un (ou des) remplacement(s).



## La flèche

Au début du match, à l'entre-deux, la flèche est tournée vers la zone de shoot de l'équipe qui n'a pas pris possession de la balle.

A chaque entre-deux sifflé, elle sera tournée (règle de la possession alternée).

**A la fin de la 1ère mi-temps**, les équipes changeant de sens pour la 2ème mi-temps, la flèche sera tournée (le signaler à l'arbitre).

Une fois la remise en jeu faite dès le début de la 2ème mi-temps, la flèche sera retournée, puis à chaque entre-deux sifflés.





- **Les temps-morts**
- C'est la table qui signale une demande de temps-mort à l'Arbitre. (doigt tendu sur paume de main) Le temps-mort peut intervenir :
- sur tous coups de sifflet de l'Arbitre, avant le 1er lancer franc, sur le dernier lancer franc s'il est réussi sur panier encaissé.