

Assistance à la Feuille de Match

PREALABLES GENERAUX :

- Se munir d'un stylobille à 4 couleurs :
 - è 1 couleur pour chaque ¼ temps.
 - è Commencer avec la couleur BLEUE (préparation feuille), puis ROUGE (1^{er} ¼ tps), puis NOIR ou VERT (2d & 3^{ème} ¼ tps), puis terminer avec le BLEU (4^{ème} ¼ tps et clôture de feuille de match).
 - è Pas de bic 4 couleurs ? ALTERNER deux couleurs.
- Equipe qui reçoit à la charge du chrono. Equipe visiteuse à la charge de la feuille de match. Si accord, OK pour permuter.
- **En vert** : réservé aux arbitres.
- En cas d'erreur du responsable de carte, au 1^{er} coup de sifflet, il faut appeler l'arbitre et lui signaler l'erreur è ne pas corriger de sa propre initiative.

AVANT LE DEBUT DE MACH :

- Indiquer en TEAM A le nom de l'équipe qui reçoit ; en TEAM B l'équipe qui visite.
- N° de match, division (1^{ère} ou réserve), date et heure.
- Indiquer dans l'ordre croissant du n° de dossard le nom des joueurs avec initiale du prénom.

è année de naissance dans la colonne « DN » ou « Lic » (juste devant le nom des joueurs)

è Désigner un joueur comme capitaine en inscrivant CAP à côté de son nom.

è Si et seulement si il n'y a pas de coach, le CAP devient COACH => on ne peut pas mettre un joueur comme coach autre que le CAP.

è Maximum 12 personnes sur la feuille de match => si certains ne viennent pas, les barrer car il y aurait défaut de carte identité.

è Marquer d'une « X » dans la colonne « IN » (ou « P » sur anciennes versions feuille de match) les joueurs qui commencent la partie, et ce toujours dans la couleur bleue.

- VERIFICATION DE L'ARBITRE. On siffle les 3 minutes avant match. On siffle la minute avant match : joueurs sur le banc sauf 5 joueurs qui démarrent la partie qui sont sur le terrain.

DEBUT DE MATCH

- Puisque le ROUGE devient la couleur à utiliser, on entoure dans la colonne « IN » ou « P » (selon la version de la feuille de match) la « X » (la croix) d'un cercle rouge pour les joueurs qui sont sur le terrain (qui débutent donc le 1^{er} ¼ tps).
Par la suite, pour chaque première entrée sur le terrain des joueurs sélectionnés, on indique d'une croix le joueur concerné dans la couleur du ¼ tps concerné (rouge pour le 1^{er} ¼ tps, vert ou noir pour le 2d & 3^{ème} ¼ tps, bleu pour le 4^{ème} ¼ tps)

LA FLECHE

- Le sens de LA FLECHE indique le côté de l'équipe qui, lors de la mise en jeu de début de match, prends le contrôle du ballon. Au premier « entre 2 », l'équipe indiquée par le sens de la flèche laissera le contrôle à l'équipe adverse. La flèche sera donc inversée de façon à ce que les équipes alternent la possession de balle.

DEROULEMENT DE MATCH

Le SCORE

1 point : on indique un « gros point » devant ou sur le score correspondant & le n° du joueur qui marque.

2 points : on barre le score correspondant & on note le n° du joueur qui marque.

3 points : on barre le score correspondant & on note ET on entoure le n° du joueur qui marque.

Les TEMPS-MORTS :

1 tps-mort par ¼ tps par équipe (sauf le 4^{ème} ¼ tps qui en autorise 2 par équipe). On marque d'une croix « X » la case correspondant au moment du tps-mort, dans la couleur du ¼ tps.

Les FAUTES :

è Au niveau de l'équipe, on barre d'un trait une faute dans la suite de 4 (dans la couleur du ¼ tps où la faute a été commise). Ce sont les fautes d'équipe par ¼ tps.

è Au niveau individuel, en regard du nom du joueur qui a commis la faute, on indique :

« P » pour une faute personnelle sans lancé-franc

« P1 » pour une faute avec panier réussit qui ne donne lieu qu'à 1 seul lancé-franc

« P2 » pour une faute sans panier réussit qui donne lieu à 2 lancés-franc (ou aussi qui est au moins la 5^{ème} faute d'équipe, ce qui donne lieu également à 2 lancés-franc)

« P3 » pour une faute sur un joueur qui shootait à 3 points, sans avoir marqué le panier, ce qui donne droit à 3 lancés-franc. Si le shoot à 3 points est marqué, la faute donne droit à 1 lancé-franc bonus et on note donc « P1 »

« T2 » pour une faute technique contre un joueur (donne droit à 3 lancés-franc)

« C2 » en regard du nom du coach pour une faute technique sifflée contre le coach

« B2 » en regard du nom du coach pour une faute technique sifflée contre le banc.

« U ; U1; U2 & U3 » : remplacer « P » par « U » pour les fautes antisportives

« D2 » pour une exclusion donnant lieu à 2 lancés-franc

FIN DES ¼ TEMPS

è On entoure le score de fin de ¼ tps et on trace un trait sous le score correspondant (toujours dans la couleur du ¼ tps joué)

è Fautes d'équipe & temps-morts : on annule d'un trait les cases non utilisées.

è Fautes personnelles : on trace un petit trait vertical qui indique la fin de période

FIN DE MATCH

On utilise la couleur bleue pour :

è entourer le score final

è tirer un trait horizontal sous le score final

è on annule verticalement toute la suite des colonnes des scores

è on indique le score final + le nom de l'équipe gagnante

En cas d'erreur du responsable de carte, au 1^{er} coup de sifflet, il faut appeler l'arbitre et lui signaler l'erreur è ne pas corriger de sa propre initiative.

Pour le Comité de l'ASUB

Vincent Damseaux

Secrétaire