

Comment remplir une feuille de match

(Les tâches du scorekeeper)

N.B.: Vous trouverez à la fin de ce document des illustrations qui complètent ces explications.

■ Se munir d'un bic à 4 couleurs :

- 1 couleur pour chaque ¼ temps.
- Commencer avec la couleur **BLEUE** (préparation feuille), puis **ROUGE** (1er ¼ tps), puis **NOIR** ou **VERT** (2d & 3ème ¼ tps), puis terminer avec le **BLEU** (4ème ¼ tps et clôture de feuille de match).
- Pas de bic 4 couleurs ? **ALTERNER** deux couleurs.

■ Rôle des équipes respectives :

- L'équipe qui reçoit a la charge du chrono et des 24 secondes.
- L'équipe visiteuse a la charge de la feuille de match.
- Si les deux équipes sont d'accord, on peut permuter ces rôles.

1) AVANT LE DEBUT DE MACH

☞ Indiquer en haut de la feuille :

TEAM A = le nom de l'équipe qui reçoit.

TEAM B = celui de l'équipe visiteuse.

Le numéro du match, la division, la date et l'heure.

☞ Dans la moitié de feuille Team A (si Eclair joue à domicile) ou B (si Eclair joue en déplacement):

→ En haut: nom de votre équipe et matricule du club (0045)

→ Pour chaque joueur, dans l'ordre croissant du numéro de maillot:

- Les deux derniers chiffres de l'année de naissance (colonne "DN" ou "Lic")
- Le nom et l'initiale du prénom.
- Le numéro du maillot

→ Indiquer, suivant les indications du coach, le capitaine de l'équipe, en inscrivant (**CAP**) à côté de son nom.

- ➔ Ecrire dans la case ad hoc le nom du coach + initiale du prénom et son numéro de licence technique entre parenthèses (sinon amende pour le club).
- ➔ En bas de la feuille, indiquer le nom (+ l'initiale du prénom et les deux derniers chiffres de l'année de naissance entre parenthèses)
 - du délégué au terrain de votre équipe
 - du scorekeeper (si Eclair est visiteur)
 - du chronométrateur et du préposé aux 24 secondes (si Eclair est visité).

Toutes ces personnes doivent être affiliées à l'AWBB et avoir au moins 16 ans, sous peine d'amende.

Mais vous ne devez vous en assurer que pour l'Eclair.

- ➔ Si et seulement si le coach est absent, le capitaine devient COACH. Donc, on ne peut pas mettre comme coach un joueur autre que le capitaine.
- ➔ Maximum 12 joueurs sont permis sur la feuille de match => si certains ne viennent pas, les barrer au plus tard à la mi-temps car il pourrait y avoir défaut de carte identité (et donc amende pour le club).
- ➔ 10 minutes avant le début du match, demander à chaque coach d'indiquer d'une croix bleue dans la colonne "IN" (ou "P" sur les anciennes versions de feuille de match) les 5 joueurs qui commencent la partie. Le coach doit ensuite parapher à côté de son nom.

2) VÉRIFICATION DE LA FEUILLE PAR L'ARBITRE.

3) L'ARBITRE INDIQUE LES 3 MINUTES AVANT MATCH.

4) L'ARBITRE INDIQUE 1 MINUTE AVANT MATCH.

Tous les joueurs doivent regagner le banc, sauf les 5 joueurs qui démarrent la partie.

5) JUSTE AVANT LE DÉBUT DU MATCH.

A partir de maintenant, on utilise le **ROUGE** → on entoure de rouge dans la colonne "IN" ou "P" les 5 croix des 5 joueurs de chaque équipe, qui sont sur le terrain.

☞ Si les numéros ne correspondent pas, il faut le signaler à l'arbitre.

(Par la suite, pour chaque première entrée sur le terrain d'un joueur qui n'a pas encore joué, on met une croix en regard du nom du joueur concerné dans la couleur du quart-temps en cours – rouge pour le premier quart-temps, vert pour le second, noir pour le troisième, et bleu pour le dernier).

6) LA FLÈCHE

Sur la table de marque se trouve une flèche, dont le sens indique le côté de l'équipe qui, lors de la mise en jeu de début de match, a perdu le contrôle du ballon. Au premier entre-deux suivant, l'équipe indiquée par le sens de la flèche gagnera le contrôle du ballon, puis la flèche sera inversée, de façon à ce que les équipes alternent la possession de balle en cas d'entre-deux.

On inversera également la flèche avant le début du troisième quart-temps, puisque les équipes changent de côté.

7) DÉROULEMENT DU MATCH.

En cas d'erreur du responsable de carte, au premier coup de sifflet, il faut appeler l'arbitre et lui signaler l'erreur. Ne pas corriger de sa propre initiative !

- Évolution du score:

Inscrire dans les colonnes A (si l'équipe A marque) ou B (si c'est l'équipe B qui marque):

- 1 point marqué : on met un "gros point" sur le score correspondant et à côté le n° du joueur qui marque.
- 2 points marqués : on barre le score correspondant et on note le n° du joueur qui marque.
- 3 points marqués : on barre le score correspondant et on note ET on entoure le n° du joueur qui marque.

- Les temps morts :

2 temps-morts par équipe durant la première mi-temps, 3 pour la seconde mi-temps.

Dans la case de l'équipe qui a demandé le TM on marque (dans la couleur du quart-temps) **la minute du quart-temps** au cours de laquelle le temps-mort se déroule.

☞ *Pour déterminer **la minute**, prendre 10 (durée d'un quart-temps en minutes) et déduire le premier chiffre du temps restant qui figure au marquoir.*

Exemple : s'il reste 7min 10 sec il faut indiquer 3 (10 moins 7) dans la case du temps mort.

- **Les fautes** :

On inscrit simultanément (toujours dans la couleur du quart-temps) :

- Au niveau de l'équipe, une croix dans la série de 4 cases des fautes d'équipe du quart-temps.
- Au niveau individuel, en regard du nom du joueur qui a commis la faute:
 - "**P**" pour une faute personnelle sans lancer-franc.
 - "**P1**" pour une faute avec panier réussi qui ne donne lieu qu'à 1 seul lancer-franc.
 - "**P2**" pour une faute sans panier réussi qui donne lieu à 2 lancers-francs (ou pour chaque faute commise dès qu'une équipe a plus de 4 fautes collectives dans le quart-temps concerné).
 - "**P3**" pour une faute sur un joueur qui shootait à 3 points, sans avoir marqué le panier, ce qui donne droit à 3 lancers-francs. (si le shoot à 3 points est marqué, la faute donne droit à 1 lancer-franc bonus et on note donc "**P1**").
 - "**T2**" pour une faute technique contre un joueur.
 - "**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.
 - "**U2**", ou "**U3**" : pour les fautes antisportives donnant lieu à 2 ou 3 lancers-francs.
 - "**D2**" pour une exclusion donnant lieu à 2 lancers-francs.

- **Fin de chaque quart-temps:**
 - On entoure dans les colonnes A et B le score de fin du quart-temps, et on trace un (seul) trait sous le score correspondant (toujours dans la couleur du quart-temps).
 - On inscrit le total des points marqués par chaque équipe (au cours de ce quart-temps seulement !) dans les cases ad hoc (au bas de la feuille).
 - Fautes d'équipe : on annule d'un trait les cases non utilisées.
 - Fautes personnelles : on trace un trait autour des fautes commises durant ce quart-temps.

CAS PARTICULIERS

- **Fin du premier quart-temps :**
Ne pas supprimer les temps-morts non utilisés.
- **Fin du second quart-temps :**
Pour les temps-morts non utilisés, mettre une double ligne dans la ou les case(s) non-utilisée(s).
- **Fin du troisième quart-temps :**
Ne pas supprimer les temps-morts non utilisés.
- **Fin du match:**
Utiliser la couleur bleue pour :
 - Entourer le score final dans chaque colonne (A et B)
 - Tirer un double trait horizontal sous le score final dans les colonnes A et B
 - Annuler verticalement toute la partie non utilisée des colonnes de scores.
 - En bas à gauche de la feuille, indiquer le score final.
 - Barrer d'une double ligne les cases de temps-morts non utilisés
 - Mentionner le nom de l'équipe gagnante.
 - Barrer de lignes simples les cases de joueurs non utilisées.
 - Barrer de lignes simples les cases de fautes individuelles restées vides.

EXEMPLES CONCRETS

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Referee _____
 Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A

Time-outs

Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Extra periods

License no.	Players	No.	Plays in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach _____
 Assistant Coach _____

Team B

Time-outs

Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Extra periods

License no.	Players	No.	Plays in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach _____
 Assistant Coach _____

Scorekeeper _____
 Assistant scorekeeper _____
 Timekeeper _____
 24" operator _____

Referee _____
 Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

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

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

Final Score Team A _____ Team B _____

Name of winning team _____

Licence N°.	Nom de joueurs	N°.	En Jeu	Fautes					
				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	X	T ₁	P ₂				
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U ₁			
012	KING, H. - CAP -	9	⊗	P ₁	P				
		10							
015	RUSH, S.	11	X	P ₂	P ₂				
		12							
021	MARTINEZ, M.	13	X	P ₂	P	P ₂	T ₂		
022	SANCHES, N.	14	X	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂	
024	MANOS, K.	15	X	P ₂	D ₂				
Entraîneur: LOOR, A.							C ₂	B ₂	
Entraîneur adjoint: MONTA, B.									

	A	B	
	1	●	6
	2	●	6
(6)	3	3	
	4	4	
11	5	5	(5)
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	(10)
	10	10	
(10)	11	11	
	12	12	(7)
4	13	■	7
5	■	14	
5	●	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	(18)	(6)
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
(11)	22	22	9
	23	■	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	■	7
(5)	27	27	
	28	(28)	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	■	5
4	●	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
(10)	39	39	12
10	●	●	12

7	■	■	6
7	■	71	
7	■	(72)	8
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	(76)	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Scores: Période ① A 15 B 18 ② A 19 B 10	Score final: Equipe A 76 Equipe B 72
Période ③ A 26 B 19 ④ A 16 B 25	Nom de l'équipe vainqueur: HOOPERS
Prolongations A 1 B 1	Marqueur: <u>D. Smith</u>
Arbitre: <u>A. Walton</u>	Chronomètreur: <u>R. Jacques</u>
Aide arbitre: <u>V. Henry</u>	Opérateur des 24 secondes: <u>R. James</u>
Signature de capitaine en cas de réclamation: _____	