

Le premier encadré sert à inscrire le nom des équipes, le lieu où se déroule le match ainsi que la date et les arbitres.

Cocher la case correspondante si le coach prend un temps mort. (Attention un seul temps mort par mi-temps est accepté)

Ces parties (en rouge) sont remplies par les coachs. Il s'agit des noms des joueurs, de leurs numéros et de leurs licences.

Dans celui-ci vous devez rayer les mentions inutiles et inscrire le numéro de poule. (Voir avec le responsable de salle et/ou les coachs)

Attention: Les encadrés de lieu de match, et d'équipe (nom des joueurs, numéros et licences) sont à remplir en noir. Ensuite, pour la première période on utilise le crayon noir pour la seconde. Pour la troisième, on reprend le crayon rouge et on alterne jusqu'à la fin.

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

FFBB

«A» TP TEAM contre «B» EQUIPE DIAW

LIEU : Salle Jean Bouin ANGERS Responsable du terrain : BALAT G.

Date : 25/02/11 Heure : 15h Journée n° : 8 Match remis de :

1^{er} Arbitre DAVID V. 2^{ème} Arbitre PASTEAU D.

RENCONTRE MINIBASKET FÉMININ
POUSSINES
MINIPOUSSINES
POULE : 3
Dépt. A / Dépt. B / Série 1 - Série 2

Equipe A : TP TEAM Couleur : ROSE

Temps morts : 1^{er} mi-temps 2^{ème} mi-temps Prolongation pour les poussines

Règlement : chaque joueuse doit jouer au moins deux périodes complètes dans les quatre premières périodes. Changement uniquement dans les périodes 5 et 6.

N° de Licence	Noms des joueuses	N°	Entrées en jeu pendant les 4 premières périodes				Fautes							
			1	2	3	4	1	2	3	4	5			
F020225	DORA V.	4	X	X			X	X	X					
F022532	ROSEMON R.	6		X	X	X	X	X						
F016845	ASTERIX O.	7	X	X	X	X								
F021315	DALTON H.	9		X	X		X							
F016000	TARZAN B.	10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
F020001	NOEL P.	12	X	X		X	X	X						

F885138 Nom entraîneur : WICKEY A. Signature : [Signature]

Equipe B : EQUIPE DIAW Couleur : JAUNE

Temps morts : 1^{er} mi-temps 2^{ème} mi-temps Prolongation pour les poussines

Règlement : chaque joueuse doit jouer au moins deux périodes complètes dans les quatre premières périodes. Changement uniquement dans les périodes 5 et 6.

N° de Licence	Noms des joueuses	N°	Entrées en jeu pendant les 4 premières périodes				Fautes							
			1	2	3	4	1	2	3	4	5			
F020307	OBELIX S.	5	X	X	X	X	X							
F010800	ISHOUPI V.	6		X	X		X	X						
F023998	UAYA L.	8	X	X		X	X							
F021010	FRANKLIN A.	10		X	X									
F021211	TITEUF F.	12	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
F015541	OUI OUI S.	13	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

F902008 Nom entraîneur : DONALD B. Signature : [Signature]

RÉSULTAT FINAL Equipe A 26 Equipe B 23 Equipe gagnante TP TEAM

Marqueur	Chronométreur	1 ^{er} arbitre	2 ^{ème} arbitre
Nom : <u>EXPERT H.</u> Club : <u>TP TEAM</u>	Nom : <u>HANARD P.</u> Club : <u>TP TEAM</u>	Nom : <u>DAVID V.</u> Club : <u>TP TEAM</u> N° licence : <u>F783253</u>	Nom : <u>PASTEAU D.</u> Club : <u>TP TEAM</u> N° licence : <u>F762550</u>
Signature : <u>[Signature]</u>	Signature : <u>[Signature]</u>	Signature : <u>[Signature]</u>	Signature : <u>[Signature]</u>

Dans cette partie nous allons remplir les entrées en jeu et les fautes de chaque joueur.

Ces deux parties (en rouge) servent à remplir les entrées en jeu des joueurs. La règle est la suivante: **Chaque joueur doit participer au minimum à deux périodes lors des 4 premières.** Aucun changement n'est autorisé lors de ces 4 premières périodes (sauf blessure)

Au début de chaque période marquer à l'aide d'une croix les joueurs qui sont sur le terrain. Par exemple pour la première équipe il s'agit des joueurs numéros 4, 7, 10 et 12.

N	Entrées en jeu pendant les 4 premières périodes				Fautes				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5
4	X	X			X	X	X		
6		X	X	X	X	X			
7	X		X	X					
9		X	X		X				
10	X		X	X	X	X	X	X	
12	X	X		X	X	X			

Signature : *[Signature]*

Couleur : JAUNE

Règlement : chaque joueuse doit jouer au moins deux périodes complètes dans les quatre premières périodes. Changement uniquement dans les périodes 5 et 6.

N	Entrées en jeu pendant les 4 premières périodes				Fautes				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5
5	X	X		X	X				
6		X	X	X	X	X			
8	X	X		X	X				
10		X	X		X				
12	X		X	X	X	X	X	X	X
13	X		X	X	X	X	X	X	

La faute est indiquée à la table de marque par l'arbitre. L'arbitre signale avec ses mains le numéro du joueur concerné ainsi que la couleur de son équipe. Il faut cocher la case correspondant au numéro du joueur annoncé par l'arbitre. On coche la **case 1** si c'est la première faute du joueur, **2** si c'est sa deuxième etc...

Les encadrés bleus servent à comptabiliser les fautes. Au bout de 5 fautes le joueur doit sortir du terrain.



Inscription des points

Rappel: L'équipe A est toujours l'équipe qui accueille le match.

Rappel du comptage des points:

- Un panier réussi rapporte 2 points
- Un lancer franc réussi rapporte 1 point.
- Un jeu gagné rapporte 2 points.
- Un jeu perdu rapporte 1 point.
- Pas de panier à 3 points en pour ces deux catégories

Attention: En Minibasket l'écart de points entre deux équipes ne peut pas excéder 30 points. Si c'est le cas, le match continue mais le chronomètre et le marqueur ne remplissent plus la feuille de marque et le tableau d'affichage.

Attention : En Mini basket, le match nul est un résultat valide. Il n'y a donc pas de prolongations.

MARQUE COURANTE			
A	B	A	B
1	1	36	36
2	2	37	37
3	3	38	38
4	4	39	39
5	5	40	40
6	6	41	41
7	7	42	42
8	8	43	43
9	9	44	44
10	10	45	45
11	11	46	46
12	12	47	47
13	13	48	48
14	14	49	49
15	15	50	50
16	16	51	51
17	17	52	52
18	18	53	53
19	19	54	54
20	20	55	55
21	21	56	56
22	22	57	57
23	23	58	58
24	24	59	59
25	25	60	60
26	26	61	61
27	27	62	62
28	28	63	63
29	29	64	64
30	30	65	65
31	31	66	66
32	32	67	67
33	33	68	68
34	34	69	69
35	35	70	70

Lorsqu'un panier est marqué si ce n'est pas un lancer franc il faut rayer la case.

Dans l'exemple, l'équipe A a marqué 2 points. Il faut donc rayer la case 2. Ensuite le score s'accumule.

Si le panier est un lancer franc il faut mettre un point à l'intérieur de la case correspondante.





Dans l'exemple, l'équipe A a marqué 2 lancers francs consécutifs. Il y a donc 2 points noirs qui se suivent sur la feuille de score.

A la fin de chaque période de jeu, vous devez entourer le score atteint et faire un trait sous la case du score atteint.

Dans l'exemple, l'équipe A a terminé la 5^{ème} période avec un score de 20 et la 6^{ème} période avec un score de 26. Ces deux cases sont donc entourées et soulignées.

Une fois le match terminé vous devez tirer un trait dans les cases "score" non utilisées. (Voir encadrés rouges)

La fin du match

RÉSULTAT FINAL - Equipe A <u>26</u> Equipe B <u>23</u>		Equipe gagnante <u>TP TEAM</u>	
Marqueur Nom : <u>EXPERT M.</u> Club : <u>TP TEAM</u> Signature 	Chronométreur Nom : <u>HANARD P.</u> Club : <u>TP TEAM</u> Signature 	1^{er} arbitre Nom : <u>DAVID V.</u> Club : <u>TP TEAM</u> N° licence : <u>F783253</u> Signature 	2^{ème} arbitre Nom : <u>PASTEAU D.</u> Club : <u>TP TEAM</u> N° licence : <u>F762550</u> Signature 

On inscrit le score du match ainsi que le nom de l'équipe gagnante. (Encadrés rouges)

On inscrit le nom des arbitres et le nom de leur club. Les arbitres doivent signer (attention à ne pas se tromper entre le 1^{er} et le 2^{ème} arbitre). On inscrit le nom du chronométreur et le nom de la personne qui a tenu la feuille de marque (marqueur) ainsi que le nom du club. Ces deux personnes doivent signer.