



Vade-mecum

du délégué
et des officiels de table.

Liège Basket Formation
Édition 2018-2019



Colophon

Edition : Liège Basket Formation

Rédaction et contenu : Pierre Swiggers

Mise en page : Alain Collette

1. Table des matières

1.	Table des matières	
2.	Introduction	5
2.	Les différents rôles	7
2.1.	Correspondant d'équipe	7
2.2.	Délégué au terrain	7
2.3.	Officiels de table	9
2.3.1.	Marqueur	9
2.3.2.	Chronométrateur	10
2.3.3.	Chronométrateur 24 secondes (à partir de pupilles)	11
3.	Annexes	13
3.1.	ANNEXE A - Détail des fonctions d'officiel de table	14
3.1.1.	Le marqueur.	14
3.1.2.	Le Chronométrateur.	15
3.1.3.	Le Chronométrateur des 14-24 secondes.	17
3.2.	ANNEXE B - Utilisation de la console	20
3.2.1.	Préparation de la console	20
3.2.1.1.	Installation	20
3.2.1.2.	Programmation	20
3.2.1.3.	Points et fautes	21
3.2.1.4.	24 - 14 secondes	21
3.2.2.	Début du match	22
3.2.3.	Temps mort	22
3.2.4.	Pause entre quart temps	22
3.2.5.	Correction	23
3.2.6.	Fin de journée	23
3.3.	ANNEXE C - Les gestes de l'arbitre	24
3.4.	ANNEXE D - Exemples de feuilles de match	26
3.4.1.	Avant le match	27
3.4.1.1.	Principe	27
3.4.1.2.	Durant la rencontre	27
3.4.2.	L'en-tête de la feuille de match	28
3.4.2.1.	Qui remplit quoi ?	28
3.4.3.	Juste avant le début du match	29
3.4.4.	Pendant le match	30
3.4.4.1.	Fin de quart temps	30
3.4.5.	Les fautes	31
3.4.5.1.	Types de fautes	31
3.4.5.2.	Notification des fautes	31
3.4.5.3.	Les temps morts (Time Out) : Une minute !!!	32
3.4.5.4.	Totalisation des scores	33
3.4.6.	Fin de rencontre	33
3.5.	ANNEXE E - Fair-play	35





2. Introduction

- L'AWBB (Association Wallonie-Bruxelles de Basket-ball), est la fédération qui dirige les clubs.
- La compétition officielle, toutes catégories confondues, est totalement prise en charge par les clubs et comporte entre autres l'obligation suivante (sous peine d'amendes): **fournir à chaque rencontre du personnel "officiel" délégués et officiels de table.**
- Remplir ces rôles nécessite un certain apprentissage. Le club a donc décidé de prendre en charge la formation des personnes désireuses d'encadrer les équipes de jeunes.



3. Les différents rôles

3.1. Correspondant d'équipe

Ce rôle ne nécessite pas de connaissances spécifiques du basket, mais un sens de l'organisation. Voir document « Tâches et responsabilités des parents ».

Les rôles décrits ci-après nécessitent une affiliation à l'AWBB. Celle-ci coûtant de l'ordre de 20€ (pris en charge par le club), nous demandons aux parents acceptant de jouer ces rôles de le faire avec une certaine régularité.

3.2. Délégué au terrain

ARTICLE 28 : DELEGUES AUX ARBITRES

1. Sous peine de l'amende prévue au TTA :

- a. Le club visité, ainsi que le club visiteur, devront chacun mettre à la disposition des arbitres, avant le début de la rencontre, un délégué, licencié, majeur, ou joueur majeur non aligné. Le délégué du club visité ou organisateur doit être présent 30 minutes avant le début de la rencontre afin d'accueillir les arbitres ;
- b. A la mi-temps du 1er match (s'ils en dirigent deux) apporter leurs indemnités (visibles sur la feuille de match) au vestiaire et leur offrir une boisson de leur choix ;
- c. Ces délégués, obligatoirement porteurs d'un brassard aux couleurs du club auquel ils sont affectés, seront continuellement à la disposition des arbitres et ne pourront exercer d'autres fonctions pendant la rencontre ;
- d. Le club visité doit, en outre, prendre toutes dispositions utiles pour obtenir la présence de la police au terrain jusqu'au départ des officiels et des visiteurs. S'il ne parvient pas à obtenir cette présence, il doit y suppléer lui-même par l'adoption de toutes mesures utiles à l'effet d'éviter des incidents.



2. Ces délégués auront notamment pour tâches :

- a. A l'arrivée des arbitres et au plus tard 30 minutes avant le début de la rencontre, le délégué visité doit leur remettre les clés des vestiaires et les récupérer après le match. Le délégué visiteur doit se présenter dans le vestiaire des arbitres 15 minutes avant le début de la rencontre.
- b. De veiller à la sécurité et au confort des arbitres, des officiels et des joueurs.
- c. Apporter leur concours à l'expulsion, décrétée par les arbitres, de personnes, soit de la zone neutre, soit dans le public.
- d. D'être à même de renseigner les arbitres sur la conduite de leurs propres supporters et faire en sorte que l'identité d'un perturbateur soit immédiatement connue.
- e. De prévenir, voire d'empêcher, tout envahissement de terrain, avant, pendant ou après la rencontre. Si les délégués ne remplissent pas correctement leurs fonctions, l'arbitre peut exiger leur remplacement. En cas d'incidents, si les délégués ne remplissent pas correctement leurs fonctions, les arbitres peuvent exiger leur remplacement ou arrêter la rencontre s'ils ne trouvent pas de remplaçant. Outre l'application de l'article PC.49, le forfait de l'une ou de l'autre équipe pourra être prononcé, selon l'article PC.73.
- f. Les délégués aux arbitres devront se trouver dans la salle, EN DEHORS du public. Les arbitres pourront exiger que ces délégués se trouvent à une place qui leur sera désignée.

3.3. Officiels de table

3.3.1. Marqueur

Devoirs :

- être en ordre d'affiliation dans n'importe quel club de l'AWBB ;
- être majeur, en possession de sa carte d'identité et de sa licence AWBB lors des rencontres officielles ;
- le marqueur n'officie qu'en cas de match à l'extérieur, sauf arrangement local.

Rôles :

- emplir la feuille de marque 30 mn avant la rencontre, la soumettre aux arbitres en présentant les licences, certificats médicaux et carte d'identité des joueurs, des délégués et coach ;
- tenir la feuille officielle au fil de la rencontre ;
- utiliser la flèche pour la règle de l'alternance de balle.

L'arbitre peut imposer le changement du marqueur en cas de manque d'objectivité ou de neutralité de ce dernier.

A connaître :

- les gestes de base de l'arbitrage ;
- la marche à suivre pour remplir la feuille de marque ;
- la connaissance des règles du basket facilite le travail.



3.3.2. Chronométrateur

Devoirs :

- être en ordre d'affiliation dans le club où il pratique ;
- être majeur, en possession de sa carte d'identité et de sa licence AWBB lors des rencontres officielles ;
- le chronométrateur n'officialise qu'en cas de match à domicile, sauf arrangement local.

Rôles :

- faire fonctionner le marquoir électronique, c.à.d:

1. décompte du temps de jeu ;
2. affichage du score, des fautes, des 1/4 temps, des temps morts.

L'arbitre peut imposer le changement du chronométrateur en cas de manque d'objectivité ou de neutralité de ce dernier.

A connaître :

- les gestes de base de l'arbitrage ;
- l'utilisation de l'appareil électronique ;
- la connaissance des règles du basket facilite le travail.

3.3.3. Chronométrateur 24 secondes (à partir de pupilles)

Devoirs :

- être en ordre d'affiliation dans le club où il pratique ;
- être majeur, en possession de sa carte d'identité et de sa licence AWBB lors des rencontres officielles ;
- le chronométrateur n'officialise qu'en cas de match à domicile, sauf arrangement local.

Rôles :

- faire fonctionner électroniquement ou manuellement les 24 s c.à.d:
 1. décompte des 24 s de jeu à chaque nouvelle possession de balle (voir règles de jeu) ;
 2. activation (en cas d'usage manuel) du drapeau blanc signalant les 5 dernières secondes de possession de balle.

L'arbitre peut imposer le changement du chronométrateur 24 s en cas de manque d'objectivité ou de neutralité de ce dernier.

A connaître :

- les gestes de base de l'arbitrage ;
- l'utilisation de l'appareil électronique ;
- la connaissance des règles du basket facilite le travail.



4. Annexes

- A. Détail des fonctions d'officiels de table
- B. Fonctionnement du tableau électronique
- C. Les gestes des arbitres
- D. Exemple de feuille en début et fin de match.
- E. Fairplay.



4.1. ANNEXE A

Détail des fonctions d'officiel de table

4.1.1. Le marqueur.

Extrait du code de jeu « art. 48.1.2.3.4. » Marqueur et aide marqueur.

48.1. Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :

- les équipes en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commencent le jeu et tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction au règlement se rapportant au cinq (5) joueurs devant commencer le jeu, remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible.
- Le compte courant des points et des lancers francs marqués.
- Les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque la cinquième faute est infligée à l'encontre de tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement dès qu'un joueur a commis deux (2) fautes antisportives et doit être disqualifié.
- Les temps-morts d'équipe. Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne reste plus de temps-mort à sa disposition lors d'une mi-temps ou une prolongation.
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit ajuster la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

48.2. Le marqueur doit aussi :

- indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur ;
- placer la plaquette de fautes d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche de cette équipe dès que le ballon

devient vivant à la suite de la quatrième faute de l'équipe dans une période ;

- effectuer les remplacements ;
- faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant.

Le signal sonore du marqueur n'arrête pas le chronomètre de jeu ou la rencontre et ne rend pas le ballon mort.

48.3. L'aide marqueur est responsable du tableau d'affichage et il doit aider le marqueur. Dans tous les cas de divergences insolubles entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau sera rectifié en conséquence.

48.4. Si une erreur d'enregistrement du score est découverte :

- pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal ;
- après l'expiration du temps de jeu et avant que l'arbitre signe la feuille de marque, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre ;
- après que les arbitres ont signé la feuille de marque, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'arbitre doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition.

4.1.2. Le Chronométrateur.

Extrait du code de jeu « *art.48.1.2.3.4.* » Chronométrateur : fonctions.

49.1 Le chronométrateur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

1. mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu ;
2. s'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période ;
3. utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu ;
4. avertir les équipes et les arbitres trois (3) minutes au moins avant le commencement de la troisième période.



49.2 Le chronométrateur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :

Déclencher le chronomètre de jeu lorsque :

1. lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur ;
2. après un dernier ou unique lancer franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu ;
3. lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.

Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

1. le temps de jeu d'une période a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement ;
2. un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant ;
3. un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort ;
4. un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations ;
5. le signal sonore de chronomètre des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 Le chronométrateur doit mesurer un temps-mort de la manière suivante :

1. déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort ;
2. faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées ;
3. faire retentir son signal lorsque le temps-mort à pris fin.

49.4 Le chronométrateur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :

1. déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin de la période précédente ;
2. faire retentir son signal lorsqu'il reste trois (3) minutes, puis une (1) minute et (trente) 30 secondes ;
3. avant le commencement de la première et de la troisième période ;

4. faire retentir son signal lorsqu'il reste (trente) 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation ;
5. faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin. Avril 2012.

4.1.3. Le Chronométrateur des 14-24 secondes.

Extrait du code de jeu « *art.50.1.2.3.4.5* » L'opérateur des 24 secondes.

L'opérateur du chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit disposer d'un chronomètre des 24 secondes et le faire fonctionner de manière suivante :

50.1 Il doit être déclenché ou remis en marche chaque fois que :

1. Une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu ;
2. lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

Le simple fait de toucher le ballon par un adversaire ne fait pas démarrer une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

50.2 Chaque fois qu'un arbitre siffle à la suite de :

1. une faute ou violation (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain) ;
2. un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'équipe qui contrôle le ballon ;



3. un arrêt du jeu à cause d'une action n'ayant aucun rapport avec l'une ou l'autre équipe sauf si les adversaires sont désavantagés, e chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit être :

1. arrêté et remis à vingt-quatre (24) secondes, sans affichage apparent, dès que :

- a. Le ballon pénètre légalement dans le panier.
- b. Le ballon touche le panier de l'adversaire (sauf s'il reste coincé entre le panier et le panneau).
- c. L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière.
- d. L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s).
- e. Une infraction aux règles a été commise par l'équipe qui contrôle le ballon.

2. arrêté mais pas remis à vingt-quatre (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que quatorze (14) secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

3. arrêté et remis à quatorze (14) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que treize (13) secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

50.3 Il doit être arrêté mais pas remis à vingt-quatre (24) secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant de :

- a. une sortie du ballon hors des limites du terrain ;
- b. une blessure d'un joueur de la sa propre équipe ;
- c. une situation d'entre-deux ;
- d. une double faute ;
- e. une annulation de sanctions égales contre les deux équipes.



50.4 Il doit être éteint, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quelle période et que :

- a. il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de vingt-quatre (24) secondes sur le chronomètre de jeu ;
- b. le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit être remis à 14 secondes en zone avant alors que :
- c. le chronomètre de jeu indique moins de 14 secondes.

Le signal sonore de le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes n'arrête ni le chronomètre de jeu ni le jeu et ne rend pas le ballon mort à moins que l'équipe en attaque contrôle encore le ballon.

4.2. ANNEXE B

Utilisation de la console

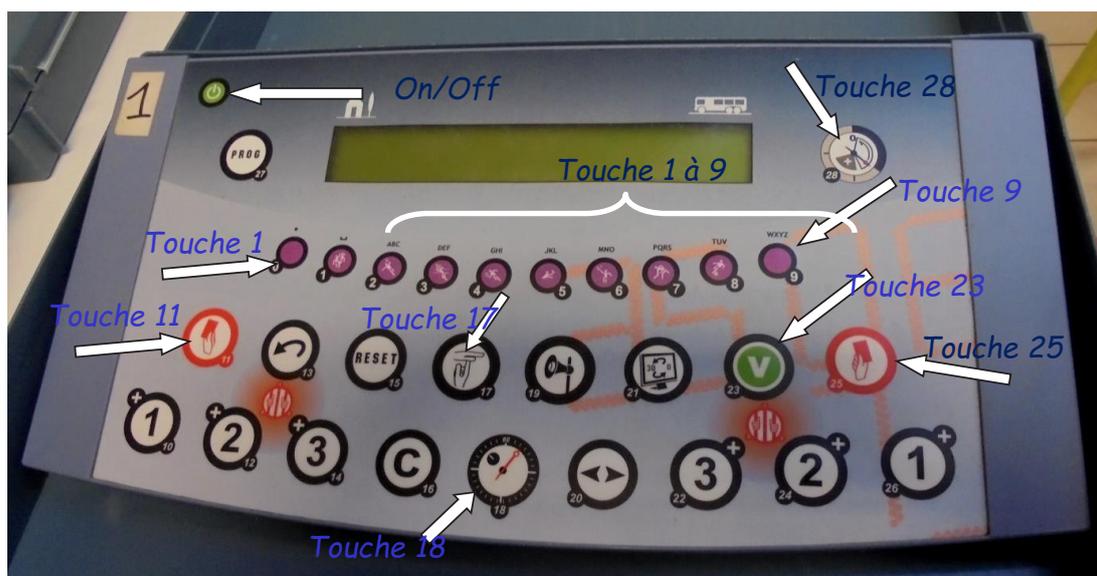
4.2.1. Préparation de la console

4.2.1.1. Installation

Brancher les différents appareils entre eux à l'aide des 3 câbles (peu importe le sens).

Appuyer sur les 3 boutons  pour allumer tous les boîtiers.

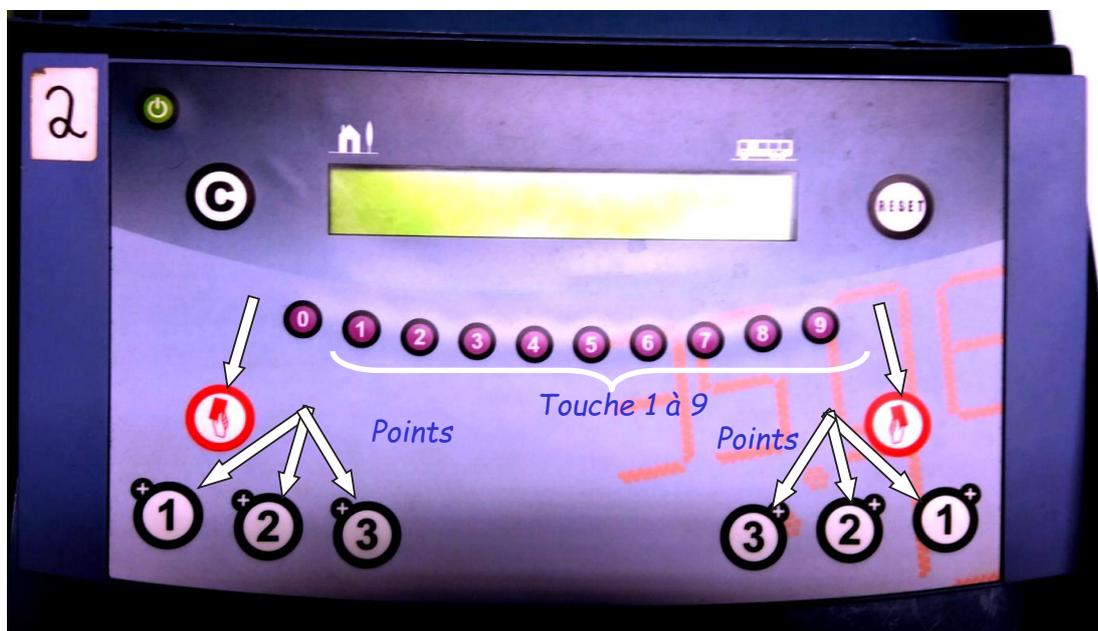
4.2.1.2. Programmation



- A l'aide de la touche **1** choisir le sport (**Basket**).
- A l'aide de la touche **9**, sélectionner le nombre de périodes (**4**).
- A l'aide des touches allant de **0** à **9** programmer le temps restant avant le début du match, valider avec la touche **23**.
- Avec les mêmes touches, programmer le temps de la période (**8** mn ou **10** mn) selon les catégories, valider avec la touche **23**.
- Idem pour la durée des temps morts (**1** mn par défaut), valider avec la touche **23**.
- Idem pour la durée de la prolongation (**5** mn par défaut), valider avec la touche **23**.

Le chrono est prêt pour le début du match.

4.2.1.3. Points et fautes



- Inscrire les points à l'aide des touches **1-2-3** de gauche ou de droite selon l'équipe ?
- Encoder les fautes joueuses en commençant par le numéro du joueur à l'aide des touches de **0 à 9** puis pousser sur la touche  selon l'équipe.

4.2.1.4. 24 - 14 secondes

- Touche **verte** pour déclencher et arrêter les 24 s.
- Touche **bleue** pour relancer les 24 s.



4.2.2. Début du match

Enclencher le chrono avec la touche **18** (voir clavier central).

Arrêter le chrono avec la même touche.

4.2.3. Temps mort



Arrêter le chrono au coup de sifflet de l'arbitre, actionner le buzzer, signaler le temps mort à l'arbitre et pousser sur la touche **17** (voir clavier central) pour déclencher la minute. Après **50** s une première sonnerie retenti puis une seconde à la fin de la mn. L'affichage se remet automatiquement en configuration de jeu.

4.2.4. Pause entre quart temps

A la fin de chaque quart, le chrono affiche le temps croissant mais ne s'arrête pas automatiquement. Pousser sur la touche **18** pour la stopper après 2 mn entre le 1er et 2ème quart et entre le 3ème et 4ème quart ou 10 mn pour la mi-temps.

Appuyer ensuite sur la touche **28** pour configurer automatiquement le quart suivant.

4.2.5. Correction

Fautes, appuyer et maintenir enfoncés la touche **C**, entrer le numéro du joueur et pousser ensuite sur la touche rouge.

Points, idem avec la touche **C** et utiliser les touches **1-2-3** en fonction des points à enlever.

4.2.6. Fin de journée

Utiliser les touches **16** et **15** ensuite la touche **27** du boîtier **1** pour remettre le tout à zéro.

Vous pouvez éteindre tous les boîtiers.

4.3. ANNEXE C

Les gestes de l'arbitre



Un point



Deux points



**Tentative à
trois points**



**Trois points
réussis**



**Arrêt du
chronomètre
pour une
violation ou
arrêt de jeu**



**Reprise
du jeu**



**Arrêt du
chronomètre
pour faute**



Remplacement



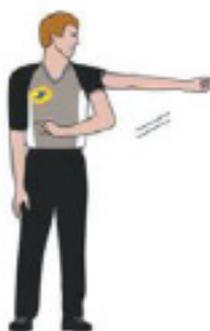
**Temps mort
d'équipe**



Marcher



**Dribble
illégal**



**Retour du ballon
en zone arrière**



**Faute de pied
délibérée**



Tenir



**Passage en
force avec
le ballon**



**Faute
technique**



**Faute
antisportive**



**Faute
disqualifiante**

4.4.1. Avant le match

Rôle des équipes respectives à la table :

- l'équipe qui reçoit a la charge du chrono et des 24 secondes.
- l'équipe en déplacement a la charge de la feuille de match.

La feuille de match est composée de quatre copies carbonées de couleurs différentes

- Blanche : Fédération AWBB.
- Verte : Conservée par le club en cas de rapport par l'arbitre.
- Jaune : Equipe B (visiteuse) – GUEST.
- Rose : Equipe A (visitée) – HOME.

4.4.1.1. Principe

La feuille de match doit être prête au moins 20 minutes avant le début de la rencontre.

Se munir d'un stylo bille à 2 couleurs. Utilisera une couleur par quart-temps.

- Préparer la feuille avec la couleur BLEUE ou NOIRE.
- Couleur ROUGE pour le premier quart-temps.
- Couleur BLEUE ou NOIRE pour le deuxième quart-temps.
- Couleur ROUGE pour le troisième quart-temps.
- On termine par la couleur BLEUE ou NOIRE pour le dernier quart-temps.

4.4.1.2. Durant la rencontre

En cas d'erreur du responsable de la feuille de match (rature ou erreur de colonne, ...) il faut appeler l'arbitre au premier arrêt de match et la lui signaler.

Il ne faut pas vouloir corriger de sa propre initiative.

L'arbitre est là pour expliquer en cas de doute.



4.4.2. L'en-tête de la feuille de match

Team A : l'équipe qui reçoit

Team B : l'équipe en déplacement

N° de la rencontre

Division

Date de la rencontre

4.4.2.1. Qui remplit quoi ?

Chaque délégué doit remplir la partie « équipe » qui lui est attribuée

- Equipe A : l'équipe qui reçoit

- Equipe B : l'équipe en déplacement

check Ref.	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
	01	COLLARD J.	10							
	01	GUSTIN R.	11							
	01	GONZALEZ A.	12							
	01	BOURTEBOURG A.	13							
	01	CATALIS L.	14							
	00	DURLET S.	15							
	01	POURAY A.	16							
	00	GUSTIN C.	17							
	01	DELVOYE H. (CAP)	18							
	01	TIGNEE T.	19							
	01	GILON N.	20							
Coach:		GONZALEZ A. (76)								
Assistant Coach:										

Le nom de l'équipe et son matricule

Le NOM et les initiales du prénom de chaque joueur classés par numéro de vareuse.

Le numéro de vareuse.

L'année de naissance de chaque joueur.

Le capitaine de l'équipe est désigné par le coach et signalé par les lettres (CAP)

Les lignes inutilisées seront barrées avant le début de la rencontre.

Le NOM et les initiales du coach (et de son assistant si nécessaire) suivi du n° de licence que l'on trouve en dessous du titre « Saison 2018-2019 ».

Scorekeeper	: XYZYX (72)
Timekeeper	: GILON F. (67)
24" Operator	: DELVOYE A. (70)
Commissioner	:
Deleg. A	: GUSTIN L. (70)
Deleg. B	: XYZ (68)

En bas de la feuille, mentionner le nom, l'initiale du prénom et l'année de naissance (entre parenthèses) :

- Du scorekeeper (qui remplit la feuille).
- Du timekeeper (chronométrateur).
- De l'opérateur 24 secondes
- Des délégués des équipes.

Toutes ces personnes doivent être affiliées à l'AWBB via le club.

4.4.3. Juste avant le début du match

Chaque coach DOIT cocher sur la feuille cinq de ses joueurs débutant la rencontre à l'aide d'une croix (X) dans la colonne « player in ».

SEUL le préposé à la feuille, à la mise en place des joueurs sur le terrain, doit ENTOURER les croix des joueurs alignés.

Les joueurs rentrant dans la rencontre après le début du match seront simplement cochés par une croix au fur et à mesure des remplacements.

N°	in
10	
11	X
12	X
13	
14	
15	X
16	
17	
18	X
19	
21	X



4.4.4. Pendant le match

Les colonnes pré remplies (milieu) sont attribuées à l'inscription des points.

Les colonnes sous « A » et « B » sont attribuées à l'inscription du numéro du joueur qui marque.

Colonne A (équipe qui reçoit).

Le joueur 18 marque un panier à TROIS points, 18 est inscrit et ENTOURÉ en face de la valeur 3 qui est BARRÉE ($0+3=3$).

Le joueur 12 marque un panier à DEUX points, 12 est inscrit en face de la valeur 5 qui est BARRÉE ($3+2=5$).

Et ainsi de suite ...

Colonne B (équipe en déplacement).

Le joueur 5 marque un panier à DEUX points, 5 est inscrit en face de la valeur 5 qui est BARRÉE ($0+2=2$).

Le joueur 12 marque un panier à TROIS points, 12 est inscrit et ENTOURÉ en face de la valeur 5 qui est BARRÉE ($2+3=5$).

Le joueur 13 marque un panier à UN point (lancer franc), 13 est inscrit en face de la valeur 6 qui est NOIRCIE ($5+1=6$).

	A	B
	1	1
	2	2
18	3	3
	4	4
12	5	5
	6	6
11	7	7
	8	8
11	9	9
15	10	10
	11	11
13	12	12

4.4.4.1. Fin de quart temps

A la fin de chaque quart temps, le marqueur doit entourer d'un cercle le dernier chiffre de points marqués par l'équipe, il soulignera d'un trait le score et le numéro du joueur.

Dans notre exemple, « A » a dix points et « B » a huit points. Tout est noté en rouge car nous sommes dans le premier quart temps.

Pour le second quart temps, nous passerons à la couleur noire.

4.4.5. Les fautes

4.4.5.1. Types de fautes

Team A: <u>RBC STAVELOT</u> Mat: <u>0691</u>									
Time-outs	Team Fouls								
1st half <u>6'3"</u>	Period 1 <table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Period 2 <table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	X	X	3	4	X	X	3	4
X	X	3	4						
X	X	3	4						
2nd half <u>2'4"</u>	Period 3 <table border="1"><tr><td>X</td><td>2</td><td>3</td><td>X</td></tr></table> Period 4 <table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	X	2	3	X	X	X	3	4
X	2	3	X						
X	X	3	4						
<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table> Extra periods									

- Faute personnelle, (joueur sur le terrain) sera indiquée en notant un « P » Antisportive, sera indiquée et notant un « U ».
- Technique (joueur sur le terrain), sera indiquée en notant un « T ».
- Technique (joueur sur le banc), sera indiquée en notant un « B ».
- Disqualifiante, sera indiquée en notant un « D ».
- Technique COACH, sera indiquée en notant un « C ».

4.4.5.2. Notification des fautes

Les fautes personnelles sont inscrites dans les cases situées à droite des noms des joueurs et totalisées par l'équipe dans les cases du dessus.

Par quart temps, maximum quatre fautes d'équipe sont inscrites à l'aide d'une croix (X).

Après quatre, un signal à la table avertit l'arbitre que le nombre de fautes d'équipes est supérieur à quatre (plaquette, drapeau ou lampe ROUGE).

Les cases inutilisées seront barrées par une ligne horizontale après chaque quart-temps.

Toute faute (P, U, D, T C ou B) entraînant un ou des lancers francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de tirs correspondant (1, 2 ou 3) à côté des lettres.

Le nombre de tirs sera toujours montré par un signal de l'arbitre (un, deux ou trois doigts).

A la fin du quart-temps, on entoure les fautes puis on change de couleur pour le quart-temps suivant.

4.4.5.4. Totalisation des scores

Après chaque période, SEULE ... la différence des scores de chaque période est inscrite. Attention !!! Pas les totaux à chaque période !!!

4.4.6. Fin de rencontre

Le marqueur doit tracer deux lignes épaisses sous le chiffre final des points marqués par chaque équipe et les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points. Il entoure les derniers points marqués.

Il doit ensuite barrer les chiffres suivants jusqu'à la fin de la feuille de match.

Les cases libres après es fautes doivent également être biffées, ...

L'heure de fin de match doit être indiquée en bas à droite.

Chaque personne doit parapher à côté de sont nom avant de quitter la table.

A domicile, les feuilles rose et jaune sont à donner aux coachs respectifs, les feuilles blanche et verte sont à glisser dans le casier du secrétaire.

N°	in	Fouls				
		1	2	3	4	5
10	X					
11	⊗	P	P ₂			
12	⊗	P	P ₂	P ₁		
13	X	P				
14	X					
15	⊗	P	P ₂			
16	X	P				
17	X					
18	⊗	P ₂	P ₁			
19	X	P				
21	⊗	P ₂				

	A	B	A	B		
	36	36	71	71		
5	16	37	37	72	72	
		38	38	73	73	
	10	39	39	74	74	
12		40	40	4	75	75
13	13	41	41		76	76
		42	42	7	77	77
7		43	43		78	78
21		44	44		79	79
	21	45	45		80	80
4		46	46		81	81
	12	47	47		82	82
13		48	48		83	83
11	11	49	49		84	84
		50	50		85	85
		51	51		86	86
8		52	52		87	87
7		53	53		88	88
		54	54		89	89

4.5. ANNEXE E : Fair-play

Etre basketteur et parent de basketteur

Participer :

- Etre présent aux matchs.
- Etre présent aux activités hors basket pour développer l'esprit convivial du club.

Etre fair-play :

- Se conformer aux règles du jeu.
- Respecter les décisions de l'arbitre.
- Refuser toutes formes de violence et de tricherie.
- Etre maître de soi en toutes circonstances.
- Etre exemplaire et tolérant.

Apporter sa contribution au bon fonctionnement du club :

- Tenir la table de marque.
- Participer au transport des enfants.
- Mettre ses compétences au service du club.
- Respecter les règles de vie du club :
- Prévenir l'entraîneur en cas d'absence à l'entraînement ou au match.
- Respecter les horaires des entraînements.
- Respecter l'entraîneur, son travail, ses choix.
- Respecter les décisions du comité.
- Laisser votre enfant à l'entraîneur, ne pas intervenir ni pendant l'entraînement ni pendant le match.

Ne pas oublier que :

- Les dirigeants sont bénévoles et qu'ils donnent gratuitement de leur temps et de leurs compétences à la vie du club.
- Les joueurs, les entraîneurs et les arbitres doivent avoir droit à l'erreur.
- Les parents spectateurs doivent avoir un comportement irréprochable et laisser tout comportement agressif à la porte du hall sportif.
- Les parents spectateurs doivent montrer l'exemple à leur enfant.

Trouver sa place au sein du collectif.

Chacun son rôle.

- Un rôle pour chacun.

Sourire parce que le basket un jeu avant tout.



En résumé

Ce ne sont que des enfants.

C'est un jeu.

Les entraîneurs sont là pour vos enfants.

Les arbitres sont humains.

Ce n'est pas une finale NBA.

RESPECT

Sans nous tous, il n'y a pas de basket-ball.