

Remplir une feuille de match de basket

1. Avant le match : Remplir les informations du match (date, heure lieu ...)
2. Faire remplir par les coachs/capitaines noms/prénoms et numéro de licence des joueurs (OBLIGATOIRE) avec vérification de la carte étudiante.
3. Pendant le match, écrire au Rouge lors des quarts temps 1 et 3 (Même le résultat de fin de période en bas de page). Ecrire au bleu ou au noir lors des quarts temps 2 et 4.

A la fin du match, inscrire le score final (en noir ou bleu), barrer toutes les cases non utilisées et signer la feuille de match.

DATE : / / 20 HEURE : H LIEU : 1^{er} Arbitre :
 Masculin Féminin NIVEAU : 2^{ème} Arbitre :

EQUIPE A :

Couleur :

Temps morts : Fautes d'équipe

Prolongation

NOM - Prénom	Licence FFSU	N°	En	FAUTES				
			1	2	3	4	5	
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		2	X	P				
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		18	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		9	X	P1				
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		6	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		10	X	P2				
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		4	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		90	X	P1	P2	P3		
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		50	X	P1	P3			
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		5	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		19	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		12	X					

Entraîneur :
Adjoint :

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46
47	47	48	48	49	49	50	50	51	51	52	52
53	53	54	54	55	55	56	56	57	57	58	58
59	59	60	60	61	61	62	62	63	63	64	64
65	65	66	66	67	67	68	68	69	69	70	70
71	71	72	72	73	73	74	74	75	75	76	76
77	77	78	78	79	79	80	80				

EQUIPE B :

Couleur :

Temps morts : Fautes d'équipe

Prolongation

NOM - Prénom	Licence FFSU	N°	En	FAUTES				
			1	2	3	4	5	
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		1	X	P				
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		2	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		3	X	P1				
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		4	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		5	X	P2				
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		6	X	P1	P1			
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		7	X					
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		8	X	P1	P2	P3		
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		9	X	P1	P3			
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		10						
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		11						
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		12						

Entraîneur :
Adjoint :

RESULTAT FINAL

EQUIPE A : 28 EQUIPE B : 24

EQUIPE GAGNANTE : Equipe A

Signature Marqueur Signature Chronometreur Signature arbitre 24" Signature commissaire Signature 2^{ème} Arbitre Signature 1^{er} Arbitre Signature Capitaine A Signature Capitaine B

Temps mort : Inscrire la minute de la prise du temps mort

Fautes équipes : Mettre une croix lorsqu'un joueur l'équipe commet une faute. Lorsque l'équipe atteint 4 fautes, informer l'arbitre

1. Le coach met une croix (en bleu ou noir) pour les 5 joueurs qui débiteront la rencontre

2. Avant le début du match, entourer en rouge les 10 joueurs de départ

3. Confirmer à l'arbitre que tout est conforme pour démarrer

Mettre dans la case un P au joueur concerné par la faute.

P : la faute ne provoque pas de lancer franc

P1 : la faute provoque 1 lancer franc

P2 : la faute provoque 2 lancers francs

P3 : la faute provoque 3 lancers francs

Mettre une croix lorsqu'un joueur fait sa première entrée en jeu, couleur en fonction du quart temps

A la mi-temps : Tracer une ligne épaisse à la suite des fautes comme ici

Barrer toute la ligne si le joueur n'est pas entré en jeu

Pour un panier à 2 points : 1. Barrer le score de cette façon 2. Mettre dans la case le numéro du joueur qui marque

Pour un panier marqué sur lancer franc : 1. Mettre un point de cette façon 2. Mettre dans la case le numéro du joueur qui marque

Pour un panier à 3 points : 1. Barrer le score de cette façon 2. Mettre dans la case le numéro du joueur qui marque et l'entourer

A la fin des 3 premiers quart temps : 1. Entourer le dernier point marqué par l'équipe 2. Tracer une ligne horizontale épaisse comme ici pour les 2 équipes 3. Commencer le quart temps suivant avec la couleur correspondante

A la fin du match 1. Entourer le dernier point marqué par l'équipe 2. Tracer deux lignes horizontales comme ici pour les 2 équipes 3. Barrer de cette manière les cases non utilisées lorsque la colonne est commencée.