

# COMMENT REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH.....

**Première mi-temps : Écrire en rouge**  
**Deuxième mi-temps : Écrire en noir**

Entrées en jeu ( 5 de départ ) : cerclé de rouge

- P faute personnelle sans lancer franc
- P<sub>1</sub> faute personnelle + 1 lancer franc
- P<sub>2</sub> faute personnelle + 2 lancers francs
- U faute antisportive joueur
- T faute technique joueur
- F faute disqualifiante joueur
- C faute technique entraîneur pour comportement antisportif

A	B
1	6
2	6
3	3
4	4
5	5
6	5
7	7
8	8
9	10
10	10
11	11
12	7
13	7
14	14
15	6
16	16
17	17
18	6
19	19
20	9
21	21
22	9
23	9
24	24
25	7
26	7
27	27
28	6
29	29
30	8
31	31
32	5
33	5
34	34
35	10
36	36
37	12
38	38
39	12
40	12

EQUIPE B		HOOPERS						
Temps-morts **		Faute d'équipe						
8	Période ①	①	②					
17 11 19	Période ③	③	④					
	Prolongations							
Licence no.	Nom de joueurs	No.	En jeu	Fautes				
001	MAYER F.	4	⊗	P <sub>2</sub>				
002	JONES M.	5	⊗	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH E.	6	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK Y.	7	×	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
010	NANCE L.	8	⊗	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING H. (CAP)	9	⊗	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG P.	10						
015	RUSH S.	11	×	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
		12						
021	MARTINEZ M.	13	×	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>C</sub>	
022	SANCHES N.	14	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>
024	MANOS K.	15	×	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Entraîneur		LOOR A.					C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>
Entraîneur adjoint		MONTA B.						

\*\* On indique sur la feuille la minute de jeu à laquelle un temps mort est accordé par l'arbitre.

## Chronologie du score....

- Le trait oblique indique la progression du score dans la case correspondant au score obtenu par l'équipe....
- Un lancer franc est indiqué par un point dans la case correspondant à la progression du score.
- Pour un panier primé à trois points, le numéro du joueur sera entouré d'un cercle.
- A la fin de chaque période (mi-temps), le marqueur doit entourer d'un cercle épais le score atteint par chaque équipe puis tracer un trait épais arrêtant le score. *Le marqueur reporte ensuite le score de la période en bas de la feuille....*
- A la fin du match, entourer les scores d'un cercle épais puis tracer un double trait épais horizontal afin d'arrêter le score final.

## Clôture de la feuille (Fin du match) ....

- Arrêter la feuille de match : Noter le score final et indiquer l'équipe gagnante...
- Signatures des arbitres, du marqueur et du chronométrateur.
- Le 1<sup>er</sup> arbitre remet à l'équipe gagnante l'exemplaire du dessus...