



comité
provincial
de namur

Tip's pour les officiels de table.



comité
provincial
de namur

Tip 1

La troisième équipe, les feuilles et
les temps de jeu.

La troisième équipe

- La troisième équipe est composée : des arbitres et des officiels à la table (marqueur, chronométreurs des temps de jeu et de tirs.
- Cette équipe éphémère a une mission et ses membres doivent communiquer entre-eux pour la mener à bien.

La mission de l'arbitre

- L'arbitrage c'est être à la bonne place, au bon moment pour prendre la bonne décision !
- Il faut siffler ce qui est bon pour le jeu.



La feuille U6-U7-U8

en tournoi

MINI BASKET TOURNOI 3&3



CP NAMUR :

N° TOURNOI	DATE

INFORMATIONS
Nom du club + n° de matricule
Nom-Prénom du FORMATEUR
N° Licence
DELEGUE + (année naissance)

Equipe A	Equipe B	Equipe C

NOM + Prénom du joueur	Année naissance	NOM + Prénom du joueur	Année naissance	NOM + Prénom du joueur	Année naissance

INFORMATIONS
Nom du club + n° de matricule
Nom-Prénom du FORMATEUR
N° Licence
DELEGUE + (année naissance)

Equipe D	Equipe E

NOM + Prénom du joueur	Année naissance	NOM + Prénom du joueur	Année naissance

SIGNATURE DU FORMATEUR Team A

SIGNATURE DU FORMATEUR Team B

SIGNATURE DU FORMATEUR Team C

SIGNATURE DU FORMATEUR Team D

SIGNATURE DU FORMATEUR Team E

COMMENTAIRES

La feuille U8

en championnat



FEUILLE DE RENCONTRE 3&3

U6 U7 U8

N° DE LA RENCONTRE

DATE

HEURE

Nombre de période :
 Durée d'une période : SANS arrêts

INFORMATIONS
Nom du club + n° de matricule
Nom-Prénom du FORMATEUR
N° Licence
DELEGUE + (année naissance)

Equipe A

Equipe B

NOM + Prénom du joueur	Année naissance

NOM + Prénom du joueur	Année naissance

COMMENTAIRE(s)

OBJECTIF DE LA RENCONTRE	Team A
SIGNATURE DU FORMATEUR	Team A

OBJECTIF DE LA RENCONTRE	Team B
SIGNATURE DU FORMATEUR	Team B

COMMENTAIRE(s)

La feuille Maxi Basket

TEAM A												TEAM B															
Game N°: _____						Div. : _____						Time : _____						Date : _____									
Referee : _____						Umpire : _____						Umpire : _____															
Team A : _____						Mat : _____						RUNNING SCORE															
Time-outs						Team Fouls						A		B		A		B		A		B		A		B	
1st half		Period 1		1 2 3 4		Period 2		1 2 3 4		1		1		36		36		71		71		106		106			
2nd half		Period 3		1 2 3 4		Period 4		1 2 3 4		2		2		37		37		72		72		107		107			
Extra periods						3		3		3		3		38		38		73		73		108		108			
4		4		39		39		74		74		109		109		109		109		109		109		109			
5		5		40		40		75		75		110		110		110		110		110		110		110			
6		6		41		41		76		76		111		111		111		111		111		111		111			
7		7		42		42		77		77		112		112		112		112		112		112		112			
8		8		43		43		78		78		113		113		113		113		113		113		113			
9		9		44		44		79		79		114		114		114		114		114		114		114			
10		10		45		45		80		80		115		115		115		115		115		115		115			
11		11		46		46		81		81		116		116		116		116		116		116		116			
12		12		47		47		82		82		117		117		117		117		117		117		117			
13		13		48		48		83		83		118		118		118		118		118		118		118			
14		14		49		49		84		84		119		119		119		119		119		119		119			
15		15		50		50		85		85		120		120		120		120		120		120		120			
16		16		51		51		86		86		121		121		121		121		121		121		121			
17		17		52		52		87		87		122		122		122		122		122		122		122			
18		18		53		53		88		88		123		123		123		123		123		123		123			
19		19		54		54		89		89		124		124		124		124		124		124		124			
20		20		55		55		90		90		125		125		125		125		125		125		125			
21		21		56		56		91		91		126		126		126		126		126		126		126			
22		22		57		57		92		92		127		127		127		127		127		127		127			
23		23		58		58		93		93		128		128		128		128		128		128		128			
24		24		59		59		94		94		129		129		129		129		129		129		129			
25		25		60		60		95		95		130		130		130		130		130		130		130			
26		26		61		61		96		96		131		131		131		131		131		131		131			
27		27		62		62		97		97		132		132		132		132		132		132		132			
28		28		63		63		98		98		133		133		133		133		133		133		133			
29		29		64		64		99		99		134		134		134		134		134		134		134			
30		30		65		65		100		100		135		135		135		135		135		135		135			
31		31		66		66		101		101		136		136		136		136		136		136		136			
32		32		67		67		102		102		137		137		137		137		137		137		137			
33		33		68		68		103		103		138		138		138		138		138		138		138			
34		34		69		69		104		104		139		139		139		139		139		139		139			
35		35		70		70		105		105		140		140		140		140		140		140		140			
Coach : _____						Assistant Coach : _____						Final Score : _____ Team A _____ Team B _____															
Team B : _____						Mat : _____						Name of Winning Team : _____															
Time-outs						Team Fouls						Referee (Sign.) _____															
1st half		Period 1		1 2 3 4		Period 2		1 2 3 4		Captain's signature in case of protest _____																	
2nd half		Period 3		1 2 3 4		Period 4		1 2 3 4		Scores: Period ① A _____ B _____ ② A _____ B _____																	
Extra periods						3		3		Period ③ A _____ B _____ ④ A _____ B _____																	
4		4		39		39		74		Extra periods A _____ B _____																	
5		5		40		40		75		Scorekeeper : _____																	
6		6		41		41		76		Timekeeper : _____																	
7		7		42		42		77		24° Operator : _____																	
8		8		43		43		78		Commissioner : _____																	
9		9		44		44		79		Deleg. A : _____																	
10		10		45		45		80		Deleg. B : _____																	
11		11		46		46		81		Travail : _____																	
12		12		47		47		82		Indem. : _____																	
13		13		48		48		83		Total. : _____																	
14		14		49		49		84		Signature : _____																	
15		15		50		50		85		FOR THE FEDERATION																	

Les temps de jeu

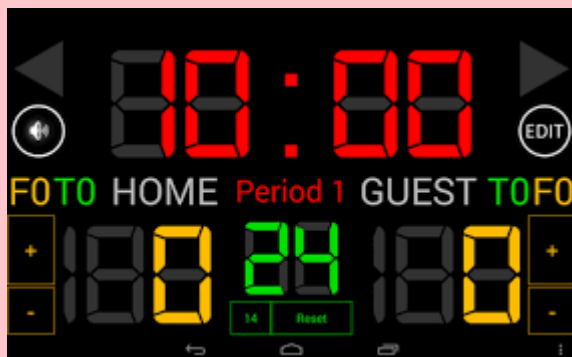
	Temps de jeu	Entre les périodes	Mi-temps
Seniors	4 x 10 min	2 min	15 min
Jeunes	4 x 10 min	2 min	10 min
u12	4 x 8 min	1 min	5 à 10 min
u10-u9	8 x 4 min	1 min	10 min
u8-u7-u6	8 x 4 min sans arrêt	1 min	10 min
TOURNOI u8-u7-u6	4 x 4 min sans arrêt	1 min	10 min

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de namur

Tip 2

L'avant match

Le délégué



Il est identifiable à son brassard.
Avant le match, il complète la feuille.
Pendant le match, il est hors du
Public et à la disposition des arbitres.

L'écriture

TEAM B

Time : _____ Date : _____

Umpire : _____

RUNNING SCORE

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

Final Score : Team A _____ Team B _____

Name of Winning Team : _____

Coach : _____

Referee (Sign.) _____ Captain's signature in case of protest _____

Score: Period ① A B ② A B
 Period ③ A B ④ A B
 Extra periods A B

Scorekeeper : _____
 Timekeeper : _____
 2nd Operator : _____
 Commissioner : _____
 Deleg. A : _____
 Deleg. B : _____

Table
 Indem.
 Total
 Signature

QUE DES MAJUSCULES
 IMPRIMEES

~~Minuscules~~

Cursive

L'entête de la feuille

30 minutes avant le début de la rencontre

Le délégué complète l'entête en choisissant la couleur foncée (**NOIR** ou **BLEU**) : le nom complet de l'équipe, sa lettre d'ordre, le numéro du match, la division et la date.

TEAM A	RCS NATOYE C	TEAM B	BC BONINNE D				
Game N°:	523137	Div.:	P2 B Dames	Time:	21:00	Date:	27/01/18
Referee:	BENALI K	Umpire:	ROUSSEAU J	Umpire:	/		

Les arbitres inscrivent leurs noms et l'heure réelle du début

Les deux équipes

Team A : **BC HOME** Mat : **888**

1st nat: **58** Period 1: Period 2:

2nd nat: **9** Period 3: Period 4:

Extra periods:

No	La.	Name of Players	nr
95		MASSET G.	5
97		MÉLOTTE J.	6
91		HUBERT C.	7
87		JAUROT C.	8
90		BODERET G. (CAP)	9
97		GRUDLER A.	10
91		LACROIX A.	11
92		DANSEVAUX A.	14
91		ROMAIN A.	17

Coach: **SIVARS J (23045)**

Team B : **REMOND NEUVILLE** Mat : **1628**

1st nat: Period 2:

2nd nat: Period 4:

Extra periods:

No	La.	Name of Players	nr	nr	nr	nr	nr	nr	nr
87		DORVILLE A.	6						
81		HETWAL J.	7						
84		NEIRAJ	8						
88		LEENWIG M.	9						
86		REUSER JP	10						
85		NIYI B (CHG)	12						
80		EDIMANE C	14						
87		FERRETO H	15						

Ensuite, les délégués rempliront les renseignements concernant leur équipe.

Nom et numéro de matricule du club ;

Année de naissance, Nom, initiale du Prénom (*)

et Numéro de la vareuse de chaque joueur ;

(*) Si vous avez deux joueurs avec le même nom et la même initiale, mettre le prénom en entier.

Pour le capitaine inscrire : (Cap) ;

Nom, Initial du prénom du coach et numéro de licence pour coacher. (A défaut d'une licence pour coacher, l'année de naissance)



N°AWBB >< N° Licence technique

oct. 19

Les officiels et les délégués

TEAM A

Scorekeeper	HABETS M (98)
Timekeeper	BODSON A (65)
24" Operator	
Commissioner	
Deleg. A	IATCOUCHEN A (92)
Deleg. B	

Enfin, le **délégué A** inscrira le nom, initial du prénom et année de naissance du

- Chronométrateur ;
- Chronométrateur des Tirs ;
- Délégué de son club. **(Attention, il faut inscrire une personne affiliée)**

Le **délégué B** inscrira le nom, initial du prénom et année de naissance du

TEAM B

Scorekeeper	SLAVIER J (49)
Timekeeper	
24" Operator	
Commissioner	
Deleg. A	
Deleg. B	BONNIVERT P (57)

- Marqueur ;
- Délégué de son club. **(Attention, il faut inscrire une personne affiliée)**

Important : Les officiels de table doivent avoir au minimum 13 ans et ne sont pas obligés de faire partie du club (visité ou visiteur).
Les délégués doivent être majeurs et être affiliés dans le club qu'ils représentent.

Pour une feuille U12 (poussins et Benjamins), c'est la même procédure, sauf qu'il n'y a pas de chronométrateur de Tirs.

Toutes les personnes inscrites à la feuille doivent être affiliées à l'AWBB
Seul un coach-joueur peut être inscrit deux fois sur une feuille

Le contrôle de la feuille

20 minutes avant le début de la rencontre

Dans les vestiaires des arbitres, avec la farde des licences, les certificats médicaux et le PC53.
Aligné et Non qualifié => Forfait

Pour les joueurs et membres

DOCUMENTS	QUALIFIE	SUR FEUILLE
Licence photo et CM	Oui	V
Licence sans photo + ID et CM	Oui	V
Licence sans photo, sans ID et CM manquant	Non	IA
Pas de licence + ID et CM	Oui	L
Pas de licence, pas ID et CM manquant	Non	LIA
Licence sans photo, sans ID, CM Ok	Non	I
CM manquant	Non si 1 ^{er} match officiel / Oui si déjà contrôlé ok	A
Liste PC 53	Si déjà sur liste : OK / sinon Non	R

Les inscriptions de l'arbitre sont contrôlées par le comité provincial.

oct.-19

Elles peuvent entraîner un forfait

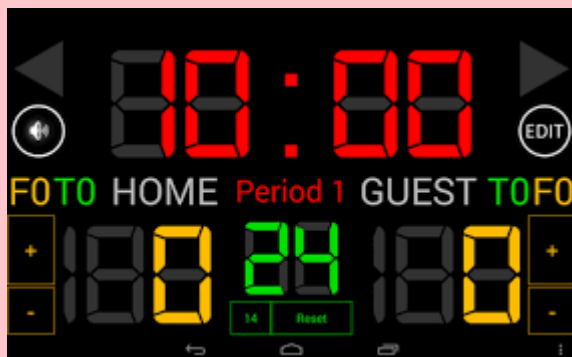
Table Tip's n°2

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de namur

Tip 3

Début du match et points

Le Bic à 2 couleurs



1 Q

2 Q

3 Q

4 Q

1 Q

2 Q

3 Q

4 Q

Le choix du 5 de base

10 minutes avant le début de la rencontre

Team A : BC BELLEFLAMME		Mat : 1058								
Time-outs		Team Fouls								
1st half	Period 1 1 2 3 4	Period 2 1 2 3 4								
2nd half	Period 3 1 2 3 4	Period 4 1 2 3 4								
Extra periods										
No	Pos	Name of Players	nr	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
		95 PIRON T	5							
L		97 AUSSENS D	6	X						
		91 BERTRAND B	7							
I		88 MILANDVIC G	8	X						
		80 NOEL L (Cap)	9	X						
		94 CLAVIER M	10							
A		91 DURHANNE R	11	X						
		92 DHEUR A	14							
		91 HILIPPOU N	17	X						
Coach : BANTUELLE J		414435								
Assistant Coach :										

Team B : REBOND NEUVILLE		Mat : 1625								
Time-outs		Team Fouls								
1st half	Period 1 1 2 3 4	Period 2 1 2 3 4								
2nd half	Period 3 1 2 3 4	Period 4 1 2 3 4								
Extra periods										
No	Pos	Name of Players	nr	in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
		87 BONNIVERT A	6							
		91 HERTAY J	7	X						
		84 NISIN J	8							
		88 LEEMANS M	9	X						
		88 HUSSER JP	10	X						
		88 NEYT B (Cap)	12	X						
R		80 DEFRAINE D	14							
		87 HERBETO N	15	X						
Coach : BLOEMERS JJ		415022								
Assistant Coach :										

X et signatures par les coachs.

Clôture des participants :

Les joueurs sur terrain

Quand les joueurs montent sur terrain

Team A : BC BELLEFLAMME		Mat : 1058	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	Period 1	2	3
2nd half	Period 3	2	3
Extra periods			
IC	Ln	Name of Players	Fouls
			1 2 3 4 5
	95	PIRON T	5
L	97	AUSSENS D	6
	91	BERTRAND B	7
I	88	MILANDVIC G	8
	80	NOEL L (Cap)	9
	94	CLAVIER M	10
A	91	DURHANNE R	11
	92	DHEUR A	14
	91	HILIPPOU N	17
Coach : BANTUELLE J			414435

Team B : REBOND NEUVILLE		Mat : 1625	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	Period 1	2	3
2nd half	Period 3	2	3
Extra periods			
IC	Ln	Name of Players	Fouls
			1 2 3 4 5
	87	BONNIVERT A	6
	91	HERTAY J	7
	84	NISIN J	8
	88	LEEMANS M	9
	88	HÜSSER JP	10
	88	NEYT B (Cap)	12
R	80	DEFRAINE D	14
	87	HERBETO N	15
Coach : BLOEMERS JJ			415022

 : lors de la montée des joueurs sur le terrain par le marqueur et le match peut commencer .

Mise en route du chrono



MAXI et U12 : Début de la rencontre: entre-deux
U6->U10 : L'équipe visiteuse possède la première remise en jeu
du milieu du terrain.

La première flèche




Contre l'équipe qui a la
première possession :
Balle tenue,
première passe ou
premier dribble



Les points des paniers


1 POINT



4

6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	

2 POINTS

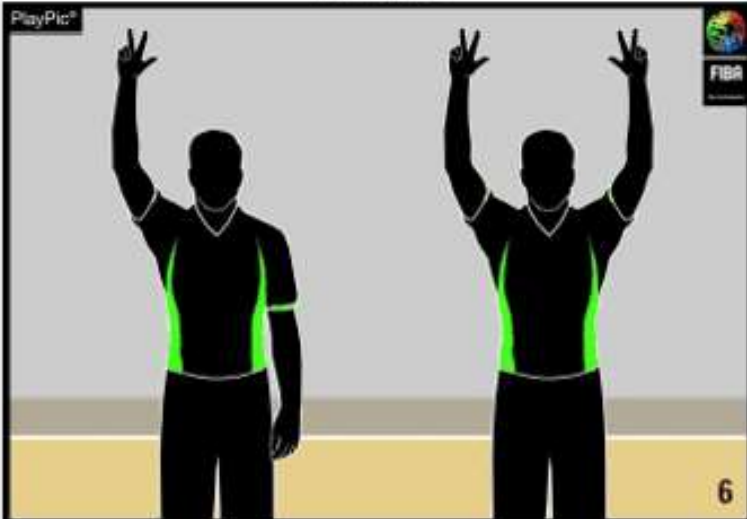


5

8	51	51	14
	52	52	
10	53	53	

8	51	51	14
	52	52	
10	53	53	

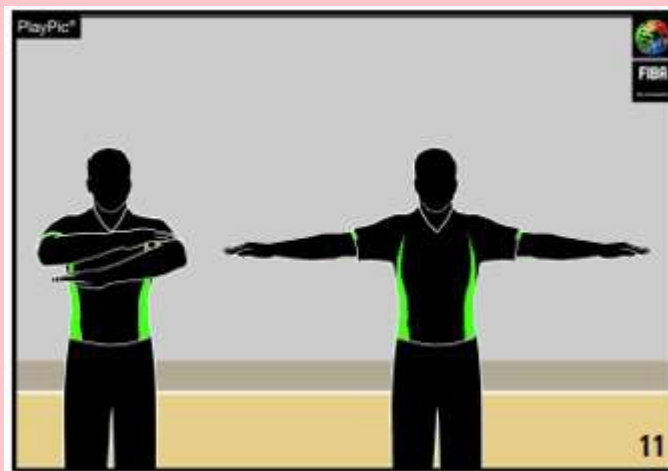
3 POINTS



6

8	55	55	14
	56	56	
	57	57	
8	58	58	

Un panier sans point



PANIER ANNULÉ

Panier marqué après le coup de sifflet ou en fin de période.

L'évolution du score

A la fin du quart temps: entourer le score et souligner les dernières cases utilisées.

A la fin du match: souligner une seconde fois les dernières cases, barrer toutes non utilisées et inscrire le score final et le vainqueur.

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

Final Score : Team A 94 Team B 51

Name of Winning Team : NEW CONTI 21 A.

Le score de chaque quart temps dans le maxi basket

Scores	Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Quarter ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

OU

Scores	Quarter ①	A	<u>17</u>	B	<u>21</u>
	Quarter ②	A	<u>18</u>	B	<u>15</u>
	Quarter ③	A	<u>17</u>	B	<u>20</u>
	Quarter ④	A	<u>22</u>	B	<u>18</u>
	Overtimes	A	<u>13</u>	B	<u>11</u>

Le score en U12



EVOLUTION DU SCORE

A		B		A		B		A		B		A		B	
1	1			26	26			51	51			76	76		
2	2			27	27			52	52			77	77		
3	3			28	28			53	53			78	78		
4	4			29	29			54	54			79	79		
5	5			30	30			55	55			80	80		
6	6			31	31			56	56			81	81		
7	7			32	32			57	57			82	82		
8	8			33	33			58	58			83	83		
9	9			34	34			59	59			84	84		
10	10			35	35			60	60			85	85		
11	11			36	36			61	61			86	86		
12	12			37	37			62	62			87	87		
13	13			38	38			63	63			88	88		
14	14			39	39			64	64			89	89		
15	15			40	40			65	65			90	90		
16	16			41	41			66	66			91	91		
17	17			42	42			67	67			92	92		
18	18			43	43			68	68			93	93		
19	19			44	44			69	69			94	94		
20	20			45	45			70	70			95	95		
21	21			46	46			71	71			96	96		
22	22			47	47			72	72			97	97		
23	23			48	48			73	73			98	98		
24	24			49	49			74	74			99	99		
25	25			50	50			75	75	X	X	X	X		

RESULTAT

1er QUART
2ème QUART
3ème QUART
4ème QUART

A	<input type="text"/>	B	<input type="text"/>
A	<input type="text"/>	B	<input type="text"/>
A	<input type="text"/>	B	<input type="text"/>
A	<input type="text"/>	B	<input type="text"/>

RESULTAT FINAL

A	<input type="text"/>	B	<input type="text"/>
---	----------------------	---	----------------------

A 99, on ne compte plus !

Interdiction de publier les résultats : Sites et réseaux sociaux

Le score en U9 et U10

EVOLUTION DU SCORE															
1/8		2/8		3/8		4/8		5/8		6/8		7/8		8/8	
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44
46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

Paniers 2 points même le lancer-franc.

U10-U9 : Le score change à la fin de chaque 8ème T

Le vainqueur reçoit 3 pts

Le perdant reçoit 1 pt

En cas d'égalité chacune 2 pts



RESULTAT

Période 1	A	3	2	1	B	3	2	1
Période 2	A	3	2	1	B	3	2	1
Période 3	A	3	2	1	B	3	2	1
Période 4	A	3	2	1	B	3	2	1
Période 5	A	3	2	1	B	3	2	1
Période 6	A	3	2	1	B	3	2	1
Période 7	A	3	2	1	B	3	2	1
Période 8	A	3	2	1	B	3	2	1

RESULTAT FINAL A B

RESULTAT CONCOURS A B

U8-U7-U6

Pas de score ni de marquoir.

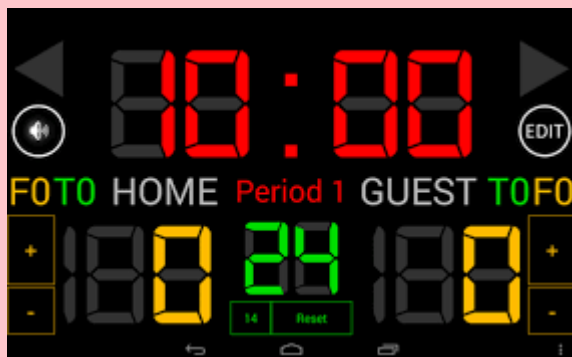
Interdiction de publier les résultats : Sites et réseaux sociaux

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de namur

Tip 4

Violations et Fautes

Chrono : Arrêt sur violation

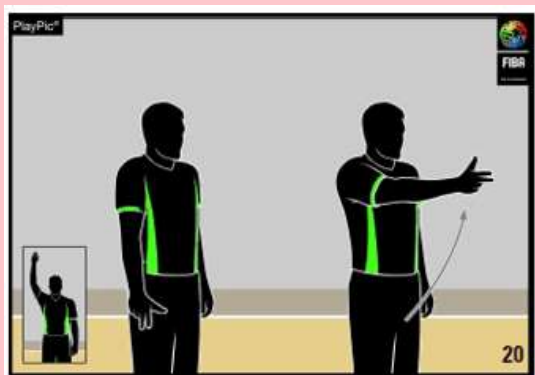


L'arbitre siffle, lève son bras avec sa main ouverte.



Les violations

TROIS SECONDES



CINQ SECONDES



HUIT SECONDES



SORTIE



PIED ILLEGAL



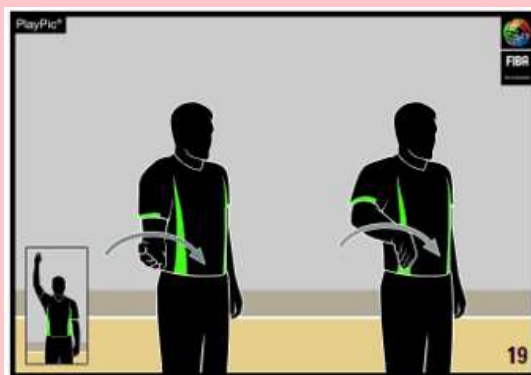
DRIBBLE ILLEGAL

MARCHE

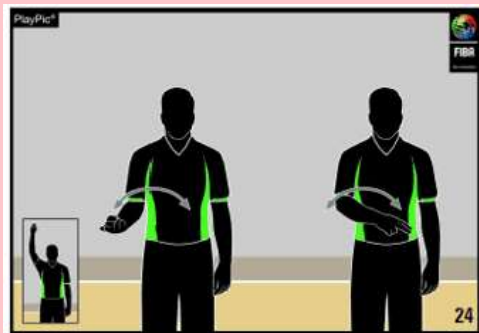
PORTER DE BALLE

MOUVEMENT ILLEGAL

FIN DES 24S



RETOUR EN ZONE ARRIERE

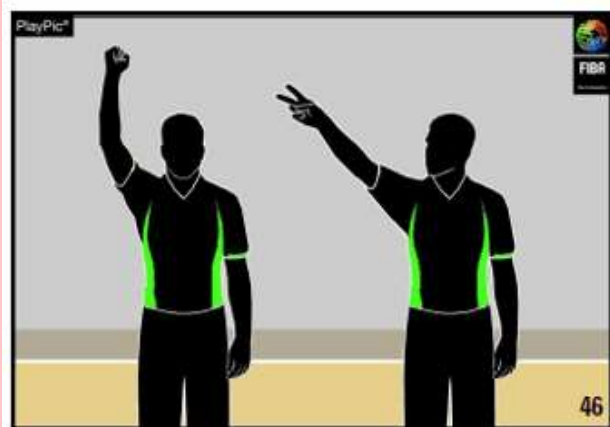


Rien n'est inscrit sur la feuille

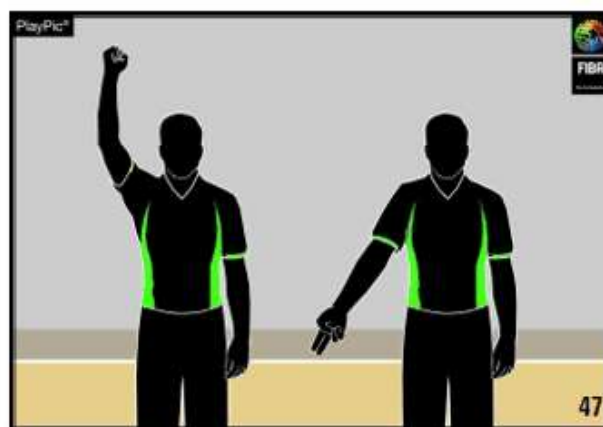
Chrono : Arrêt pour faute personnelle

les seules en Mini-Basket

FAUTE SUR LE TIR



FAUTE HORS D'UN TIR







FAUTE OFFENSIVE



L'arbitre siffle et serre son poing.
Avec un bras vertical contre la défense ou
un bras horizontal contre l'attaque.

Les gestes de l'arbitre sur une faute

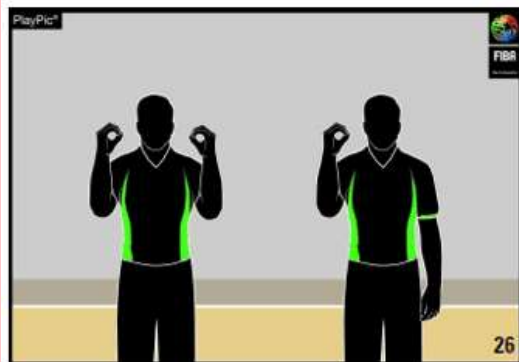


Lever le bras poing fermé	Indiquer le n° du joueur	Indiquer la faute	Indiquer la sanction
 VERS LA TABLE		 38	 55

L'arbitre montre 4 gestes successifs :
l'équipe fautive, le numéro du joueur, la faute et
la sanction

Le numéro des joueurs

No. 00 and 0



No. 1 - 5



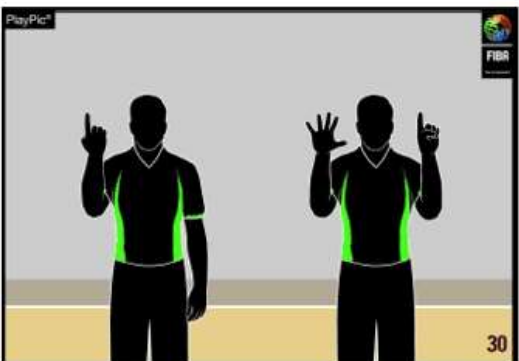
No. 6 - 10



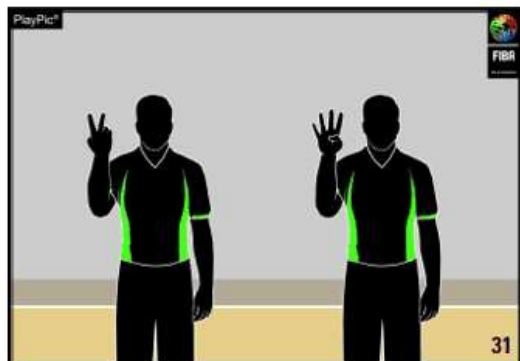
No. 11 - 15



No. 16



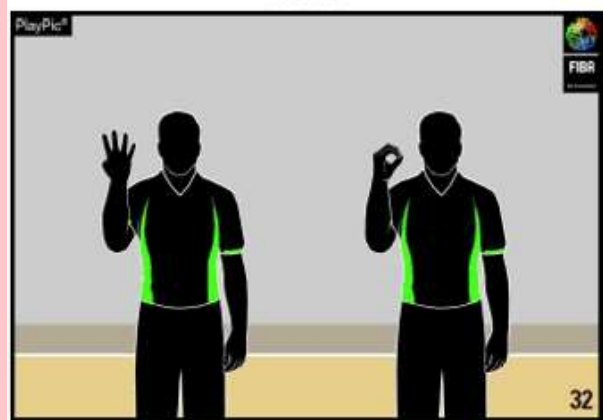
No. 24



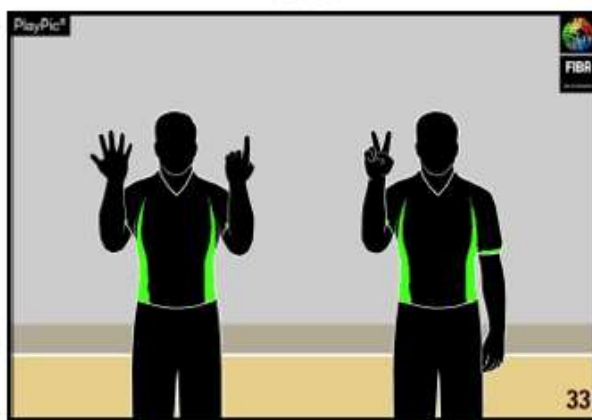
- Avec la main droite et si nécessaire la main gauche.
- Un poing pour 10 entre 11 et 15.
- D'abord les dizaines (dos de la main visible) et puis les unités (paume visible).

Le numéro des joueurs

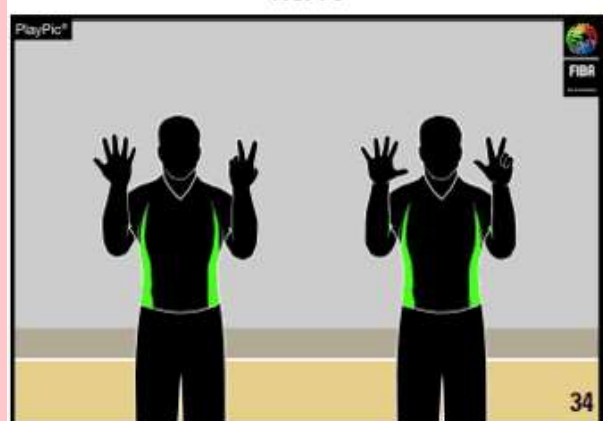
No. 40



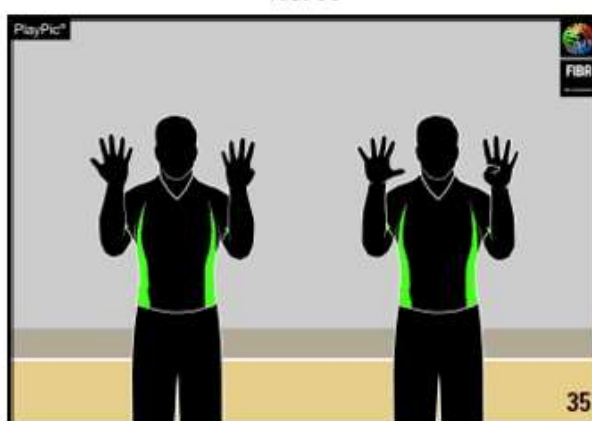
No. 62



No. 78



No. 99



De 00 à 99.
Mais que 12 à la
fois sur la feuille
de match.

Les fautes personnelles

TENIR



OBSTRUCTION OU ECRAN ILLEGAL



POUSSEE OU CHARGE SANS BALLON



CONTRÔLE DE LA MAIN



CONTACT DE LA TETE



USAGE ILLEGAL DES MAINS



CHARGE AVEC BALLON



CONTACT ILLEGAL SUR LA MAIN



USAGE EXCESSIF DU COUDE



Les autres fautes



Double faute :
Pc aux 2 joueurs

5

Le joueur peut
rester sur le blanc



Antisportive :
U (1-2-3)

2



Technique : T1

1



Disqualifiante
D2

Le joueur doit quitter la salle : GD

Les fautes du coach

Les fautes du coach ne compte pas dans les fautes de l'équipe



Technique au banc : B1

Technique au Coach : C1

2 + 1

3 + 0

0 + 2



Disqualifiante D2

1

Les sanctions

PAS DE LANCER FRANC



se note : P

UN LANCER FRANC



se note : P1

DEUX LANCERS FRANCS



se note : P2

TROIS LANCERS FRANCS



se note : P3



U10 : Toujours P1 indiqué par une croix.

- Le shoot est marqué -> Le panier est validé plus un lancer-franc pour une valeur de 2 points s'il est marqué
- Le shoot est raté -> Le joueur a un lancer-franc pour une valeur de 2 points s'il est marqué

Après les sanctions, balle ...



Comme après un panier de plein jeu



Aux Victimes



Aux Victimes



Pour l'équipe qui contrôlait le ballon ou allait le contrôler

Situation de bagarre

Team B : REBOND NEUVILLE		Mar : 1625							
Time-outs		Team Fouls							
1st half		Period 1	1 2 3 4						
2nd half		Period 2	X X 3 4						
		Period 3	1 2 3 4						
		Period 4	X 2 3 4						
		Extra periods							
№	Li.	Name of Players	W	F	1	2	3	4	5
	87	BONINVERT A	6	X	F	F	F	F	F
	91	HERTAY J	7	X	U3				
	84	NISIN J	8						
	88	LEEMANS M	9	X	T1				
	88	HUSSER JP	10	X	F	F	F	F	F
	88	NEYT B (Cap)	11	X					
R.	88	DEFRAINE O	14	X	Pc				
	87	HERRETO N	15	X					
				X					
IC	Coach : BLOEMERS JJ		415022	C1	B1	B1	G		
Assistant Coach :	NEYT B.		88	Bc					

F : Quitter le banc mais ne se bagarre pas => Disqualifié

D : Se bagarre => Disqualifié

oct.-19

Clôtures des fautes

Team A		B. C. INTERNATIONAL							
Time-outs		Team fouls							
7		Period ①							
7	3 10	Period ③							
		Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls					
				1	2	3	4	5	
0 0 1	FERNANDEZ, J	4	X	P	P ₂	P ₁	P ₃		
0 0 2	TOTOVA, M (CAP)	5	X	P	P				
0 0 3	MAYER, F	8							
0 0 4	JONS, N	10	X	P	T ₁	T ₁	GD		
0 0 5	FRANK, L	12	X	P	P ₂	D ₂			
0 10	SANCHEZ, M	15							
0 11	MANOS, K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₃	P	D
0 12	SOCRATES, P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂			
0 13	KING, P	35	X	U ₂	P				
0 14	ALONSO J	41	X	U _c	P ₂	P ₁			
0 2 5	LOORK, M	60	X	P ₂	P ₂				
0 2 6	ADONJIC, G	69	X	P ₁	P ₂				
0 2 7	SEETING, R	70	X	P ₂	P ₂				
Coach	788 MENDOZA, A					B ₂	C ₁	B ₂	GD
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.					D			

Fautes				
X	X	3	4	5
X	X	3	4	5
X	X	X	X	X
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
X	X	3	4	5
X	X	X	X	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5


Mi-temps : Ligne brisée continue – Fin match : lignes horizontales

oct.-19

Récapitulatif des fautes

Toutes les combinaisons possibles pour les fautes.

P	P ₁	P ₂	P ₃		Faute personnelle (1, 2, 3, avec 1, 2, 3, lancer(s) franc(s))
T ₁					Faute technique d'un joueur sur le terrain
U ₁	U ₂	U ₃			Faute antisportive d'un joueur sur le terrain
B ₁					Faute technique d'un joueur ou accompagnateur sur le banc d'équipe
C ₁					Faute technique du coach
		D ₂			Faute disqualifiante
F					Faute d'une personne qui quitte le banc d'équipe pour monter sur le terrain (bagarre)
P _e	T _e	B _e	D _e		Fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en vertu de l'Art. 42
GD					Pour les joueurs, ou coach qui sont disqualifiés pour 2 fautes techniques, ou antisportives [joueurs].

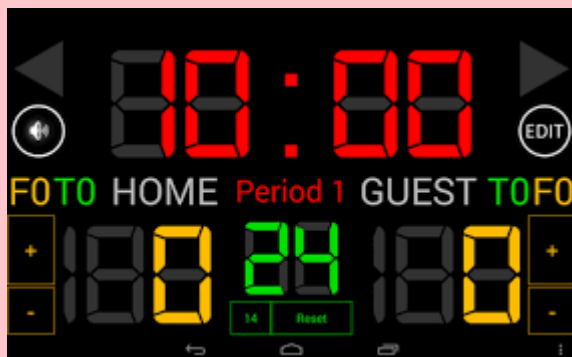


Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de namur

Tip 5

Temps mort et remplacement

Le temps mort



Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)



- Le coach demande un TM à la table tant que la balle est dans les mains de l'arbitre.
- TM accordé au premier arrêt de chrono OU sur un panier encaissé.
 - Le premier coach qui le demande le reçoit
- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort
 - Faire retentir son signal après 40s,
 - Faire retentir son signal à la fin du temps.

Inscription du temps mort



Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)

Maxi Basket :
Inscrire : 10-(minutes restantes)
Pas d'apostrophe (des minutes de degrés d'angle)



Team A : BC HOME		Mat : 888	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	5 8	Period 1	X X X X Period 2 X X = =
2nd half	= 9	Period 3	1 2 3 4 Period 4 X = = =
		Extra periods	

U12 : Une croix pour chaque quart temps.

EQUIPE A _____				matr. _____							
Q1	1	2	3	4	Q2	1	2	3	4	X	Q2
	fautes					fautes				Temps Morts	
Q3	1	2	3	4	Q4	1	2	3	4	Q3	Q4

TM à la fin du match

Team A : <u>BC HOME</u>		Mat : <u>888</u>	
Time-outs		Team Fouls	
1st half	<u>5</u> <u>8</u>	Period 1	X X X X
2nd half	<u>=</u> <u>9</u>	Period 2	X X <u>==</u>
		Period 3	1 2 3 4
		Period 4	X <u>==</u>
		Extra periods	

check Flat.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	95	MASSET G.	5	X					
	97	MÉLOTTE J	6	X	P				
	91	HUBERT C	7	X					
	88	JAUCOT C	8	X	P2				
	80	BODERET B (CAP)	9	X	PC				
	94	GRUDLER A	10	X					
	91	LACROIX A	11	X	U2	U2	G3	G3	G0
	92	DANSEAUX A	14	X					
	91	ROMAIN A	17	X	P3	D2			

Coach :	<u>SUARS J (23015)</u>
Assistant Coach :	

Le coach A demande un temps mort, il reste 1'58" dans le quatrième quart temps.

En fonction de la modification de la règle, et vu que l'équipe n'a pas encore pris un temps mort dans la seconde mi-temps, le marqueur devra :

- Barrer d'une double barre le 1^{er} temps mort.
- Incrire le temps du temps mort dans la seconde case

Le remplacement

Le joueur vient s'asseoir à côté de la table.

Il demande pour monter au jeu.

Au premier arrêt de chrono, la table signale le changement à l'arbitre.

Le joueur monte au jeu quand l'arbitre lui signifie.



Team A: **BC HOME** Mat: **888**

Time-outs: 1st half **58** 2nd half **9**

Team Fouls: Period 1 **XXXX** Period 2 **XX** Period 3 **XXXX** Period 4 **X**

sheet	Lic.	Name of Players	N°	in	Fouls				
					1	2	3	4	5
95		MASSÉ G.	5	X					
97		MÉLOTTE J.	6	X					
91		HUBERT C.	7	X					
82		JAUCOT C.	8	X					
80		BOUÉRET G. (CAP)	9	X					
94		GRUDLER A.	10	X					
91		LACROIX A.	11	X					
92		DANSEUX A.	14	X					
91		ROMAIN A.	17	X					

Coach: **SUARS J (23015)**

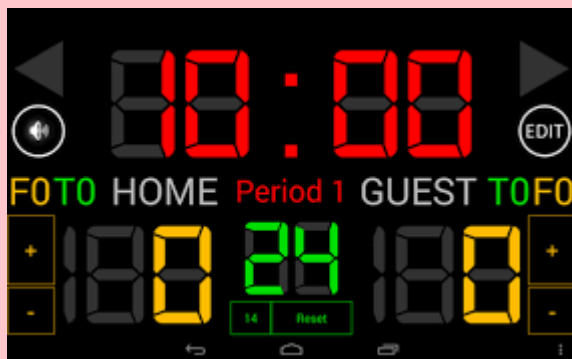
Indiquer une croix quand le joueur monte

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de namur

Tip 6

Entre-deux, chrono de jeu,
flèche et clôture de la feuille

L'entre-deux

Ballon tenu ou
Ballon coincé entre la planche et l'anneau



SITUATION
D'ENTRE-DEUX

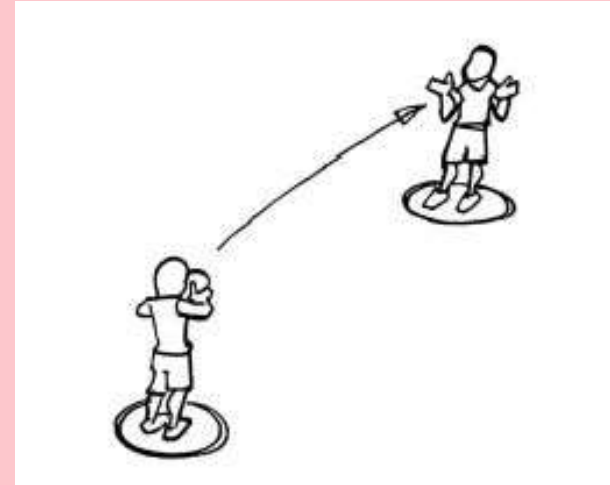
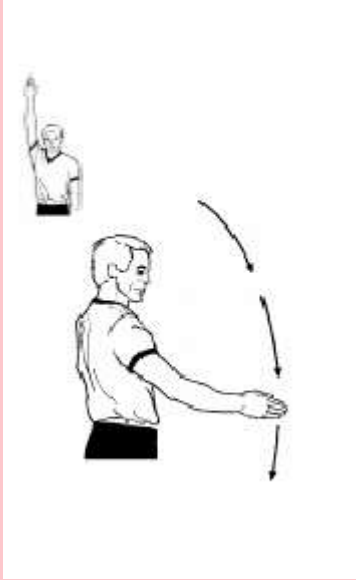


La flèche indique le sens de
reprise du jeu.

Dès que le jeu a repris, le
sens de la flèche est inversé

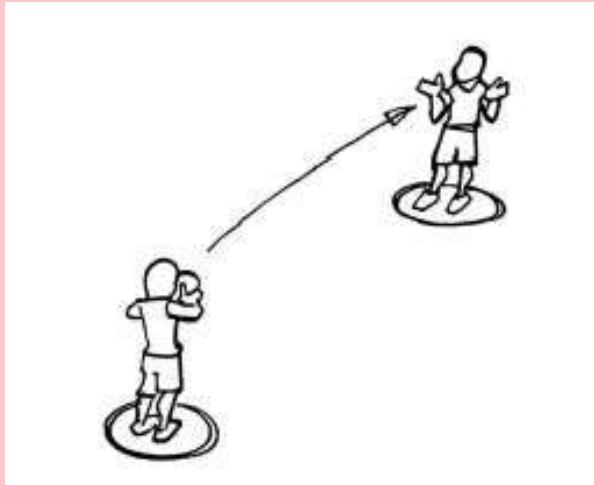


Remise en route du chrono



- Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur.
- 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.
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.

Mise en route du chrono pour les quarts temps suivants



Comme après un entre-deux



Arrêt du chrono dans les 2 dernières minutes du match



Sur panier marqué, arrêt quand le ballon quitte le filet. Il permet à l'équipe qui encaisse de faire un changement. Si tel est le cas, l'adversaire peut en faire également.

Clôture de la feuille

Aucune case ne peut rester vide

- **Fautes** après chaque quart temps
- **Points** à la fin du match
- **Temps morts** après chaque mi-temps
- **Score** après chaque quart temps
- **Vainqueur** à la fin du match

PUIS

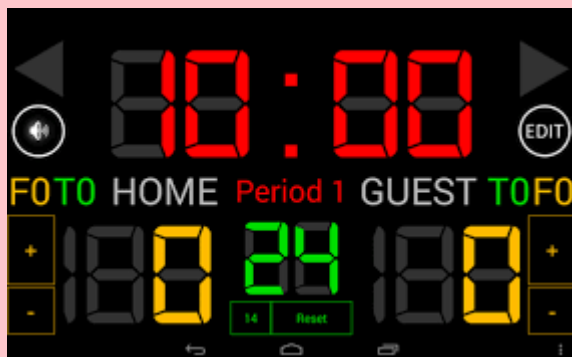
- Signatures des officiels de table
- Contrôle, heure de fin et signature par l'arbitre

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



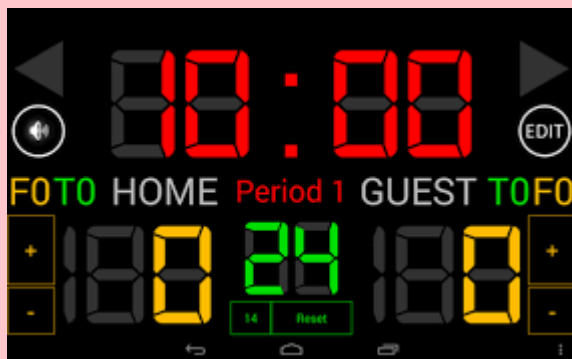
<= Appli : scoreboard basketball

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball



comité
provincial
de namur

Tip 7

Le chrono de tir

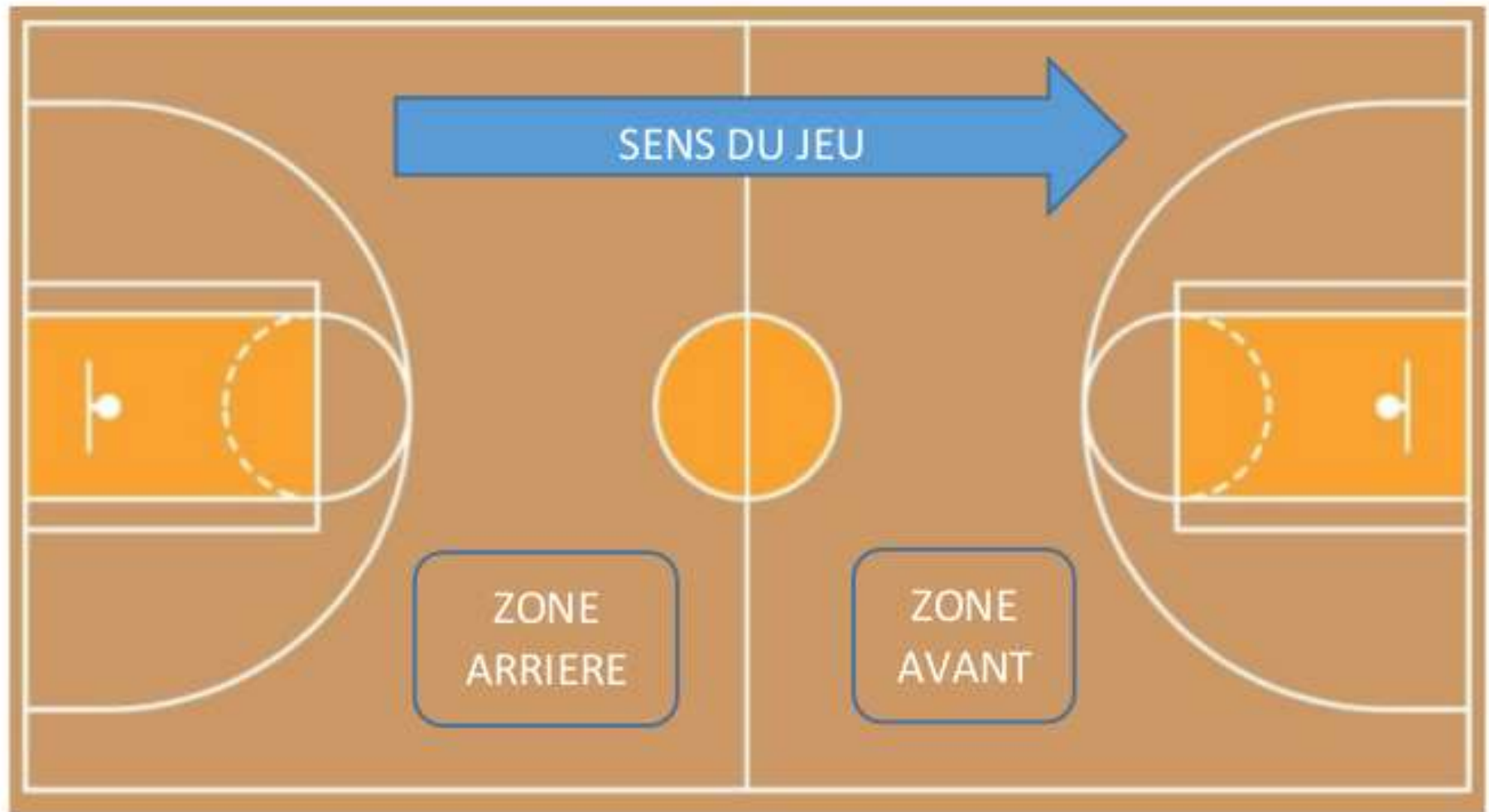
Temps de Tir

-Le temps de tir : C'est le temps qu'une équipe a pour tenter un tir.

-La possession : tenir la balle, la dribbler ou la passer.

Arrière >< Avant

La règle est différente en fonction de la zone avant ou arrière



Les gestes du temps de Tir

Remettre à 24s ou 14s



Temps écoulé



Actions sur le chrono de Tir

Le décompte,
l'arrêt,
la recharge et
l'extinction.

Début et arrêt du décompte

Début du décompte :

- Une équipe établit un nouveau contrôle du ballon.
- Le ballon est touché par un joueur sur le terrain suite à une remise latérale.

Arrêt du Chrono : Comme pour le chrono des temps.

L'extinction du décompte

- Pendant le rebond
avant la possession suivante

- Dans les 14 dernières secondes
de chaque quart.

Recharge à 24 secondes



- La première possession d'un quart temps : 24s
- La possession change sans arrêt du jeu : 24s
- Après un panier marqué, après une perte de balle ou une mauvaise passe : Recharge à 24s

La possession change

**Après un arrêt de jeu ou
si aucune équipe contrôlait le ballon.**

Remise en zone arrière => Recharge à **24s**.

Remise en zone avant => Recharge à **14s**.

L'équipe garde la possession après une sortie



le décompte continue

Après un arrêt de jeu, l'équipe garde la possession

Cause : Pied, FT, Élément extérieur...

Remise en zone **arrière**, arrêt causé par l'**adversaire**
=> Recharge à **24s**.

Remise en zone **arrière**, arrêt causé par l'**équipe**.
=> **le décompte continue**.

Remise en zone **avant** arrêt causé par l'**adversaire**
=> Le temps restant est supérieur à 14s : **le décompte continue**.

=> Le temps restant est inférieur à 14s : Recharge à **14s**.

Remise en zone **avant** arrêt causé par l'**équipe**.
=> **le décompte continue**.

Après un rebond

La première possession après le rebond qui **ne touche pas l'anneau** :

=> à la défense : 24s.

=> à l'attaque : le décompte continue.

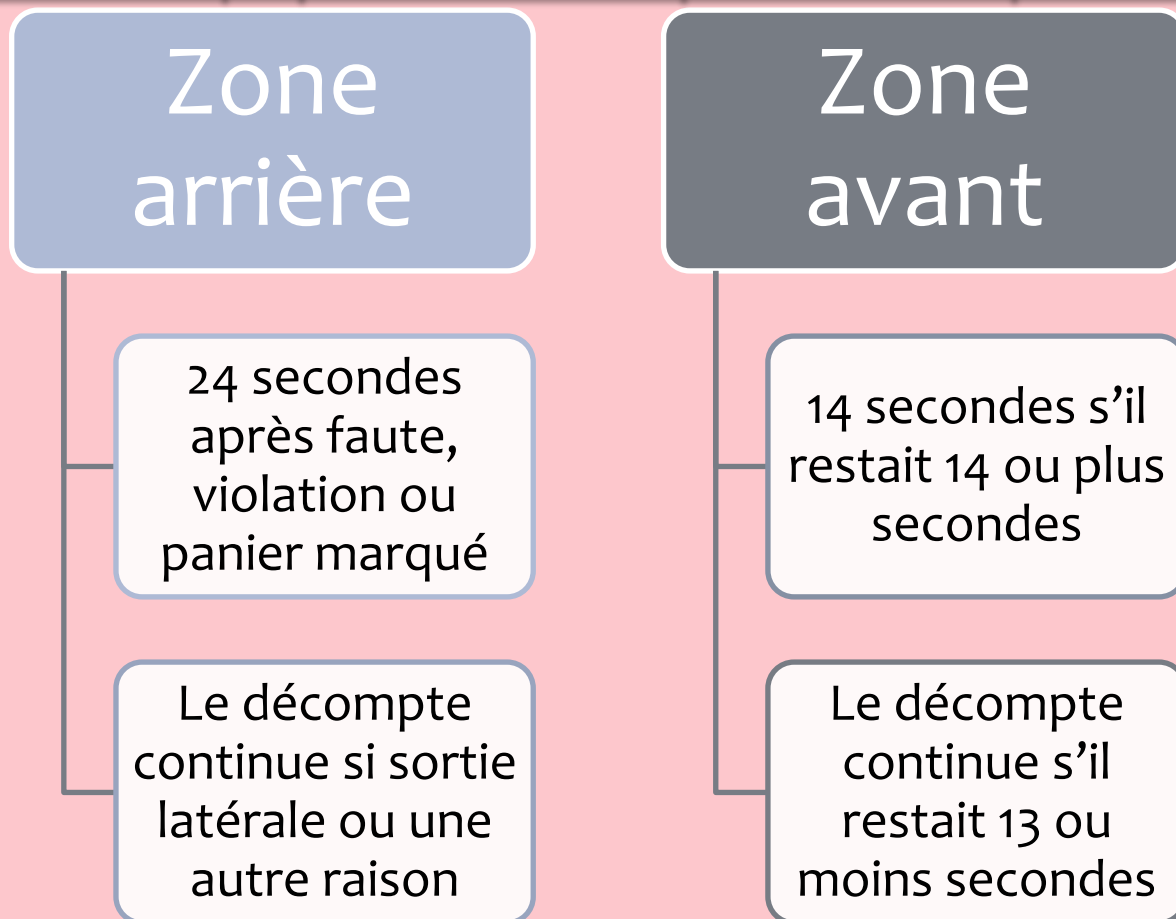
La première possession après le rebond **qui touche l'anneau ou après un ballon coincé** :

=> à la défense : 24s.

=> à l'attaque : 14s.

Temps de tir après l'option du coach

2 dernières minutes du 4ème quart ou prolongation, si le coach qui prend TM à la possession qui suit





comité
provincial
de namur

Tip 8

Les prolongations

Quand y-a-t 'il des prolongations ?

94-94

En cas d'égalité à la fin du temps de jeu.

- Pour un match de championnat senior
- Pour un match de coupe en une manche
- Pour un match retour de coupe quand le score cumulé aller-retour est une égalité.

Arrêt du chrono dans les prolongations



Dans les deux dernières minutes de chaque prolongations, sur panier marqué, arrêt quand le ballon quitte le filet. Il permet à l'équipe qui encaisse de faire un changement. Si tel est le cas, l'adversaire peut en faire également.

TM dans les prolongations

Team A : <u>BC HOME</u>		Mat : <u>888</u>							
Time-outs		Team Fouls							
1st half	<u>5</u> <u>8</u>	Period 1	<u>X</u> <u>X</u> <u>X</u> <u>X</u> Period 2 <u>X</u> <u>X</u> <u>==</u>						
2nd half	<u>=</u> <u>9</u>	Period 3	<u>1</u> <u>2</u> <u>3</u> <u>4</u> Period 4 <u>X</u> <u>==</u>						
<u> </u> <u> </u> Extra periods									
check Flat.	Lic.	Name of Players	N°	In	Fouls				
					1	2	3	4	5
	95	MASSET G.	5	X					
	97	MÉLOTTE J	6	X	P				
	91	HUBERT C	7	X					
	88	JAUCOT C	8	X	P2				
	80	BODERET G (CAP)	9	X	PC				
	94	GRUDLER A	10	X					
	91	LACROIX A	11	X	U2	U2	G3	G3	G0
	92	DANSEAUX A	14	X					
	91	ROMAIN A	17	X	P3	D2			
Coach :		<u>SUARS J (23015)</u>							
Assistant Coach :									

-Le coach a droit à 1 temps-mort par prolongation.

-Dans les deux dernières minutes de chaque prolongation, le droit d'option s'applique également.

Points et prolongations

	A	B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	9
	95	95	
	96	96	
8	97	97	5
	98	98	
	99	99	
8	100	100	5
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	



Simple ligne à la fin du Q4.
Double ligne en fin de match.

Ajouter la somme des points de toutes les prolongations.

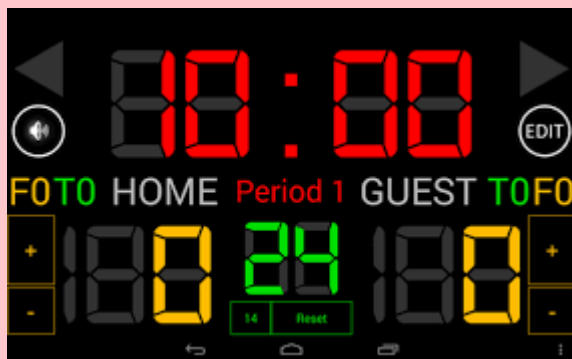
Scores	Quarter ①	A <u>24</u>	B <u>20</u>
	Quarter ②	A <u>20</u>	B <u>31</u>
	Quarter ③	A <u>19</u>	B <u>19</u>
	Quarter ④	A <u>37</u>	B <u>24</u>
	Overtimes	A <u>8</u>	B <u>6</u>

Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : <http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/>
- le R.O.I. de la fédération : <http://www.awbb.be/rubrique/statuts/>
- pour le Mini-Basket : <http://www.awbb.be/mini-basket/> ou www.cpnamur.be / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



<= Appli : scoreboard basketball