



Rapide récapitulatif pour la **FEUILLE DE MATCH U13**

1. Au stylo **NOIR**
 - Remplir l'en-tête EQUIPE A / EQUIPE B date, heure, etc.,
 - Inscrire la liste des joueurs (nom de famille en majuscule et première lettre du prénom), le numéro de licence et le numéro du maillot **UNIQUEMENT POUR COSSONAY**
Inscrire le coach et son numéro de licence
 - Noter par une croix les 5 joueurs de base prévus pour ouvrir le jeu (demander au coach ou attendre de voir qui entre sur le terrain)

2. Au stylo **ROUGE**
 - Entourer en rouge les 5 joueurs (dans les 2 équipes).
 - Noter les points colonne A pour équipe A, colonne B pour équipe B
 - ✓ Panier traditionnel = 2 points
 - Panier mit lors d'un lancer franc = 1 point par lancer franc réussit. Si le joueur réussit les 2 paniers de lancer franc il faudra noter 2 x 1 point)On note le point ET le numéro du joueur.
Si le joueur marque un 3 points (depuis l'extérieur de la ligne des 3 points) l'arbitre le signalera en le montrant sur ses doigts.
 - ✓ + le numéro du joueur entouré
 - Noter les fautes. Les fautes sont **TOUJOURS** signalées par l'arbitre qui vient devant la table des OT pour donner le type de faute, le numéro du joueur et le nombre de lancer franc. Les fautes les plus courantes sont les fautes personnelles notées **P – P1 – P2** selon le nombre de lancers francs donné, à écrire sur la ligne du joueur. Dès 5 fautes il est exclu du match alors **PENSEZ A AVERTIR LES COACHS SI UN JOUEUR A 3 OU 4 FAUTES**
A chaque faute, une croix est faite dans la zone « faute d'équipe ». Dès 4 fautes on lève le panneau rouge de la table et toute faute est désormais sanctionnée de 2 lancers francs. On remet à zéro à chaque quart temps.

- Temps-mort. Si un temp mort est demandé par une équipe noter à quelle minute il a lieu. (le quart dure 8 minutes, si le chrono affiche un temp restant de 6 minute 20, nous sommes donc dans la 2^{ème} minute de jeu, on note « 2 »)
 - Entrée d'un nouveau joueur, on met une croix dans la colonne correspondant au quart-temps en court.
3. **Fin du quart temps**
- Entourer en rouge le score et faire un trait dessous.
 - Noter en bas de page le score de la période achevée.
4. Au stylo **NOIR**
- Recommencer pour le 2^{ème} quart temps avec un stylo noir. Plus besoin d'entourer les joueurs entrants.
5. Au stylo **ROUGE**
- Recommencer pour le 3^{ème} quart temps avec un stylo rouge.
6. Au stylo **NOIR**
- Recommencer pour le 4^{ème} quart temps avec un stylo noir.
7. **Fin du match**
- Noter le score final et le nom de l'équipe gagnante.
 - Double trait sous le score final, barrer les colonnes des scores en cours jusqu'au bas de la page.
 - Un trait pour « clôturer » les fautes des joueurs et des traits horizontaux sur chaque ligne.
 - Double trait pour fermer les fautes d'équipes et les temps morts.
 - Nom et licence du marqueur (vous !) et signature.
 - Donner la feuille de match au coach de l'équipe recevante.

