



# FORMATION OTM

COMMENT REMPLIR  
UNE FEUILLE DE MATCH ?



# Jeu des couleurs

Toute la partie administrative se fait au stylo **noir et en majuscules**

Les 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> quart temps se font en **rouge**

Les 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> quart temps se font en **noir**

+ les prolongations se font en **noir**



# La feuille de match

Où trouver les informations pour la partie administrative ?

LIGUE REGIONALE D'ALSACE DE BASKET-BALL			
 FEDERATION FRANCAISE DE BASKETBALL	COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL DU BAS-RHIN	Équipe A .....	
	COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL DU HAUT-RHIN	contre Équipe B .....	
Saison : .....	Rencontre N° <input type="text"/>	Date <input type="text"/>	Heure <input type="text"/> Lieu .....
Catégorie : .....	Poule <input type="text"/>	1 <sup>er</sup> arbitre .....	2 <sup>eme</sup> arbitre .....

Toutes les informations sont présentes sur le calendrier

**LIGUE REGIONALE D'ALSACE DE BASKET-BALL**

COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL DU BAS-RHIN      **Équipe A**  
 COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL DU HAUT-RHIN      **contre Équipe B**

---

Saison : \_\_\_\_\_ Rencontre N°     Date       Heure     Lieu \_\_\_\_\_

Catégorie : \_\_\_\_\_ Poule  1<sup>er</sup> arbitre \_\_\_\_\_ 2<sup>ème</sup> arbitre \_\_\_\_\_

**PLANNING DES RENCONTRES**  
**BCSG SAISON 2011/2012**  
 www.basket-carspach.fr

	Semaine 38 19/9 - 25/9	Semaine 39 26/9 - 2/10	semaine 40 3/10 - 9/10	semaine 41 10/10 - 16/10	semaine 42 17/10 - 23/10	semaine 43 24/10 - 30/10
<b>OCCUPATION SALLE</b>						
<b>VETERANS</b>	<b>SF REININGUE</b>	<b>PFASTATT</b>		<b>MICHELBACH</b>		
<b>CAT : VM</b>	2 : 18/09 D 15:30	2107 J 20:30		2113 J 20:30		
<b>POULE : A</b>	Coupe 1/16 (-10) Vogel A+Bacher P	Plessier		Plessier		



On obtient :

**PLANNING DES RENCONTRES**  
**BCSG SAISON 2011/2012**  
[www.basket-carspach.fr](http://www.basket-carspach.fr)

	Semaine 38 19/9 - 25/9	Semaine 39 26/9 - 2/10	semaine 40 3/10 - 9/10	semaine 41 10/10 - 16/10	semaine 42 17/10 - 23/10	semaine 43 24/10 - 30/10
<b>OCCUPATION SALLE</b>						
<b>VETERANS</b>	<b>SF REININGUE</b>	PFASSTATT		MICHEL BACH		
<b>CAT : VM</b>	2 : 18/09 D 15:30	2107 J 20:30		2113 J 20:30		
<b>POULE : A</b>	Coupe 1/16 (-10) Vogel A+Bacher P	Plessier		Plessier		

**LIGUE REGIONALE D'ALSACE DE BASKET-BALL**



COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL DU BAS-RHIN  
 COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET-BALL DU HAUT-RHIN

Équipe A ..... **CARSPACH**  
 contre Équipe B ..... **PFASSTATT**

Saison : 2011 / 2012	Rencontre N° 2107	Date 29/09/11	Heure 2030	Lieu PLESSIER
Catégorie : VM	Poule <input checked="" type="checkbox"/> A	1 <sup>er</sup> arbitre	2 <sup>ème</sup> arbitre	





- Exemple :

Pour faciliter la tâche, mettre les numéros dans l'ordre

L'entraîneur a fait son 5 de départ

Équipe A CARSPACH

Couleur : VERT

Temps morts

1MT

2MT

Prolongations

Fautes d'équipe

①     ②

③     ④

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
BC 950292	VOGEL A.	4	X					
BC953506	HARNIST M.	5						
	FINCK C.	6						
	MOYSES C.	7						
	MARTIN F.	8						
	ANDRES V.	9	X					
BC952147	SCHWOB M.	10	X					
BC950352	DIETEMANN A.	12	X					
	MANGIN J. (cap)	13	X					
	NASEM A.	14						
VT910213	Entraîneur RUNSER E <i>Runser</i>							
	Entraîneur adjoint							



Début de la rencontre :

Vérification du cinq de départ

⇒ Entour en rouge les « X » si les joueurs sont bien sur le terrain

Le match peut commencer ...

Équipe A : CARSPACH  
 Couleur : VERT

Temps morts : 1MT, 2MT, Prolongations

Fautes d'équipe : ①, ②, ③, ④

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
BC950292	VOGEL A.	4	X					
BC953506	HARNIST P.	5						
	FINCK C.	6						
	FOYSES C.	7						
	MARTIN F.	8						
	ANDRES V.	9	X					
BC952147	SCHWOB P.	10	X					
BC950352	DIETEMANN A.	12	X					
	PIANGIN J. (cap)	13	X					
	NASEM A.	14						
VT910213	Entraîneur RUNSER E							
	Entraîneur adjoint							

# Les points

Comment marquer les points ?

Pour tout panier, il faut noter le numéro du marqueur

**Pour un lancer franc :**

On marque un « • » sur le score

7 : numéro du marqueur

	A	B	
	1	1	
10	<del>2</del>	<del>2</del>	6
	3	3	
	4	4	
12	<del>5</del>	5	
	6	6	
4	<del>7</del>	7	
7	•	8	
	9	9	

# Les points

**Pour un tir à 2 points :**  
 On barre le score « / »

4 : numéro du marqueur

	A	B	
	1	1	
10	<del>2</del>	<del>2</del>	6
	3	3	
	4	4	
12	<del>5</del>	5	
	6	6	
	<del>7</del>	7	
7	8	8	
	9	9	

# Les points

**Pour un tir à 3 points :**  
 On barre le score « / »  
 et on entoure le numéro

	A	B	
	1	1	
10	<del>2</del>	<del>2</del>	6
	3	3	
	4	4	
	<del>5</del>	5	
	6	6	
4	<del>7</del>	7	
7	8	8	
	9	9	

12 : numéro du marqueur

# Les points

## Récapitulatif

**3 points**  
 On barre le numéro des points accumulés et on encercle le numéro du joueur en face du score

**2 points**  
 On barre le numéro du score atteint

**1 point**  
 On fait un cercle plein sur le nouveau score

	A	B
	1	1
	2	2
④	<del>3</del>	3
	4	4
7	<del>5</del>	5
1	6	6
	7	7
	8	8



# Les fautes



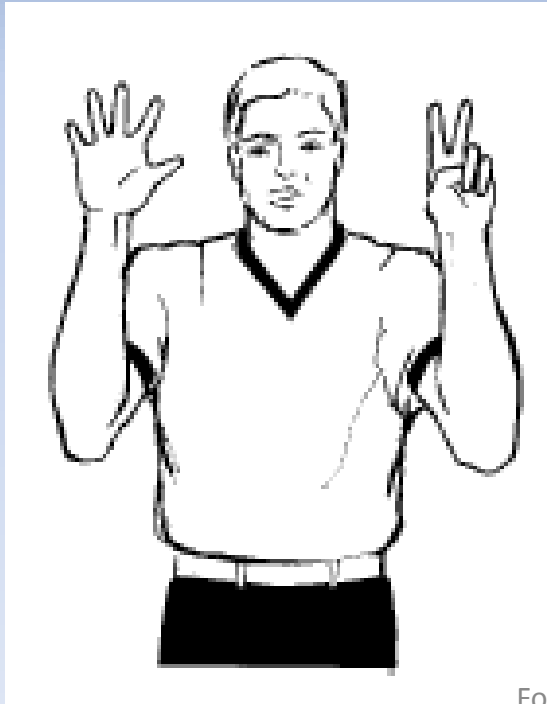
Comment marquer les fautes ?

Comment savoir le numéro du joueur et le nombre de lancer franc (0, 1, 2, 3) ?

# Les fautes

Les numéros :

**De 4 à 10 :**



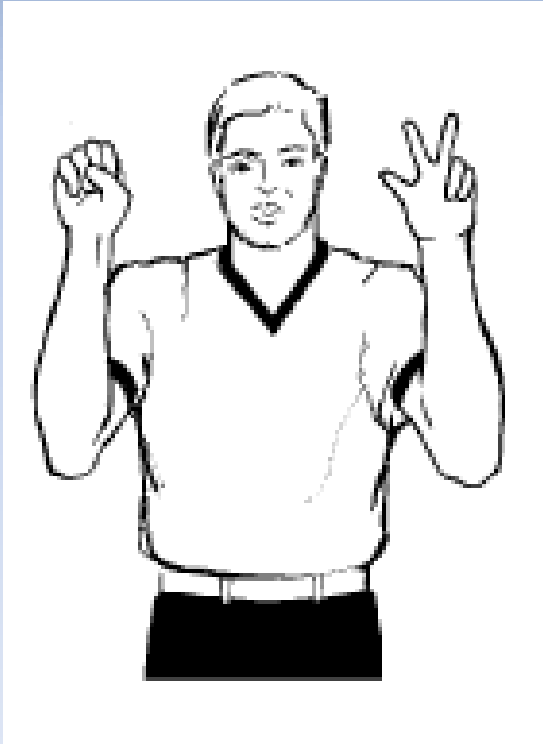
l'arbitre montre le numéro  
avec ses doigts

ici faute du numéro 7

# Les fautes

Les numéros :

**De 11 à 15 :**



l'arbitre ferme le poing  
(10) et ajoute le reste  
avec l'autre main

ici : faute du numéro 13



# Les fautes

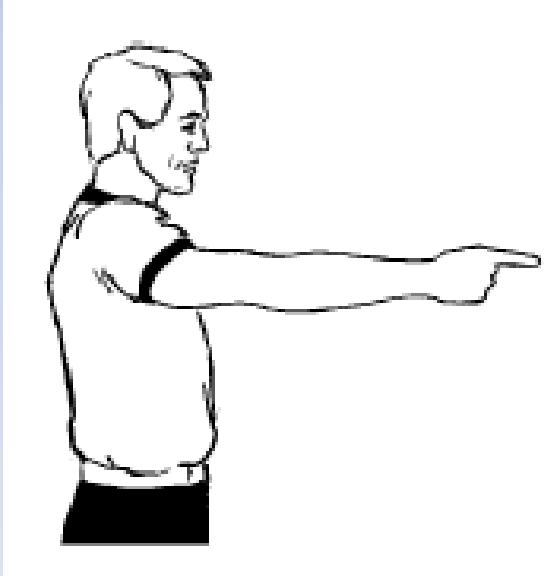
Après avoir annoncé le numéro et le type de fautes,

l'arbitre montre la réparation (0, 1, 2, 3 lancer franc)

# Les fautes

Le nombre de lancer franc

**Aucun lancer franc**



L'arbitre indique qu'il y a  
touche

# Les fautes

Le nombre de lancer franc

## Panier marqué plus 1 lancer franc



L'arbitre indique qu'il y a un lancer franc

# Les fautes

Le nombre de lancer franc

## 2 lancer franc à tirer

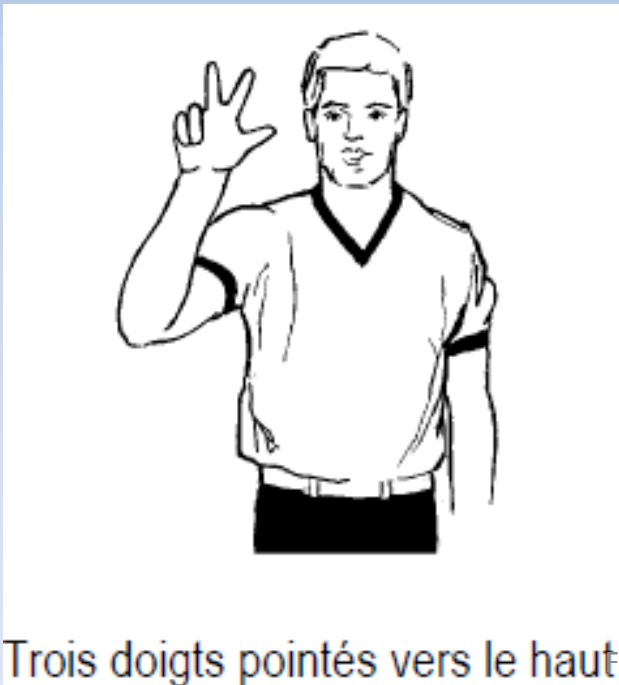


L'arbitre indique qu'il y a deux lancer franc

# Les fautes

Le nombre de lancer franc

## 3 lancer franc à tirer



L'arbitre indique qu'il y a trois lancer franc

# Les fautes

Comment marquer les fautes sur la feuille ?

**Pour une faute sans lancer franc :**

N°	en jeu	Fautes				
		1	2	3	4	5
4	X	P				
5						
6						
7	X	P <sub>3</sub>				
8						
9	X	P <sub>2</sub>				
10	X					
12	X	P <sub>1</sub>	P			
13	X					
14						

On inscrit un « P » dans la case du joueur qui a fait faute

ici faute du numéro 4 ou 12

# Les fautes

Comment marquer les fautes sur la feuille ?

**Pour une faute suivie d'un lancer franc :**

N°	en jeu	Fautes				
		1	2	3	4	5
4	⊗	P				
5						
6						
7	⊗	P <sub>3</sub>				
8						
9	⊗	P <sub>2</sub>				
10	⊗					
12	⊗	P <sub>1</sub>				
13	⊗					
14						

On inscrit un « P1 » dans la case du joueur qui a fait faute

ici faute du numéro 12

# Les fautes

Comment marquer les fautes sur la feuille ?

**Pour une faute suivie de deux lancer franc :**

N°	en jeu	Fautes				
		1	2	3	4	5
4	⊗	P				
5						
6						
7	⊗	P <sub>3</sub>				
8						
9	⊗	P <sub>2</sub>				
10	⊗					
12	⊗	P <sub>1</sub>	P			
13	⊗					
14						

On inscrit un « P<sub>2</sub> » dans la case du joueur qui a fait faute

ici faute du numéro 9

# Les fautes

Comment marquer les fautes sur la feuille ?

**Pour une faute suivie de trois lancer franc :**

N°	en jeu	Fautes				
		1	2	3	4	5
4	⊗	P				
5						
6						
7	⊗	P <sub>3</sub>				
8						
9	⊗	P <sub>2</sub>				
10	⊗					
12	⊗	P <sub>1</sub>	P			
13	⊗					
14						

On inscrit un « P<sub>3</sub> » dans la case du joueur qui a fait faute

ici faute du numéro 7



# Les fautes

Après chaque faute,

Il faut montrer la plaquette correspondant au nombre de fautes du joueur.



# Les fautes

Les fautes d'équipes :

Après chaque faute, il faut ajouter une faute d'équipe.

Après la 4<sup>ème</sup> faute : lever le drapeau

Équipe A CARSPACH  
 Couleur : VERT  
 Temps morts  
 1MT   
 2MT   
 Prolongations

Fautes d'équipe  
 ①     ②      
 ③     ④

Licence	Nom des joueurs	N° en jeu	Fautes							
			1	2	3	4	5			
BC 950292	VOGEL A.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BC 953506	HARNIST M.	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	FINCK C.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fautes d'équipe  
 Ici 4 fautes, on lève donc le drapeau

# Les temps morts

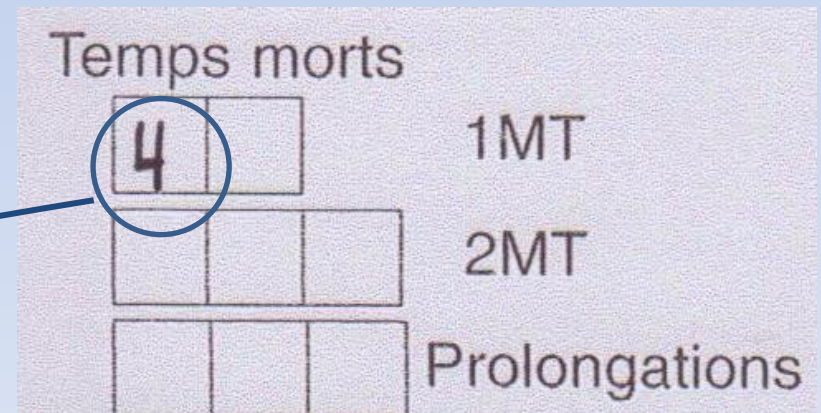
Comment marquer un temps mort ?

Pour un temps mort, on marque :

La différence entre la durée d'un quart temps et  
le temps affiché au chronomètre

Durée d'un quart temps : 10 min  
Lorsque l'entraîneur prend le temps,  
il y a 6:28 au tableau d'affichage

On a :  $10 - 6 = 4$



# Pendant le quart temps

Dès qu'un nouveau joueur entre en jeu :  
 il faut cocher la case à côté du numéro

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu
BC 950292	VOGEL A.	4	<input checked="" type="checkbox"/>
BC953506	HARNIST M.	5	<input type="checkbox"/>
	FINCK C.	6	<input checked="" type="checkbox"/>
	MOYSES C.	7	<input checked="" type="checkbox"/>
	MARTIN F.	8	<input type="checkbox"/>
	ANDRES V.	9	<input checked="" type="checkbox"/>
BC952147	SCHWOB M.	10	<input checked="" type="checkbox"/>
BC950352	DIETEMANN A.	12	<input checked="" type="checkbox"/>
	MANGIN J. (cap)	13	<input checked="" type="checkbox"/>
	NASEM A.	14	<input checked="" type="checkbox"/>

Les numéros 6 et 7  
 sont entrés en jeu



# Fin du quart temps

A la fin d'un quart temps, il faut :  
Tirer un trait et entourer le score

	A	B
	1	1
<del>10</del>	<del>2</del>	<del>2</del> 6
	3	3
	4	4
<del>12</del>	<del>5</del>	5
	6	6
<del>4</del>	<del>7</del>	7
<del>7</del>	●	8
	9	9
<del>6</del>	<del>10</del>	10
	11	11

Pour l'équipe B

Pour l'équipe A

# Fin du quart temps

A la fin d'un quart temps, il faut :  
 Reporter le score **PAR** quart temps

Fin du 1<sup>er</sup> quart temps

A	B
1	1
<del>10</del>	<del>2</del> 6
3	3
4	4
<del>12</del>	5
6	6
<del>4</del>	7
7	8
9	9
<del>6</del>	<del>10</del> 10
11	11

RÉSULTATS :

Période ①	A	10	B	2	②	A	B
Période ③	A		B		④	A	B
Prolongations	A		B				

# Fin du quart temps

A la fin d'un quart temps, il faut :  
**Reporter le score PAR quart temps**

A	B
1	1
<del>10</del>	<del>2</del> 6
3	● 15
4	4
<del>12</del>	<del>5</del> 8
6	6
<del>4</del>	<del>7</del> 7
7	● 8
9	9
<del>6</del>	<del>10</del> 10
11	11
12	12
<del>4</del>	<del>13</del> 13
4	● 14
15	15
<del>12</del>	<del>16</del> 16

Score du QT équipe B :

$$7 - 2 = 5$$

Score du QT équipe A :

$$16 - 10 = 6$$

RÉSULTATS :

Période	①	A	10	B	2	②	A	6	B	5
Période	③	A		B		④	A		B	
Prolongations		A		B						

Formation OFM 2011/2012 - BCSG - Eric Runser

# Fin du quart temps

A la fin d'un quart temps, il faut :  
 Encadrer les fautes

Équipe A : CARSPACH  
 Couleur : VERT  
 Temps morts  
 1MT   2MT      
 Prolongations

Fautes d'équipe  
 ①     ② 1 2 3 4  
 ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

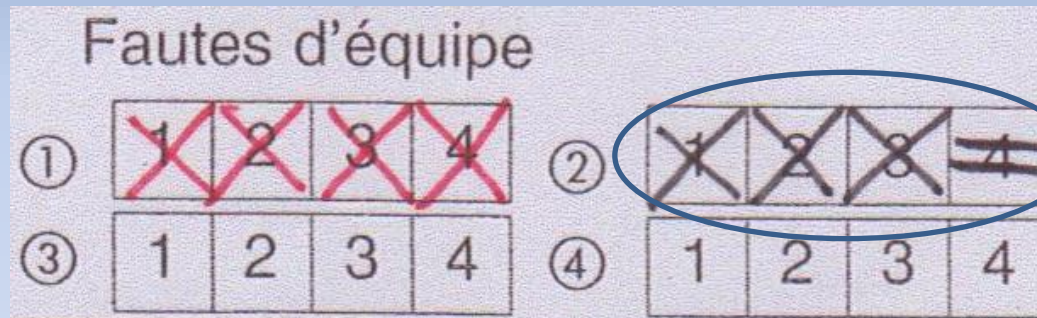
Licence	Nom des joueurs	N° en jeu	Fautes					
			1	2	3	4	5	
BC 950292	VOGEL A.	4	X		P			
BC953506	HARNIST M.	5						
	FINCK C.	6	X					
	FOYSES C.	7	X		P			
	MARTIN F.	8						
	ANDRES V.	9	X		P			
BC952147	SCHWOB M.	10	X					
BC950352	DIETEMANN A.	12	X		P	P		
	MANGIN J. (cap)	13	X					
	NASEM A.	14						
VT910213	Entraîneur RUNSER E							
	Entraîneur adjoint							



# Fin du quart temps

A la fin d'un quart temps, il faut :

Rayer les fautes d'équipe s'il n'y en a pas 4

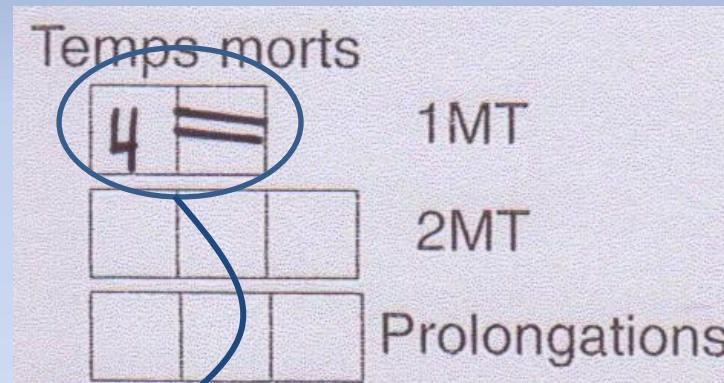


Il n'y a que 3 fautes d'équipe, on raye la 4<sup>ème</sup> d'un double trait

# A la mi temps

A la mi temps, il faut :

Rayer les quarts temps morts non utilisés d'un double trait



L'entraîneur n'a utilisé qu'un seul temps mort, on raje donc le 2<sup>ème</sup> d'un double trait



# Fin du match

A la fin du match, il faut :  
Reporter le score final

6	<del>10</del>	10
		11 11
	<del>12</del>	<del>7</del>
<del>4</del>	<del>13</del>	<del>13</del>
4		14
		15 15
12	<del>16</del>	16
		17 17
13	<del>18</del>	18
		19 19
9	<del>20</del>	20
		21 21
		22 22
14	<del>23</del>	23
		24 24

RÉSULTAT FINAL :  
Équipe A 23                      Équipe B 12



# Fin du match



A la fin du match, il faut :  
Ecrire l'équipe gagnante

RÉSULTAT FINAL :

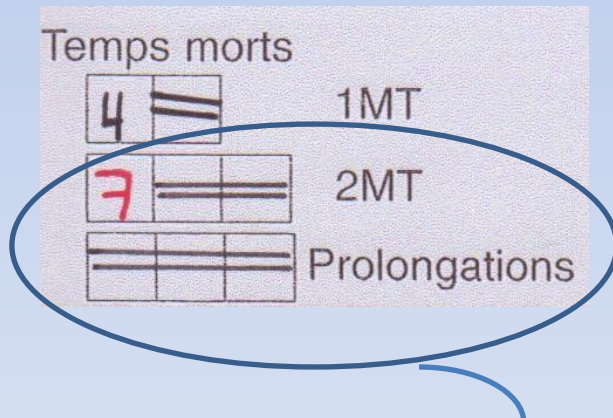
Équipe A	23	Équipe B	12
Équipe gagnante	CARSPACH		



# Fin du match

A la fin du match, il faut :

Rayer les temps morts non utilisés en seconde mi temps et ceux de la prolongation



Un seul temps mort a été pris en 2MT, on raye d'un double trait  
Les 2 autres et ceux des prolongations

# Fin du match

A la fin du match, il faut :

Rayer les cases et les lignes non utilisées et les joueurs non entrés en jeu

Licence	Nom des joueurs	N°	en jeu	Fautes					
				1	2	3	4	5	
BC 950292	VOGEL A.	4	<del>X</del>	<del>P</del>					
<del>BC953506</del>	<del>HARNIST T.</del>	<del>5</del>							
	FINCK C.	6	<del>X</del>	P	P				
	MOYSES C.	7	<del>X</del>	<del>P</del>	<del>P</del>	<del>P</del>	<del>P</del>	<del>P</del>	
	MARTIN F.	8							
	ANDRES V.	9	<del>X</del>	<del>P</del>					
BC952147	SCHWOB T.	10	<del>X</del>						
BC950352	DIETEMANN A.	12	<del>X</del>	<del>P</del>	<del>P</del>				
	MANGIN J. (cap)	13	<del>X</del>						
	NASEM A.	14	<del>X</del>	<del>P</del>					
VT9-10213	Entraîneur RUNSER E.								
	Entraîneur adjoint								

Non entré en jeu, on raye toutes la ligne

Fautes non commises



# Fin du match



A la fin du match, il faut :  
 Rayer la fin de la colonne du  
 score de chaque équipe.

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



# Fin du match

A la fin du match, il faut :  
Pour finir signer la feuille dans  
La case « signature du marqueur »

Signature du marqueur	Signature du chronométrateur	Signature de l'opérateur des 24"	Signature du 2 <sup>e</sup> arbitre	Signature du 1 <sup>er</sup> arbitre	Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation)
-----------------------	------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	---



# L'alternance/« la flèche »



Dans quel sens va la flèche ?



La flèche montre la direction dans la quelle l'équipe tire

# La « flèche »

## Quand tourner la flèche ?

- Après chaque entre-entre-deux lorsque la touche est faite.



L'arbitre indique entre-deux.  
Après la touche on tourne la flèche



# La « flèche »

## Quand tourner la flèche

- Après le début du QT2, QT3 et QT4, après la touche.
- A la fin du QT2



# La « flèche »

Dans quel sens mettre la flèche après l'entre-deux initial ?

Quand un joueur prend la balle à deux mains.  
Si c'est un joueur A, on met la flèche vers le panier ou marque l'équipe B