SWISS BASKETBALL

Route d'Englisberg 5
CH-1763 Granges-Paccot
Tél.: 026 469 06 00
Fax: 026 469 06 10
E-Mail: info@swissbasketball.ch

# FEUILLE DE MARQUE

**EQUIPE A** LAUSANNE — **EQUIPE B** ZÜRICH

Compétition : **COUPE SUISSE** Date : **02.10.2018** Heure : **17h30**

N° Match : **18 - 00123** Lieu : **ST. LÉONARD (FRIBOURG)**

| | | N° Licence |
|---|---|---|
| Crew Chief | CLIVAZ S. | 39528 |
| Arbitre 1 | CASTRO N. | 733 |
| Arbitre 2 | THIEBAUD Ch.-E. | 5617 |

## Equipe A : LAUSANNE

Temps-morts : 1ère mi-temps 7 — 2ème mi-temps 9 — Prolongations 10

Fautes d'équipe : 1ère mi-temps ① ② — 2ème mi-temps ③ ④ — Prolongations

| Pts | N° Licence | Nom des joueurs | | N° | En jeu | Fautes 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 746504 | BURGISSER G. | | 4 | x | $P_2$ | P | $D_2$ | | |
| 3 | 754125 | COTTURE P. | (CAP) | 5 | x | $P_3$ | P | | | |
| 4 | 655 | BOUTAT N. | | 6 | x | P | P | $P_2$ | | |
| 7 | 4578 | CHAUDRON P. | | 7 | x | $U_1$ | P | $P_1$ | $T_c$ | GD |
| 8 | 7410 | BERNASCONI L. | | 8 | x | $P_1$ | P | | | |
| 0 | 751298 | MORAND J. | | 22 | x | $P_3$ | $P_2$ | $D_2$ | F | F |
| 0 | 6655 | PAQUIER R. | | 35 | x | | | | | |
| 2 | 123 | BLANCHET R. | | 40 | x | | | | | |
| 4 | 1247 | ZUFFEREY K. | | 41 | x | $U_2$ | $P_2$ | $U_2$ | GD | |
| 6 | 8512 | CHEVALLEY C. | | 45 | x | $P_2$ | | | | |
| | 1071 | Coach : | COSTA A | | | $C_1$ | $B_2$ | $C_1$ | GD | |
| | 104 | Assistant : | DE SOUSA A. | | | | | | | |

## Equipe B : ZÜRICH

Temps-morts : 1ère mi-temps 6 — 2ème mi-temps — Prolongations

Fautes d'équipe : 1ère mi-temps ① ② — 2ème mi-temps ③ ④ — Prolongations

| Pts | N° Licence | Nom des joueurs | | N° | En jeu | Fautes 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 2314 | ALBRECHT M. | | 4 | x | $P_2$ | | | | |
| 10 | 731 | WEBER S. | | 5 | x | $P_2$ | | | | |
| 2 | 321 | BIONDI M. | (CAP) | 6 | x | | | | | |
| 2 | 1212 | BAUMANN G. | | 7 | x | $P_2$ | $T_c$ | $P_2$ | P | P | D |
| 2 | 4245 | FREHNER S. | | 8 | x | | | | | |
| - | 3333 | WEBER M. | | 10 | | | | | | |
| 0 | 645 | WULZ H. | | 11 | x | | | | | |
| 10 | 976 | GROSS M. | | 12 | x | | | | | |
| 2 | 1112 | MEIER D. | | 14 | x | P | P | | | |
| 5 | 7654 | KARL G. | | 15 | x | $P_2$ | | | | |
| | 752231 | Coach : | BIONDI M. (CAP) | | | $B_2$ | | | | |
| | 5514 | Assistant : | HUBER M. | | | | | | | |

Scores : Période ① A **11** B **14** — Période ② A **8** B **8**

Période ③ A **8** B **7** — Période ④ A **9** B **9**

Prolongations A ___ B ___

| | N° Licence | Nom des officiels | Signature |
|---|---|---|---|
| Marqueur : | 4650 | COVINI S. | |
| Chronométeur : | 9493 | CANEPA C. | |
| Opérateur des tirs : | 740715 | FERNANDEZ M. | |
| Speaker : | 54218 | DONZEL F. | |

| A | | B |
|---|---|---|
| | 1 | 6 |
| 7 | 2 | 6 |
| | 3 | 3 |
| | 4 | 15 |
| 41 | 5 | 5 |
| 4 | 6 | 14 |
| 4 | 7 | |
| | 8 | 8 |
| 6 | 9 | 5 |
| | 10 | 10 |
| 6 | 11 | 12 |
| | 12 | 12 |
| 7 | 13 | 12 |
| | 14 | 4 |
| 5 | 15 | |
| 7 | 16 | |
| | 17 | 12 |
| | 18 | 5 |
| | 19 | 4 |
| | 20 | 4 |
| 8 | 21 | |
| | 22 | 4 |
| | 23 | |
| 45 | 24 | |
| 41 | 25 | 5 |
| | 26 | |
| 40 | 27 | 5 |
| | 28 | 7 |
| 7 | 29 | 7 |
| | 30 | |
| | 31 | 8 |
| 8 | 32 | |
| | 33 | |
| | 34 | 12 |
| 8 | 35 | |
| 5 | 36 | |
| | 37 | 15 |
| | 38 | 5 |
| | 39 | |
| | 40 | |

**Colonne du résultat :**

= 1 point marqué au lancer franc

= 2 ou 3 points marqués

= résultat entouré à la fin de chaque période

**Colonne avec numéro du joueur :**

(14) = 3 points marqués

**En-tête de la feuille en LETTRES MAJUSCULES**

**Fautes :**

P = Faute personelle
T = Faute technique (2x T = disqualification pour le match, suivi par un **GD** (**G**ame **D**isqualification) dans la case suivante)
U = Faute antisportive (2x U = disqualification pour le match, suivi par un **GD** (**G**ame **D**isqualification) dans la case suivante)
D = Faute disqualifiante
$C_1$ = Faute technique "Coach" (comportement)
$B_1$ = Faute technique "Banc"

1x T & 1x U = disqualification pour le match et mettre ensuite **GD** (**G**ame **D**isqualification) dans la case suivante)

Entraîneur-joueur => 1x T / U & 1x **C** = **GD**
Entraîneur-joueur = CAP

Fautes disqualifiantes de membres de banc d'équipe => D => $B_2$

Disqualification du coach après $C_1C_1$ ou total 3 en combination "B" & "$C_1$" suivi de **GD** (**G**ame **D**isqualification).

F = "Fighting" (bagarre)

après 5ème faute = 6ème faute disqualification comme remplaçant
F ou D ($B_2$ à ajouter dans la case du coach)

Quitte la zone du banc et ne participe pas à la bagarre
F => $B_2$

Quitte la zone du banc ET participe activement à la bagarre
$D_2$ & F => $B_2$

**Indices :**

1, 2, 3 = nombre de lancer(s) franc(s) à tirer
c = deux fautes se compensant (aucun lancer franc)

**Couleur pour les périodes :**

1er quart : ROUGE
2ème quart: NOIR
3ème quart: ROUGE
4ème quart: NOIR
Prolongations: NOIR

Score final : Equipe A : **36** Equipe B : **38**

Nom de l'équipe gagnante : **ZÜRICH**

Fin du match (hh:mm) : **19:22**

Signature Crew Chief :

Signature Arbitre 1 :

Signature Arbitre 2 :

Signature du capitaine en cas de protêt :

# *CHRONOMETRE*

*AIDE-MEMOIRE, Edition 11.2017*

| Départ du chronomètre ➔ **ON** |
|---|
| Dès que l'un des joueurs sur le terrain (équipe A ou B) **touche** le ballon. |

| Arrêt du chronomètre ➔ **OFF** |
|---|
| Dès que l'arbitre siffle |
| Sur demande d'un temps-mort par le coach ou d'un changement par le joueur sur panier encaissé<br>➔ 1) stopper le chrono, 2) actionner le signal sonore |
| Dans les 2 dernières minutes (02:00) du temps réglementaire ou de la prolongation sur chaque panier marqué |

**REMPLACEMENT**

- A chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- Si le **dernier** lancer-franc est réussi.
- Si des lancers-francs sont suivis d'une remise en jeu au milieu du terrain (sur faute technique, antisportive et disqualifiante).
- Sur un panier **encaissé** dans les deux dernières minutes du match (4$^{e}$ quart) et de chaque prolongation (uniquement 02:00 ➔ 00:00).
- Une occasion de temps-mort **prend fin** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer franc.

**TEMPS-MORT**

- A chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- Si le **dernier** lancer-franc est réussi.
- Si des lancers-francs sont suivis d'une remise en jeu au milieu du terrain (sur faute technique, antisportive et disqualifiante).
- Durant tout le match, lorsqu'une équipe **encaisse un panier**, elle peut demander un temps-mort.
- Une occasion de temps-mort **prend fin** lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou un premier ou unique lancer franc.

**FLECHE DE POSSESION**

Elle désigne l'équipe bénéficiant de la prochaine possession lors d'une situation d'entre-deux.
Au début du 2$^{ème}$, 3$^{ème}$, 4$^{ème}$ quart-temps et des éventuelles prolongations, la flèche désignera l'équipe devant faire la remise en jeu, au milieu du terrain en face de la table de marque pour débuter la période.

**Procédure :**

- Au début du match, lorsqu'une équipe prend la **possession de la balle**, la flèche indiquera alors le **sens d'attaque opposé**.
- Lors de chaque situation d'entre-deux, la flèche doit alors être tournée **après** que la remise en jeu soit effectuée.
- Au début de chaque quart-temps, la flèche doit être tournée **après** que la remise en jeu soit effectuée.
- Lors d'une double faute commise alors que la balle n'est en possession d'aucune des deux équipes, la flèche indiquera quelle équipe fera la remise en jeu. Celle-ci doit alors être tournée **après** que la remise en jeu soit effectuée (Important de se référer la décision des arbitres dans ce cas).
- À la **mi-temps**, la flèche doit être tournée car les équipes changent de camp d'attaque pour la seconde période. Ceci doit être fait en présence des arbitres et peut être annoté par une petite flèche sur la feuille de marque.

# *Chronomètre des tirs ou 24 SECONDES*

*AIDE-MEMOIRE, Edition 01.2019*

| Départ des 24 secondes ➔ **ON** | Dès qu'un joueur | |
|---|---|---|
| | **prend la possession** de la balle | **touche** la balle |
| Entre-deux du début du match | **X** | |
| Remise en jeu après faute, violation ou panier marqué | | **X** |
| Situation de rebond défensif après un shoot manqué | **X** | |

| Arrêt des 24 secondes ➔ **OFF** |
|---|
| Dès que l'arbitre siffle |
| A chaque situation de remise à 14/24 sec. (shoot touchant l'anneau/faute/violation) |
| Eteindre l'appareil des 24 secondes lorsque le chronomètre de jeu est inférieur à celui des 24 sec. et qu'il y a une nouvelle possession. **ATTENTION**: s'il y a un shoot et que le chronomètre de jeu est supérieur à 15 sec. ➔ remise à 14 secondes. |

## **PAS DE REMISE A 14/24 secondes** (art. 50.2)

- Sortie de balle et la même équipe garde la possession lors de la remise en jeu.
- Lors d'un shoot, lorsque le ballon **ne touche pas l'anneau**.
- Situation d'entre-deux: Remise en jeu sans changement de possession (cf. flèche).
- Situation de double-faute avec remise en jeu sans changement de possession.

**Cas spéciaux :**

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe ayant la possession de la balle.
  Attention: regarder toutefois ce que l'arbitre décide.
- Dans les 2 dernières minutes du 4ème quart-temps ou de la prolongation, lorsque le coach demande un temps-mort, après avoir encaissé un panier ou que son équipe ait la remise en jeu dans sa zone de défense suite à une faute/violation de l'équipe adverse, le chronomètre des tirs **ne sera pas remis à 24 (ou reste à 24)** si le coach décide de faire la **remise en jeu dans sa zone de défense**.

## **REMISE À 24 secondes** (art. 50.3)

- Dès que le ballon **touche** l'anneau et que le rebond est pris par la défense
- À chaque panier
- Changement de **possession** pendant le jeu
- Changement de **possession** après qu'une faute ou une violation ne soit sifflée et que la remise a lieu en **zone de défense.**
- Faute sifflée avec des lancers-francs
- Faute sifflée sans lancer-francs avec une **remise en jeu en zone de défense**
- Violation de pied avec **remise en jeu en zone de défense**

**Cas spécial :**

- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone de défense**

## **REMISE À 14 secondes** (art. 50.5)

**LORS D'UN TIR AU PANIER**

L'appareil des tirs doit être arrêté et remis à 14 secondes après que le ballon **ait touché l'anneau** lors d'un tir manqué, d'un dernier ou unique lancer franc, ou lors d'une passe, si l'équipe qui reprend le **contrôle du ballon** est la même que celle qui avait le contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau (rebond offensif).

Dans **tous les cas**, le chronomètre des tirs sera mis à 14 secondes (que cela indique avant le tir 20 ou 2 secondes).

# *Chronomètre des tirs ou 24 SECONDES*

*AIDE-MEMOIRE, Edition 01.2019*

**LORS D'UNE REMISE EN JEU :**

- Faute sifflée avec **remise en jeu en zone d'attaque** et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs.
- Suite à une violation de pied de la défense avec **remise en jeu en zone d'attaque** et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs.
- Remise en jeu de zone d'attaque pour l'équipe **ayant nouvellement la possession** de la balle (ancienne règle, remise à 24 secondes) après une violation ou une faute.
- Suite à une faute antisportive ou disqualifiante (faute technique : ci-dessous) la remise en jeu sera effectué en zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs (avant 24)

### Cas spéciaux :

- Dans les 2 dernières minutes du quatrième quart-temps ou de la prolongation, lorsque le coach demande un temps-mort, après avoir encaissé un panier ou que son équipe ait la remise en jeu dans sa zone de défense suite à une faute/violation de l'équipe adverse, le chronomètre des tirs sera **mis à 14 secondes** si le coach décide de faire la **remise en jeu dans sa zone d'attaque**.
- En cas d'arrêt de jeu causé par l'équipe n'ayant pas la possession de la balle avec **remise en jeu en zone d'attaque**
- En cas d'arrêt de jeu sans lien avec les équipes (regarder toutefois les gestes de l'arbitre)

## CHRONOMETRE DES TIRS LORS D'UNE SITUATION DE FAUTE TECHNIQUE :

**FAUTRE TECHNIQUE DE L'EQUIPE QUI ATTAQUE :**

- Remise en jeu en zone arrière ou en zone avant :
  - Le chronomètre des tirs n'est pas remis à 14/24 (ne bouge pas)

**FAUTRE TECHNIQUE DE L'EQUIPE QUI DEFEND :**

- Remise en jeu en zone arrière :
  - Le chronomètre des tirs est remis à 24 secondes

- Remise en jeu en zone avant :
  - Le chronomètre des tirs indique 14 sec. ou plus → Pas de remise à 14/24 secondes
  - Le chronomètre des tirs indique 13 sec. ou moins → Remise à 14 secondes