

# FEUILLE DE MARQUE U9 / U11

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball (Version 4.1.0)

Format de la rencontre  
 U11 Masculin  
 Scores 8 Périodes

Division Poule Numéro Date 09/09/2023 Heure 15:30 Lieu

EQUIPE A  
 Informatique : IDF0078 Maillot Blanc  
 N° Licence Nom - Prénom Numéro  
 Fichier joueurs

EQUIPE B  
 Informatique : IDF0078 Maillot Noir  
 N° Licence Nom - Prénom Numéro  
 Fichier joueurs

Entraîneur  
 Entraîneur Adjoint

Fichier Officiels  
 1er Arbitre  
 2ème Arbitre  
 Marqueur  
 Chronomètreur  
 Délégué de club

Crédit Mutuel  
 DECATHLON

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball  
 Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud - 78180 Montigny Bretonneux  
 Tél. : +33 (0) // E-mail : contact@basketyvelines.com  
 N° SIRET 337 866 941 00038 Code NACE 9312Z

FFBB

Samedi 09/09/2023 14:52:12  
 Fond gris  
 Info-bulle  
 Feuille vierge U11 / U9  
 Règlement U11 / U9  
 Anomalies  
 Réserves  
 Réclamations  
 Incidents  
 Forfait  
 Feuille de marque  
 Rencontre  
 Ouvrir une rencontre  
 Quitter

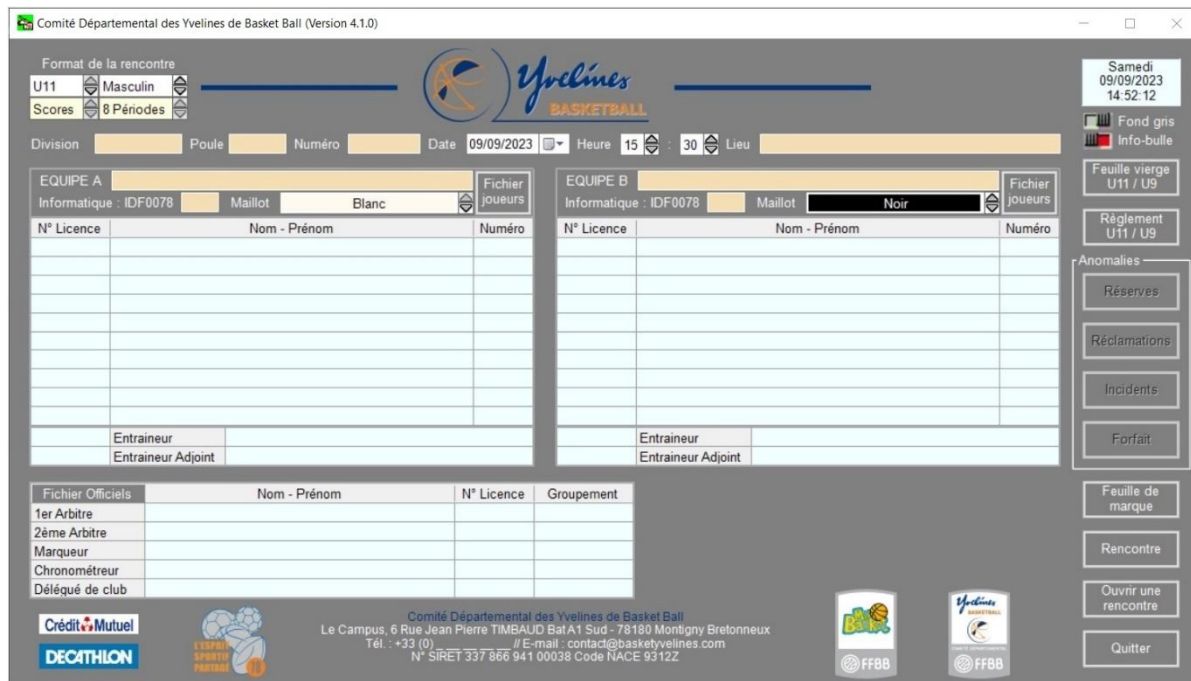
## MANUEL UTILISATEUR

## Table des matières

<b>A. ECRAN D'ACCUEIL .....</b>	<b>4</b>
1. CREER UNE RENCONTRE .....	4
- Les Informations .....	4
- Les équipes .....	5
- Les joueurs .....	5
- Les entraîneurs .....	7
- Les officiels .....	8
2. OUVRIR OU REPRENDRE UNE RENCONTRE .....	10
3. FERMETURE DU PROGRAMME .....	11
4. ACTION DES BOUTONS COMMUNS .....	11
<b>B. ECRAN RENCONTRE .....</b>	<b>13</b>
1. FORMAT DES ECRANS .....	13
- En U11 : .....	13
- En U9 : .....	13
2. INFORMATIONS DE LA RENCONTRE .....	14
3. TABLEAU RECAPITULATIF DE L'EQUIPE .....	14
- Saisie des temps morts .....	14
4. VALIDATION DES ENTREES EN JEU .....	14
5. PHASE MATCH .....	17
- Démarrage .....	17
- Période .....	17
- Chronomètre de jeu .....	18
- Score des équipes .....	19
- Flèche de possession .....	19
- Saisie des points .....	19
- Saisie des fautes .....	20
- Remplacement .....	22
6. CHANGEMENT DE PERIODE .....	22
7. MI-TEMPS DES U9 .....	24
8. FIN DE LA RENCONTRE .....	25
- Contrôle des licenciés .....	25
- Saisie des rapports .....	26
- Saisie des signatures des officiels .....	29
<b>C. FEUILLE VIERGE .....</b>	<b>32</b>
<b>D. REGLEMENT .....</b>	<b>33</b>
<b>E. ANOMALIES .....</b>	<b>34</b>
1. SAISIE D'UNE OU DES RESERVES .....	34
2. SAISIE D'UNE OU DES RECLAMATIONS .....	35
3. SAISIE D'UN OU DES INCIDENTS .....	36
4. SAISIE D'UN FORFAIT .....	37
<b>F. FEUILLE DE MARQUE .....</b>	<b>38</b>
<b>G. FICHER : LISTE DES LICENCIES .....</b>	<b>40</b>
1. FORMAT DU FICHER .....	40
- Format Licenciés .....	40

-	Format Excel .....	40
-	Format Texte (Bloc note) .....	40
2.	FABRICATION DU FICHIER « RECHERCHERLICENCE » .....	41
3.	UTILISATION DU FICHIER .....	42
-	Liste des Joueurs .....	42
-	Liste des entraineurs ou officiels .....	44
4.	ERREUR D'OUVERTURE DU FICHIER .....	45
<b>H.</b>	<b>FICHIER : LISTE DES RENCONTRES .....</b>	<b>46</b>
1.	FORMAT DU FICHIER .....	46
2.	FABRICATION DU FICHIER « RECHERCHERRENCONTRE » .....	46
3.	UTILISATION DU FICHIER .....	47
-	Le format .....	48
-	La liste .....	48
-	Les paramètres .....	49
-	Les équipes .....	49
<b>I.</b>	<b>FEUILLES DE MATCH .....</b>	<b>50</b>
1.	FEUILLE DE MATCH GENeree : RECTO U11 - 8 PERIODES – SCORES .....	50
2.	FEUILLE DE MATCH GENeree : VERSO U11 - 8 PERIODES – SCORES .....	51
3.	FEUILLE DE MATCH VIERGE : RECTO U11 - 8 PERIODES - SCORES .....	52
4.	FEUILLE DE MATCH VIERGE : VERSO U11 - 8 PERIODES - SCORES .....	53
5.	FEUILLE DE MATCH GENeree : RECTO U9 - 8 PERIODES – POINTS .....	54
6.	FEUILLE DE MATCH GENeree : VERSO U9 - 8 PERIODES – POINTS .....	55
7.	FEUILLE DE MATCH VIERGE : RECTO U9 - 8 PERIODES - POINTS .....	56
8.	FEUILLE DE MATCH VIERGE : VERSO U9 - 8 PERIODES - POINTS .....	57
<b>J.</b>	<b>NOTES PERSONNELLES .....</b>	<b>58</b>

## A. ECRAN D'ACCUEIL



Les principales actions de cet écran sont de créer ou de reprendre une rencontre.

### 1. Créer une rencontre

La fonction « création » permet de saisir une rencontre en la définissant complètement. Elle conduit à la génération d'un fichier « FEM » et d'une feuille de marque « PDF ».

#### - Les Informations

Choisir la catégorie de la rencontre U9 ou U11 :

« 

Format de la rencontre	
U9	Mixte
Points	8 Périodes

 » ou « 

Format de la rencontre	
U11	Masculin
Scores	8 Périodes

 » avec « 

Masculin
Féminin

 ».

Le nombre de joueur doit être au minimum en U11 de 8 masculins ou 7 féminines et en U9 de 8 masculins et ou féminines.

Le format « score » comptabilise les points marqués à chaque période et le format « points » donne pour chaque période 3 points à l'équipe gagnante et 1 point à l'équipe perdante ou en cas d'égalité 2 points aux 2 équipes.

Remplir les champs suivants : Division, Poule, Numéro, Date, Heure et le lieu de la rencontre. Tous les champs sont obligatoires pour pouvoir enregistrer la rencontre.

Division  Poule  Numéro  Date 09/09/2023 Heure 15:30 Lieu

Un clic sur les étiquettes « **Division** » ou « **Poule** » ou « **Numéro** » ou « **Date** » ou « **Heure** » ou « **Lieu** » permet d'accéder à la saisie assistée des informations sur les rencontres : « voir le paragraphe -> **Fichier liste des rencontres** ».

## - Les équipes

Saisir le nom du club, le numéro informatique (ne saisir que les 3 derniers chiffres) et choisir dans la liste déroulante la couleur des maillots de l'équipe.

EQUIPE A   
 Informatique : IDF0078  Maillot   


Couleur des maillots possible.

Blanc	Marron	Bleu clair
Noir	Orange	Bleu
Gris	Jaune	Bleu foncé
Rose	Vert clair	Violet
Rose foncé	Vert	Orchidée
Rouge	Vert foncé	Mauve

La couleur choisie dans la liste déroulante affectera visuellement la couleur des équipes.

Un clic sur les étiquettes « EQUIPE A » ou « EQUIPE B » ou « Informatique : IDF0078 » ou « Maillot » permet d'accéder à la saisie assistée des informations sur les rencontres : « voir le paragraphe -> **Fichier liste des rencontres** ».



Le bouton «  » permet d'importer la liste des joueurs ou joueuses à partir d'un fichier prédéfini : « voir le paragraphe -> **Fichier liste des licenciés** ».

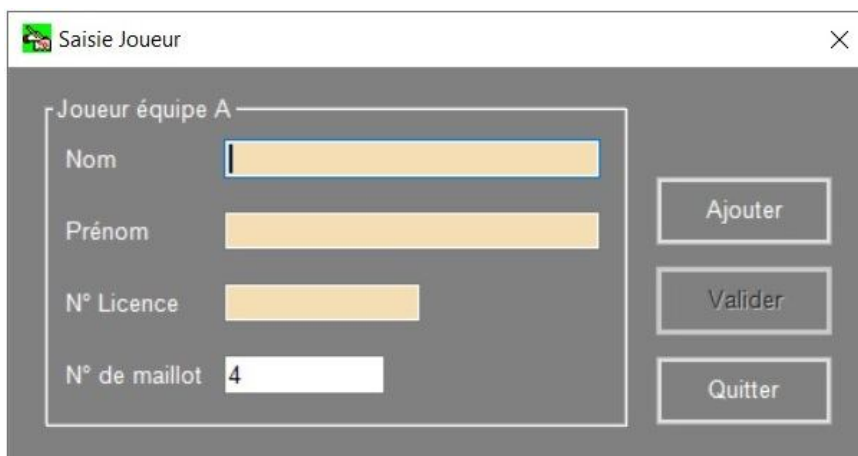
Le clic gauche ouvre le fichier « rechercherLicence.csv » le clic droit laisse le choix du fichier.

## - Les joueurs

L'interface de saisie ou de modification d'un joueur apparaît en cliquant sur une ligne vide ou sur la ligne d'un joueur.

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro

Saisir dans les champs le nom, le prénom et le numéro de licence et confirmer le numéro de maillot (0 ou de 1 à 99 ou 00). Les numéros apparaîtront triés dans la liste.

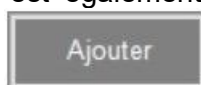


Si le licencié est déjà saisi, il apparaîtra en rouge (même numéro de maillot ou même nom, prénom et numéro de licence).



Appuyer sur le bouton « Valider ». La saisie du joueur suivant apparaît.

Il est également possible d'ajouter un joueur directement en cliquant sur le bouton

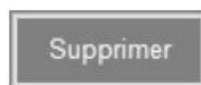


« Ajouter » sans remplir les champs. Cela permet de constituer rapidement une liste de joueurs qu'il sera possible de modifier par la suite et avant la clôture de la rencontre.

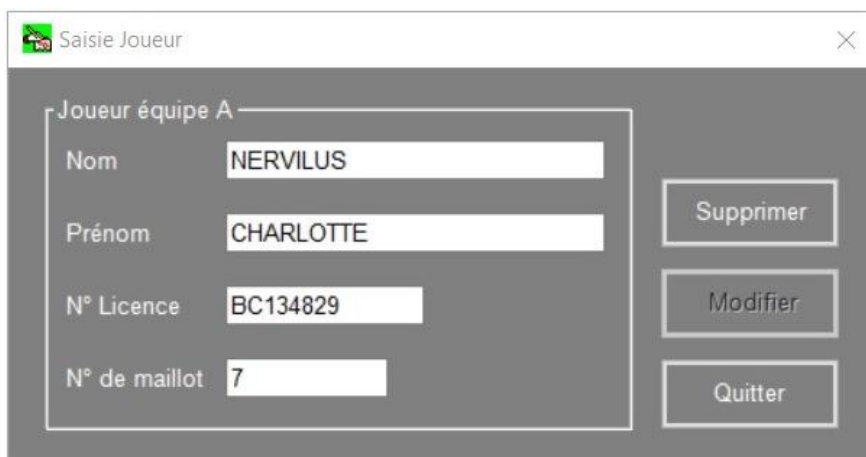
Le numéro du joueur est modifiable tant qu'il n'est pas entré en jeu.



L'appuie sur le bouton « Quitter » permet de sortir ou d'annuler la saisie.



Des boutons « Modifier » ou « Supprimer » peuvent apparaître sur l'interface de saisie. Cela permet de valider une modification ou de supprimer le joueur.



Faire de même pour les joueurs de l'équipe « B ».

#### - Les entraîneurs

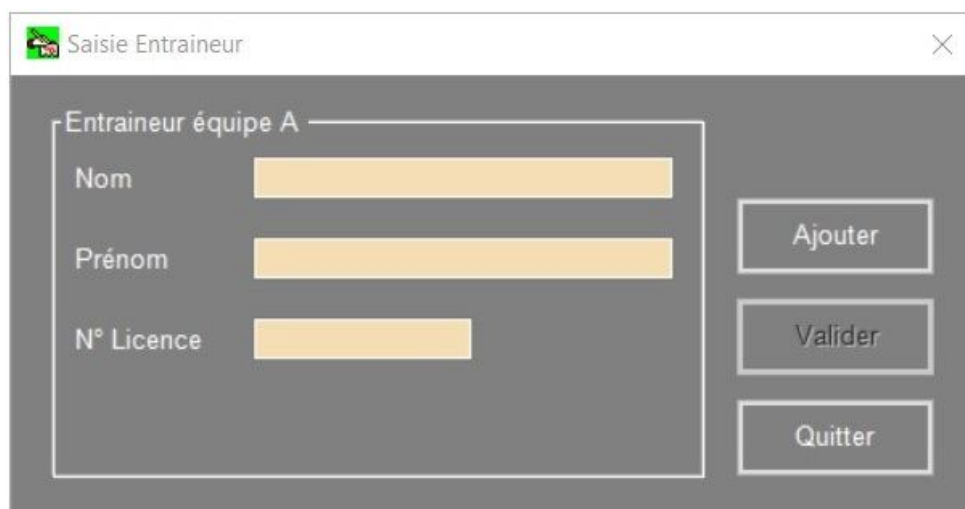
L'interface de saisie ou de modification de l'entraîneur ou de l'entraîneur adjoint apparaît en cliquant sur la ligne de l'entraîneur ou de l'entraîneur adjoint.

	Entraîneur	
	Entraîneur Adjoint	

Un clic sur l'étiquette « **Entraîneur** » ou « **Entraîneur Adjoint** » permet d'importer la liste des licenciés à partir d'un fichier prédéfini « voir paragraphe -> **Fichier liste des licenciés** ».

Le clic gauche ouvre le fichier « rechercherLicence.csv » le clic droit laisse le choix du fichier.

Saisir dans les champs le nom, le prénom et le numéro de licence.

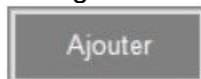


Si le licencié est déjà saisi, il apparaîtra en rouge (même nom, prénom et numéro de licence).



Appuyer sur le bouton « **Valider** ». La saisie de l'entraîneur adjoint apparaît.

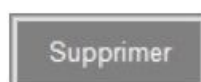
Il est également possible d'ajouter un entraîneur directement en cliquant sur le bouton



« **Ajouter** » sans remplir les champs. Il sera possible de modifier les champs par la suite et avant la clôture de la rencontre.



L'appuie sur le bouton « **Quitter** » permet de sortir ou d'annuler la saisie.



Des boutons « **Modifier** » ou « **Supprimer** » peuvent apparaître sur l'interface de saisie. Cela permet de valider une modification ou de supprimer l'entraîneur.



Faire de même pour les entraîneurs de l'équipe « B ».

#### - Les officiels

L'interface de saisie d'un officiel (les arbitres, le marqueur, le chronométreur et le délégué de club) apparaît en cliquant sur la ligne d'un officiel.

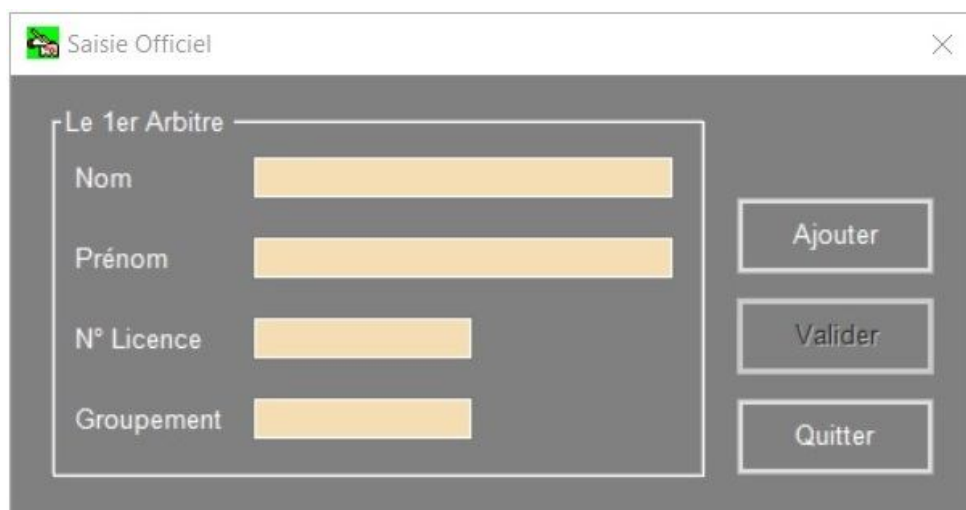
Fichier Officiels	Nom - Prénom	N° Licence	Groupement
1er Arbitre			
2ème Arbitre			
Marqueur			
Chronométreur			
Délégué de club			

Un clic sur l'étiquette « **Fichier Officiels** » ou « **1er Arbitre** » ou « **2ème Arbitre** » ou « **Marqueur** » ou « **Chronométreur** » ou « **Délégué de club** » permet d'importer la liste des licenciés à partir d'un fichier prédéfini (Voir paragraphe « **Fichier liste des licenciés** »).

Le clic gauche ouvre le fichier « rechercherLicence.csv », le clic droit laisse le choix du fichier.

Saisir dans les champs le nom, le prénom, le numéro de licence et le groupement d'appartenance.





Saisie Officiel

Le 1er Arbitre

Nom

Prénom

N° Licence

Groupe ment

Ajouter

Valider

Quitter

Si le licencié est déjà saisi, il apparaîtra en rouge (même nom, prénom et numéro de licence).



Appuyer sur le bouton « Valider ». La saisie de l'officiel suivant apparaît.

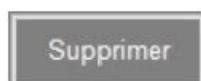
Il est également possible d'ajouter un officiel directement en cliquant sur le bouton



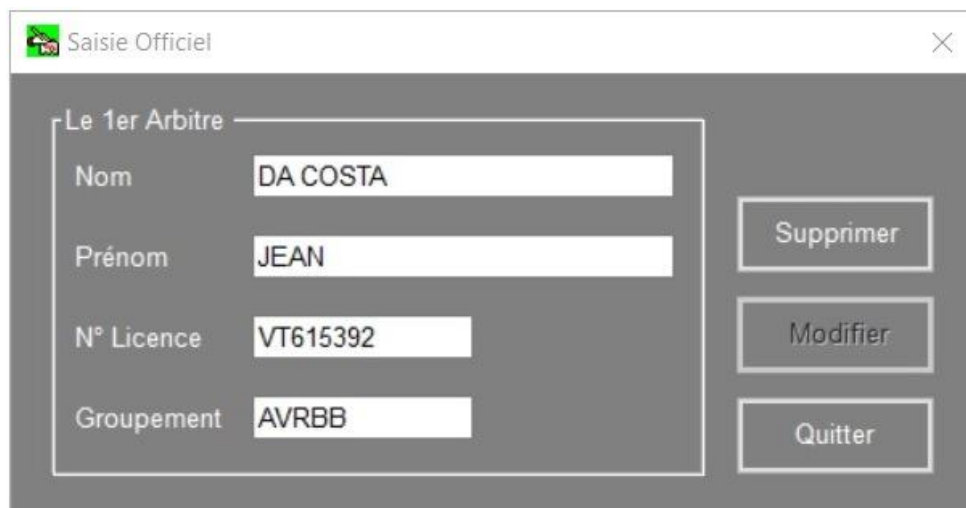
« Ajouter » sans remplir les champs, Il sera possible de modifier les champs par la suite et avant la clôture de la rencontre.



L'appuie sur le bouton « Quitter » permet de sortir ou d'annuler la saisie.



Des boutons « Modifier » ou « Supprimer » peuvent apparaître sur l'interface de saisie. Cela permet de valider une modification ou de supprimer un officiel.



Saisie Officiel

Le 1er Arbitre

Nom DA COSTA

Prénom JEAN

N° Licence VT615392

Groupe ment AVRBB

Supprimer

Modifier

Quitter

## 2. Ouvrir ou reprendre une rencontre

Ouvrir une  
rencontre

Le bouton « Ouvrir une rencontre » permet d'ouvrir ou de reprendre une rencontre dans le répertoire « \Documents\Marques » avec le paramètre d'extension « .fem ».

Si le fichier n'est pas conforme, des libellés d'erreur peuvent apparaître sur le bouton.

Ouverture  
invalide

- « Ouverture invalide » le fichier n'a pas un format correct.

Ouverture  
annuler

- « Ouverture annuler » la lecture du fichier a été annulée.

Fichier non  
accessible

- « Fichier non accessible » Le fichier est déjà ouvert par une autre application.

Ouverture  
erreur

- « Ouverture erreur » le fichier n'est pas lisible ou ne s'ouvre pas.

Lorsque le fichier est accessible et a un format correct, l'écran suivant apparaît.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball (Version 4.1.0)

Format de la rencontre  
U11 Féminin  
Scores 8 Périodes

Division 1 Poule A Numéro 4740 Date 09/09/2023 Heure 15 : 30 Lieu LE CHESNAY

EQUIPE A E LE CHESNAY VERSAILLES 78  
Informatique : IDF0078 032 Maillot Bleu

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro
BC132526	PAQUEZ NAELE	0
BC155912	BOITAERT SOPHIE	4
BC146394	NOURY MAELYNE	5
BC146438	DIDYME LISA	6
BC134829	NERVILUS CHARLOTTE	7
BC143271	MARZELIERE ZOE	8
BC147360	DAHAB MELINA	9
BC132214	SERES JUSTINE	10
BC139577	CHARTON LILOU	15
BC142487	VENTURA LOUANE	00
VT945627	Entraîneur LAROCHE CHLOE	
BC044764	Entraîneur Adjoint MOERMAN ETIENNE	

Fichier Officiels

	Nom - Prénom	N° Licence	Groupement
1er Arbitre	DA COSTA JEAN	VT615392	AVRBB
2ème Arbitre	MERCIER JOEL	BC083594	MNC
Marqueur	RAISAIN AUSTIN	VT793630	ELCV78B
Chronomètreur	SAMBON ILYAN	BC078004	ELCV78B
Délégué de club	ABBAS SABRI	JH022280	ELCV78B

EQUIPE B BBC VELIZY VILLACOUBLAY  
Informatique : IDF0078 016 Maillot Vert

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro
BC143013	THOMAS LEA	5
BC148712	JACOB LILY	6
BC143116	LE FUSTEC MILA	7
BC143287	BELLOUIN NOEMIE	8
BC138896	BEAURAIN LUNA	10
BC139999	CHAPON PAULINE	14
BC130312	NDJOKE TIANA	15
BC130483	ANDREOLI VALERIE	99
VT018103	Entraîneur BARANGER CHRISTIAN	
	Entraîneur Adjoint	


Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball  
Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud - 78180 Montigny Bretonneux  
Tél : +33 (0) / E-mail : contact@basketyvelines.com  
N° SIRET 337 866 941 00038 Code NACE 93 12Z

Crédit Mutuel  
DECATHLON  
L'ESPÉRANTIN  
FFBB

Samedi 09/09/2023 14:52:12  
Fond gris  
Info-bulle  
Feuille vierge U11 / U9  
Règlement U11 / U9  
Anomalies  
Réserves  
Réclamations  
Incidents  
Forfait  
Feuille de marque  
Rencontre  
Ouvrir une rencontre  
Quitter

### 3. Fermeture du programme




Le bouton «  » permet de sortir du programme avec une sauvegarde automatique dans le répertoire « \Documents\Marques ».



Une confirmation sur le même bouton «  » est systématiquement demandée dans un temps donné.

### 4. Action des boutons communs





La date et l'heure «  » de l'ordinateur s'affiche dans le coin supérieur droit en permanence.



Le bouton «  » permet d'éditer une feuille vierge U11 « clic gauche » ou U9 « clic droit » pour une saisie de la rencontre en manuelle.






Le bouton «  » permet de lire le condensé des règles particulières du règlement U11 « clic gauche » ou U9 « clic droit ».


Cocher la case «  Fond gris » si vous voulez avoir un fond gris foncé ou gris clair.

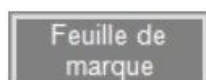
Cocher la case «  Info-bulle » si les info-bulles doivent apparaître sur les éléments.

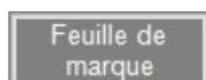


Les boutons d'anomalies «  », «  », «  » et




«  » permettent de poser des réserves, une réclamation, des incidents ou un forfait.

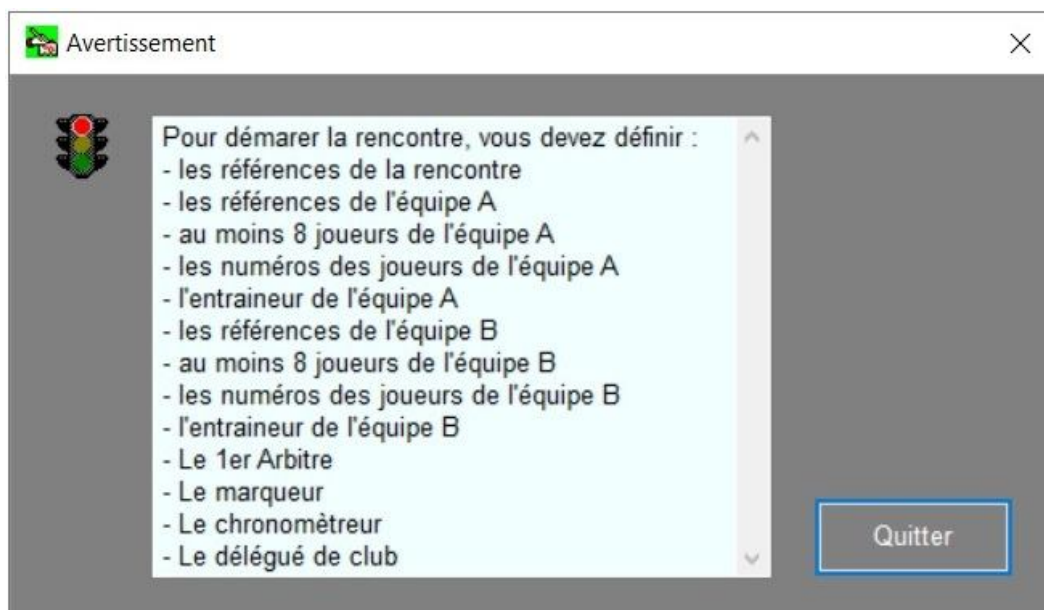


Le bouton «  » permet à tout moment d'accéder à la feuille de marque qui sera éditée à la fin de la rencontre.



Le bouton «  » permet de lancer la rencontre si les informations sont remplies.

S'il manque une information, l'écran suivant apparaît en vous précisant l'oubli ou l'erreur en cours.



## B. ECRAN RENCONTRE

### 1. Format des écrans

- En U11 :

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 09/09/2023 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

Samedi 09/09/2023 14:52:12

E LE CHESNAY VERSAILLES 78

0 Avant match 0

BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Période P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8

Score - - - - - - - -

Fautes d'équipe - - - - - - - -

Temps mort - - - - - - - -

0 Avant match 0

Période P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8

Score - - - - - - - -

Fautes d'équipe - - - - - - - -

Temps mort - - - - - - - -

Veillez mettre en jeu les 4 joueurs par équipes qui commencent et faire signer les entraineurs

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	
BOITAERT S.	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	
NOURY M.	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	
DIDYME L.	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	
NERVILUS C.	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	
MARZELIERE Z.	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	
DAHAB M.	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	
SERES J.	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	
CHARTON L.	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	
VENTURA L.	00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00	

Entraîneur : LAROCHE C. Signature -

Entraîneur adjoint : MOERMAN E. -

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
THOMAS L.	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	
JACOB L.	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	
LE FUSTEC M.	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	
BELLOUIN N.	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	
BEAURAIN L.	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	
CHAPON P.	14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	14	
NDJOKE T.	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	
ANDREOLI V.	99	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	99	

Entraîneur : BARANGER C. Signature -

Anomalies

Réserves

Réclamations

Incidents

Forfait

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

- En U9 :

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U9 - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 9740 - Date : 09/09/2023 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

Samedi 09/09/2023 14:52:12

E LE CHESNAY VERSAILLES 78

0 Avant match 0

BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Période P1 P2 P3 P4 LF P5 P6 P7 P8

Score - - - - - - - -

Fautes d'équipe - - - - - - - -

Temps mort - - - - - - - -

0 Avant match 0

Période P1 P2 P3 P4 LF P5 P6 P7 P8

Score - - - - - - - -

Fautes d'équipe - - - - - - - -

Temps mort - - - - - - - -

Veillez mettre en jeu les 4 joueurs par équipes qui commencent et faire signer les entraineurs

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	LF	5	6	7		8	Pt	±1	
PAQUEZ N.	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	
BOITAERT S.	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	
NOURY M.	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	
DIDYME L.	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	
NERVILUS C.	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	
MARZELIERE Z.	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	
DAHAB M.	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	
SERES J.	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	
CHARTON L.	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	
VENTURA L.	00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00	

Entraîneur : LAROCHE C. Signature -

Entraîneur adjoint : MOERMAN E. -

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	LF	5	6	7		8	Pt	±1	
THOMAS L.	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	
JACOB L.	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	
LE FUSTEC M.	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	
BELLOUIN N.	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	
BEAURAIN L.	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	
CHAPON P.	14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	14	
NDJOKE T.	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	
ANDREOLI V.	99	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	99	

Entraîneur : BARANGER C. Signature -

Anomalies

Réserves

Réclamations

Incidents

Forfait

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

Les principales actions de ces écrans sont de saisir les informations lors de la rencontre.




## 2. Informations de la rencontre.

En haut de l'écran se trouve le rappel sur les paramètres de la rencontre.

Rencontre U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 09/09/2023 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

et les équipes en présence (à gauche l'équipe locale et à droite l'équipe visiteuse).

E LE CHESNAY VERSAILLES 78B > < BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Les boutons «    » du milieu, permettent d'inverser les équipes sur l'écran.

## 3. Tableau récapitulatif de l'équipe

C'est ici que sont récapitulés les scores ou des lancers francs pour les U9 et les fautes d'équipes par période et permet la saisie des temps morts.

Période	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Score	-	-	-	-	-	-	-	-
Fautes d'équipe	-	-	-	-	-	-	-	-
Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	-


ou

Période	P1	P2	P3	P4	LF	P5	P6	P7	P8
Score	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fautes d'équipe	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	-	-

### - Saisie des temps morts

La saisie des temps morts s'effectue en cliquant sur le carré de la période lorsque celui-

ci est bleu «  ».

La minute de jeu s'inscrit dans la case «  ». La suppression du temps mort s'effectue en re cliquant dessus.

Chaque entraîneur a droit à 1 temps mort par mi-temps.

Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	4'
------------	---	---	---	---	---	---	---	----

## 4. Validation des entrées en jeu

La liste ci-dessous permet d'avoir un récapitulatif des joueurs de l'équipe et des entraîneurs.

Pour chaque joueur de l'équipe est affiché :

- le nom ainsi que la première lettre du prénom ;
- le numéro de son maillot ;
- les entrées en jeu par période ;
- pour les U9 le nombre de lancer franc réussi ;



- le nombre de fautes commises ;
- le nombre de points marqués ;
- La saisie des points 1 ou 2 ;
- la répétition du numéro de son maillot.

Pour chaque entraîneur de l'équipe est affiché :

- le nom ainsi que la première lettre du prénom ;
- le bouton de signature ;
- le nombre de fautes commises.

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
BOITAERT S.	4		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
NOURY M.	5		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
DIDYME L.	6		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
NERVILUS C.	7		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
DAHEB M.	9		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15
VENTURA L.	00		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00
Entraîneur : LAROCHE C.									Signature	-				
Entraîneur adjoint : MOERMAN E.										-				

Pour débiter la rencontre, il faut mettre 4 joueurs en jeu et faire signer l'entraîneur.


Pour mettre en jeu un joueur, il suffit de cliquer sur le case bleu «  » situé dans les

colonnes « 

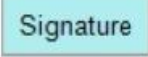
En Jeu							
1	2	3	4	5	6	7	8

 » de la période actuelle à côté de son nom.

Une croix dans la case matérialise l'état «  ». Pour supprimer cette mise en jeu il faut cliquer sur cette case.


Si plus de 4 joueurs comportent une croix, les cases se dessinent en brun «  ». il suffit de supprimer une croix pour que cela redevienne correct.

Pour valider les joueurs et la mise en jeu de la première période, Il faut que l'entraîneur

signe la feuille. Pour cela, l'entraîneur clique sur le bouton «  ».

L'interface de saisie de la signature apparaît.




Il dessine à l'aide de la souris sa signature puis il clique sur le bouton «  ».

En cas d'erreur il appuie sur le bouton «  » puis recommencer.

L'appuie sur le bouton «  » permet de sortir ou d'annuler la saisie.

Les joueurs en jeu lors de cette signature constitueront le 4 de départ de l'équipe.

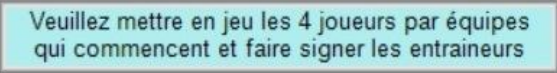

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
NOURY M.	5		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
NERVILUS C.	7		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
DAHAB M.	9		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15
VENTURA L.	00		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00
Entraîneur : LAROCHE C.											-			
Entraîneur adjoint : MOERMAN E.										-	-			

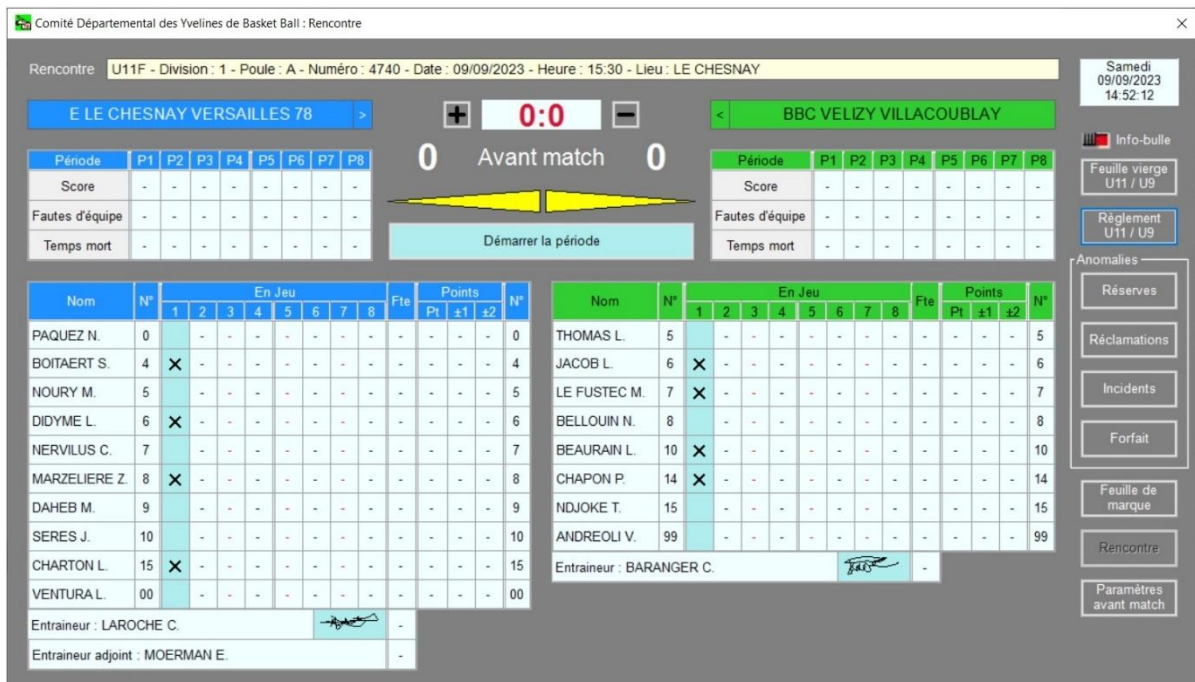


## 5. Phase match

### - Démarrage



Lorsque les deux entraîneurs ont effectué leurs entrées en jeu et signés, le bouton

d'information passe de «  » à «  ».



L'appuie sur le bouton «  » valide les informations et passe de l'avant match à la 1ère période en affichant l'écran suivant.

Au milieu de l'écran se situe l'affichage du score, de la période et du temps de jeu qui passe de

«  » à «  »

### - Période

La période en cours est affichée juste en-dessous du chronomètre.

«  » ou «  » ou «  ».

Attention le changement de période n'est possible que si le chronomètre est à zéro.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 09/09/2023 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

**E LE CHESNAY VERSAILLES 78** **4:00** **BBC VELIZY VILLACOUBLAY**

Score : 0 / 8 / 0

Période : P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8

Score : - - - - - - - -

Fautes d'équipe : - - - - - - - -

Temps mort : - - - - - - - -

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0													0
BOITAERT S.	4	X											±1	4
NOURY M.	5													5
DIDYME L.	6	X											±1	6
NERVILUS C.	7													7
MARZELIERE Z.	8	X											±1	8
DAHAB M.	9													9
SERES J.	10													10
CHARTON L.	15	X											±1	15
VENTURA L.	00													00

Entraîneur : LAROCHE C.

Entraîneur adjoint : MOERMAN E.

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
THOMAS L.	5													5
JACOB L.	6	X											±1	6
LE FUSTEC M.	7	X											±1	7
BELLOUIN N.	8													8
BEAURAIN L.	10	X											±1	10
CHAPON P.	14	X											±1	14
NDJOKE T.	15													15
ANDREOLI V.	99													99

Entraîneur : BARANGER C.

Samedi 09/09/2023 14:52:12

Info-bulle

Feuille vierge U11 / U9

Règlement U11 / U9

Anomalies

Réserves

Réclamations

Incidents

Forfait

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

## - Chronomètre de jeu

Le chronomètre est situé au milieu en rouge (arrêt) ou vert (marche). Il est réglé sur la durée de la période en cours.

Le temps de jeu par période est de 4 minutes en U11 et 3 minutes en U9.

Pour mettre en route le chronomètre, il suffit de cliquer sur les chiffres ou sur la barre espace.

Le chronomètre passe alors en vert et les secondes défilent « **3:08** ».

Pour l'arrêter, il suffit de cliquer à nouveau sur les chiffres ou sur la barre espace qui repassera en rouge.

Les boutons « **+** » ou « **-** » ou les touches du clavier « **+** » ou « **-** » ou « **↑** » ou « **↓** » servent respectivement à enlever ou rajouter des secondes.

Un clic gauche maintenu sur un de ces boutons permet de faire défiler plus rapidement les secondes pour gagner du temps.

Un appui sur la touche « **CTRL** » du clavier et un clic sur le bouton « **+** » ou « **-** » ou la touche du clavier « **+** » ou « **-** » ou « **↑** » ou « **↓** » permet de mettre le chronomètre à « **4:00** » en U11 ou « **3:00** » en U9 ou à « **0:0** ».

- Score des équipes



Les chiffres de chaque côté de la période, permettent de suivre l'évolution du score de chaque équipe.

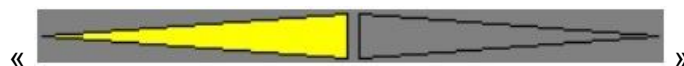
- Flèche de possession



Les flèches de possession vous permettent d'identifier rapidement qui a la possession de la balle.

Pour cela il vous suffit de cliquer sur l'une des deux flèches ou d'appuyer sur les touches


«  » ou «  » du clavier pour donner la possession de la balle à l'équipe que vous souhaitez.



Il s'agit d'un repère, cela n'exerce aucune influence sur le déroulement de la partie.

- Saisie des points

Sur la liste des joueurs, on a la possibilité de saisir les points et les fautes des joueurs ou des entraîneurs.

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	4
NOURY M.	5		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	6
NERVILUS C.	7		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	8
DAHEB M.	9		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	9
SERES J.	10		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	15
VENTURA L.	00		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	00
Entraîneur : LAROCHE C.														
Entraîneur adjoint : MOERMAN E.														

La saisie des points d'un joueur s'effectue en cliquant sur les cases «   ».


Un joueur sur le banc ne peut pas marquer de point.

Le total de point d'un joueur est précisé dans la colonne «  ».

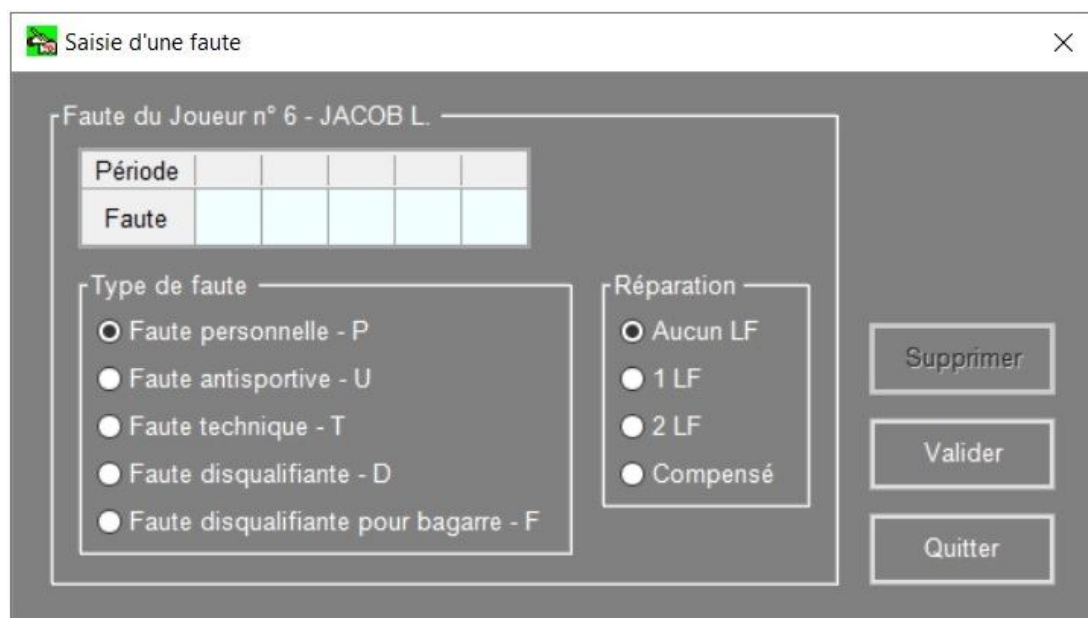
Si un joueur a marqué des points dans la période en cours, le total des points de ce joueur change de couleur « 10 » et on peut annuler ou supprimer ces points pour cela, il suffit de cliquer sur la case « ±1 » ou « ±2 » avec le « bouton droit ».

#### - Saisie des fautes

La saisie des fautes d'un joueur ou d'un entraîneur s'effectue en cliquant sur la case

«  » de la colonne « Fte ».

L'interface de saisie des fautes d'un joueur s'affiche.



**Saisie d'une faute**

Faute du Joueur n° 6 - JACOB L.

Période					
Faute					

Type de faute

- ☐ Faute personnelle - P
- ☐ Faute antisportive - U
- ☐ Faute technique - T
- ☐ Faute disqualifiante - D
- ☐ Faute disqualifiante pour bagarre - F

Réparation

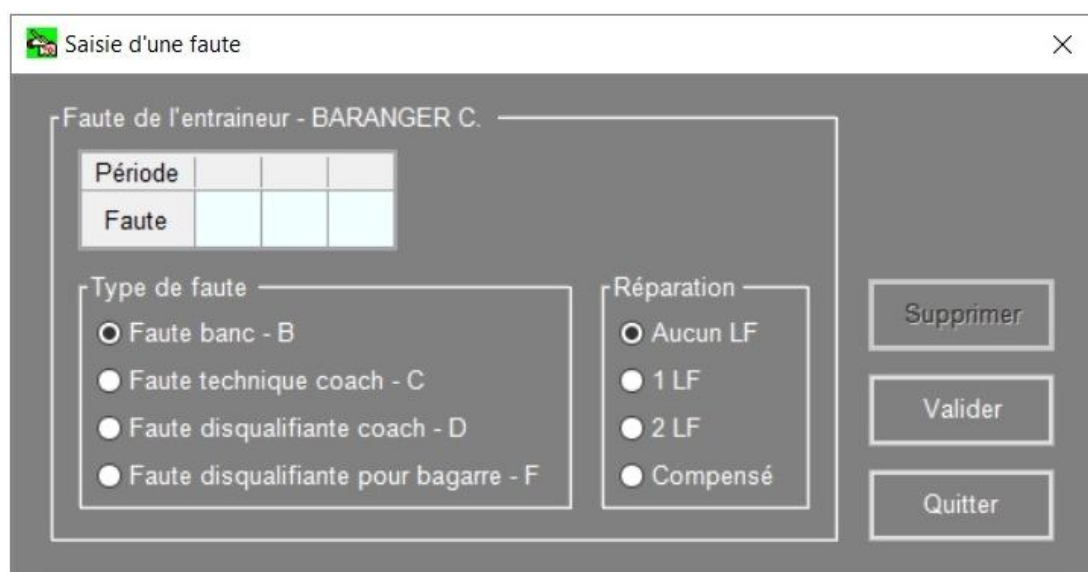
- ☐ Aucun LF
- ☐ 1 LF
- ☐ 2 LF
- ☐ Compensé

Supprimer

Valider

Quitter

ou l'interface de saisie des fautes d'un entraîneur s'affiche.



**Saisie d'une faute**

Faute de l'entraîneur - BARANGER C.

Période			
Faute			

Type de faute

- ☐ Faute banc - B
- ☐ Faute technique coach - C
- ☐ Faute disqualifiante coach - D
- ☐ Faute disqualifiante pour bagarre - F

Réparation

- ☐ Aucun LF
- ☐ 1 LF
- ☐ 2 LF
- ☐ Compensé

Supprimer

Valider

Quitter

Pour enregistrer une faute, il faut sélectionner le type de faute et de réparation puis cliquer

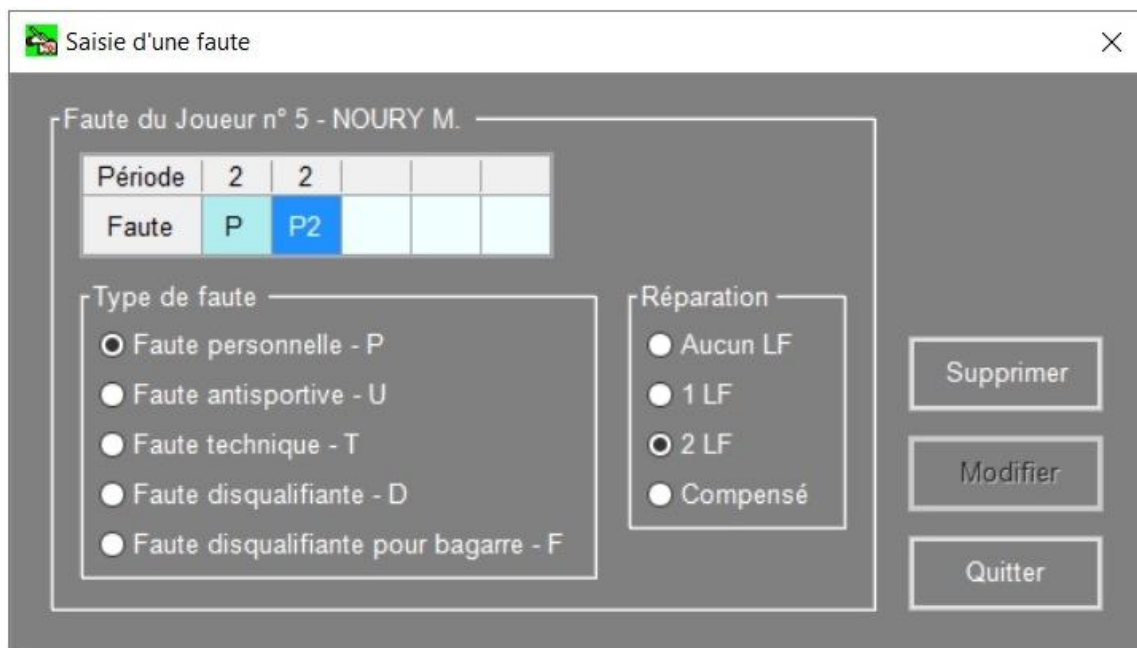
Valider

sur « ».

Pour retirer ou modifier une faute, il faut recliquer sur la case « 1 » de la colonne

Fte

« », et l'interface de saisie des fautes s'affiche.



Vous pouvez « modifier ou supprimer » les fautes de la période en cours et « modifier » les fautes de la période précédente.

La période est précisée au-dessus de la faute.

Cliquer sur la case « P2 », il devient « P2 » et modifier les valeurs du type de faute

Modifier

Supprimer

ou de réparation et appuyer sur le bouton « » ou « ».

Le nombre de fautes personnelles et de fautes d'équipe d'affiche sur l'écran principal.

Le dépassement de 5 fautes personnelles ou de 4 fautes d'équipe est signalé en rouge

5

« » ainsi que les joueurs ou les entraîneurs disqualifiés ou disqualifiables « 3 ».

3

Si un joueur a 5 fautes personnelles ou une faute disqualifiante, il ne sera plus en jeu et il faut le remplacer par un autre joueur.








Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
THOMAS L.	5	-	-	×	×	-	×	-	×		4	±1	±2	5
JACOB L.	6	×	-	-	×	-	×	×		2	20	-	-	6
LE FUSTEC M.	7	×	-	×	-	×	-	+	×		10	±1	±2	7
BELLOUIN N.	8	-	×	×	-	-	×	×			5	-	-	8
BEAURAIN L.	10	×	×	-	-	×	-	×	+		6	±1	±2	10
CHAPON P.	14	×	×	-	-	×	-	×	-	5	2	-	-	14
NDJOKE T.	15	-	×	-	×	×	-	-	×	1	-	-	-	15
ANDREOLI V.	99	-	-	×	×	-	×	-	×	1	-	±1	±2	99
Entraîneur : BARANGER C.														


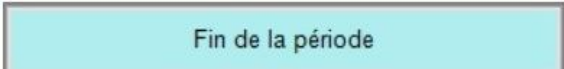
#### - Remplacement

Si un joueur est blessé ou s'il est disqualifié, il faut le remplacer.

Le remplacement de joueur s'effectue en appuyant :

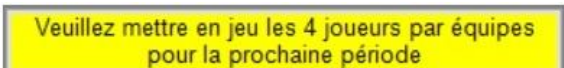

- sur la case «  » en jeu, celui-ci devient «  » et le joueur n'est plus en jeu.
- sur une case «  » ou «  » celui-ci devient «  » et le joueur devient en jeu.

#### 6. Changement de Période

Lorsque le temps de jeu arrive à «  », la période en cours est terminée et le bouton d'information affiche «  » ou à la fin de la 4<sup>ème</sup> période «  ».

Avant d'appuyer sur ce bouton, il faut vérifier que tout est correct pour la période qui vient de se dérouler.

Le retour arrière ou les modifications ne seront plus possible après avoir validé.

Le bouton d'information change en «  » et la période évolue «  ».

Il suffit de mettre en jeu les joueurs de la nouvelle période et valider en appuyant sur le bouton d'information.

Un joueur qui n'est pas rentré en jeu dans la première mi-temps, ne pourra plus être mis en jeu en deuxième mi-temps.

Lors de la saisie des mises en jeu d'une période, le système contrôle qu'un joueur ne peut pas faire 3 périodes de suite et qu'il doit être en jeu au moins une fois dans 3 périodes consécutives.


Tous les joueurs ou joueuses doivent, si l'équipe a :


- 7 joueuses : entrées 4 ou 5 fois en jeu ;
- 8 joueurs ou joueuses : entrées 4 fois en jeu ;
- 9 joueurs ou joueuses : entrées 3 ou 4 entrées fois en jeu ;
- 10 joueurs ou joueuses : entrées 3 ou 4 entrées fois en jeu ;


Le système vous aide à répartir les entrées en jeu sur les joueurs.

Il se peut que des cases soient jaunes «  », cela signifie que les entrées en jeu sont obligatoires pour ses joueurs

Il se peut que des cases soient orange «  », cela signifie que vous avez le choix parmi ces entrées.

Il se peut que des cases de la période suivante passent en orange «  ». Cela signifie que les entrées en jeu de la période suivante ne sont pas possibles et qu'une erreur est commise dans la période. Il suffit de supprimer une croix sur un des joueurs de la période et de mettre en jeu un autre joueur pour que cela redevienne correct.

Si plus de 4 joueurs comportent une croix, les cases se dessinent en brun «  ». Il suffit de supprimer une croix sur un des joueurs de la période pour que cela redevienne correct.

Il se peut que des cases soient rouges «  ». Cela signifie que les entrées en jeu sont interdites pour ses joueurs (3 entrées en jeu consécutives). Il suffit de supprimer les croix sur les joueurs de la période et de mettre en jeu un autre joueur pour que cela redevienne correct.

Lorsque les entrées en jeu sont correctes, le bouton d'information change en

«  ». L'appuie sur ce bouton valide les informations et démarre une nouvelle période.

Sur la dernière période, lorsque le temps de jeu arrive à « **0:0** », le bouton

d'information affiche «  ».

Avant d'appuyer sur ce bouton, il faut vérifier que tout est correct pour la période qui viens de se dérouler. Le retour arrière ou les modifications ne seront plus possible.

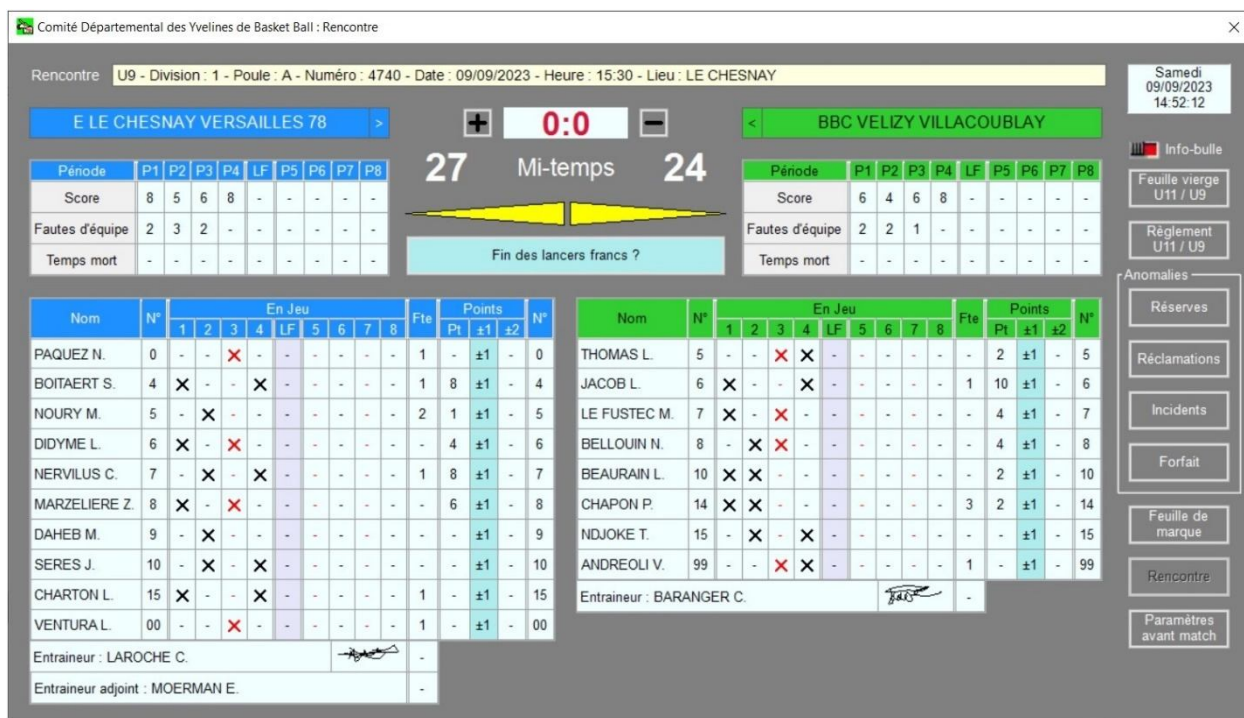
## 7. Mi-Temps des U9

A la fin de la 4<sup>ème</sup> période des U9, le bouton d'information affiche :



Avant d'appuyer sur ce bouton, il faut vérifier que tout est correct pour la période qui vient de se dérouler.

Le retour arrière ou les modifications ne seront plus possibles après avoir validé.



Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U9 - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 09/09/2023 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

Samedi 09/09/2023 14:52:12

Info-bulle

Feuille vierge U11 / U9

Règlement U11 / U9

Anomalies

Réserves

Réclamations

Incidents

Forfait

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

E LE CHESNAY VERSAILLES 78

Score : 27

Mi-temps

Score : 24

Fin des lancers francs ?

BBB VELIZY VILLACOUBLAY

Période	P1	P2	P3	P4	LF	P5	P6	P7	P8
Score	8	5	6	8	-	-	-	-	-
Fautes d'équipe	2	3	2	-	-	-	-	-	-
Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Nom	N°	1	2	3	4	LF	5	6	7	8	Fte	Pt	±1	±2	N°
PAQUEZ N.	0	-	-	X	-	-	-	-	-	-	1	-	±1	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	X	-	-	-	-	-	1	8	±1	-	4
NOURY M.	5	-	X	-	-	-	-	-	-	-	2	1	±1	-	5
DIDYME L.	6	X	-	X	-	-	-	-	-	-	4	±1	-	6	
NERVILUS C.	7	-	X	-	X	-	-	-	-	-	1	8	±1	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	X	-	-	-	-	-	-	6	±1	-	8	
DAHEB M.	9	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	±1	-	9	
SERES J.	10	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	±1	-	10	
CHARTON L.	15	X	-	-	X	-	-	-	-	-	1	±1	-	15	
VENTURA L.	00	-	-	X	-	-	-	-	-	-	1	±1	-	00	

Entraîneur : LAROCHE C.

Entraîneur adjoint : MOERMAN E.

Nom	N°	1	2	3	4	LF	5	6	7	8	Fte	Pt	±1	±2	N°
THOMAS L.	5	-	-	X	X	-	-	-	-	-	2	±1	-	5	
JACOB L.	6	X	-	-	X	-	-	-	-	-	1	10	±1	-	6
LE FUSTEC M.	7	X	-	X	-	-	-	-	-	-	4	±1	-	7	
BELLOUIN N.	8	-	X	X	-	-	-	-	-	-	4	±1	-	8	
BEAURAIN L.	10	X	X	-	-	-	-	-	-	-	2	±1	-	10	
CHAPON P.	14	X	X	-	-	-	-	-	-	-	3	2	±1	-	14
NDJOKE T.	15	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	±1	-	15	
ANDREOLI V.	99	-	-	X	X	-	-	-	-	-	1	±1	-	99	

Entraîneur : BARANGER C.

La colonne « LF » devient violette et la colonne « ±1 » est validée permettant la saisie des lancers francs réussies par les joueurs.

Chaque joueur de chaque équipe effectue au moins 2 lancers francs à tour de rôle. Les lancers francs s'arrêtent lorsque chaque équipe a effectué un total de 20 lancers francs.

La saisie des lancers francs réussis d'un joueur s'effectue en cliquant sur la case

« ±1 ». Le total de lancers francs d'un joueur est précisé dans la colonne « LF ».

On peut supprimer des lancers francs, il suffit de re cliquer sur la case « ±1 » avec le « bouton droit ».



Lorsque les joueurs de chaque équipe ont effectué 20 lancers francs et pour passer à la 5<sup>ème</sup> période, il faut appuyer bouton d'information

« Fin des lancers francs ? »

Veuillez mettre en jeu les 4 joueurs par équipes pour la prochaine période

Le bouton d'information change en « ».

Le retour sur la saisie des lancers francs est possible en cliquant avec le bouton droit sur

Fin des lancers francs ?

le bouton d'information. Il devient « »

## 8. Fin de la rencontre

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre: U11F - Division: 1 - Poule: A - Numéro: 4740 - Date: 09/09/2023 - Heure: 15:30 - Lieu: LE CHESNAY

**E LE CHESNAY VERSAILLES 78** + 0:0 - **BBC VELIZY VILLACOUBLAY**

Période	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Score	8	5	6	8	2	6	8	8
Fautes d'équipe	2	3	2	-	1	1	1	1
Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	3'

51 8 / 8 47

Fin de la rencontre

Nom	N°	En Jeu	Pt	±1	±2	N°
PAQUEZ N.	0	- - - X - - - X	1	-	±1 ±2	0
BOITAERT S.	4	X - - - X - - - X	1	20	±1 ±2	4
NOURY M.	5	- X - - - X - - - X	3	5	- -	5
DIDYME L.	6	X - - X - - - X -	4	-	- -	6
NERVILUS C.	7	- X - - X - - - X	2	8	- -	7
MARZELIERE Z.	8	X - - X - - - X - X	1	14	±1 ±2	8
DAHEB M.	9	- X - - - X - - - X	-	-	- -	9
SERES J.	10	- X - - X - - - X -	-	-	- -	10
CHARTON L.	15	X - - - X - - - X -	1	-	- -	15
VENTURA L.	00	- - - X - - - X - X	2	-	- -	00

Entraîneur: LAROCHE C. 2

Entraîneur adjoint: MOERMAN E.

Nom	N°	En Jeu	Pt	±1	±2	N°
THOMAS L.	5	- - - X - - - X	4	±1	±2	5
JACOB L.	6	X - - - X - - - X	2	20	- -	6
LE FUSTEC M.	7	X - - X - - - X -	10	±1	±2	7
BELLOUIN N.	8	- X - - - X - - - X	5	-	- -	8
BEAURAIN L.	10	X X - - - X - - - X	6	±1	±2	10
CHAPON P.	14	X X - - - X - - - X	5	2	- -	14
NDJOKE T.	15	- X - - X - - - X -	1	-	- -	15
ANDREOLI V.	99	- - - X - - - X - X	1	-	±1 ±2	99

Entraîneur: BARANGER C.

Samedi 09/09/2023 14:52:12

Info-bulle

Feuille vierge U11 / U9

Règlement U11 / U9

Anomalies

Réserves en cours

Réclamations en cours

Incidents en cours

Forfait

Feuille de marque

Rencontre

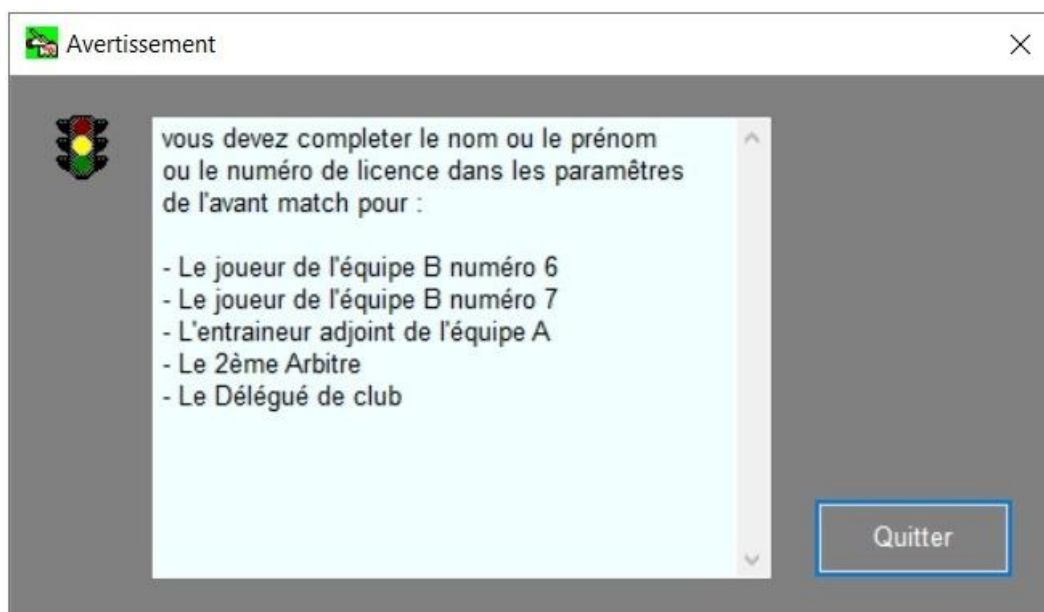
Paramètres avant match

Fin de la rencontre

L'appuie sur le bouton « » entame la procédure de fin de la rencontre.

### - Contrôle des licenciés

Après la validation du bouton d'information « Fin de la rencontre », si des licenciés n'ont pas rempli entièrement les informations (nom, prénom et numéro de licence), l'écran suivant s'affiche.



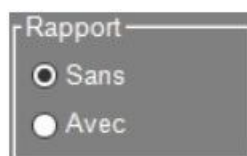
#### - Saisie des rapports

Après la validation du bouton d'information, si des fautes techniques ou disqualifiantes ont eu lieu, l'écran suivant s'affiche.

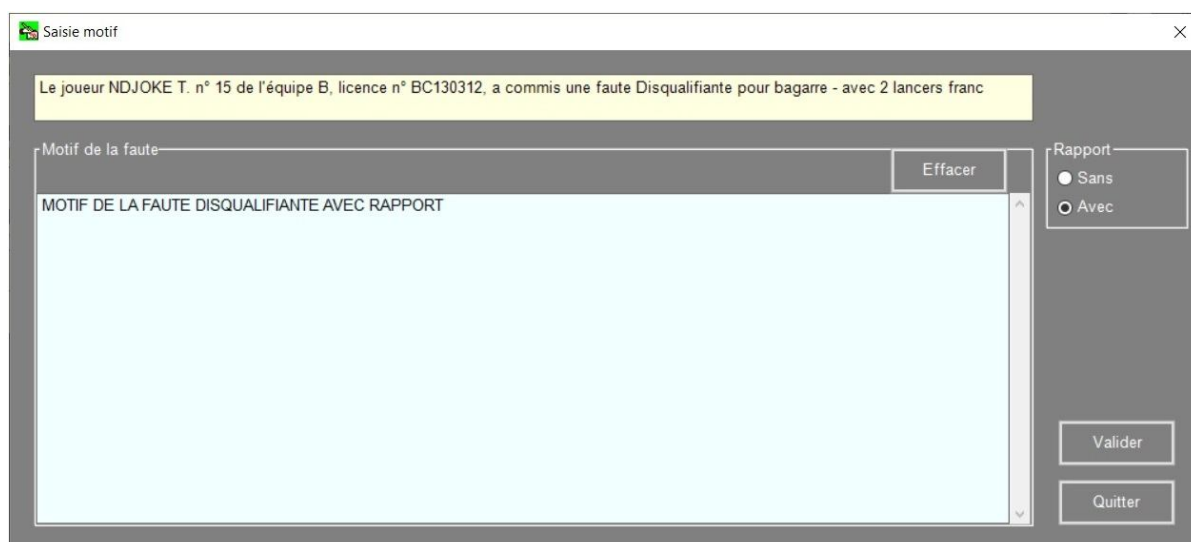



La saisie du motif de la faute d'un joueur ou d'un entraîneur s'effectue en cliquant sur une ligne.

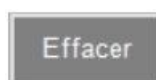
Sur une ligne avec une faute disqualifiante, l'interface de saisie des motifs d'un joueur ou d'un entraîneur s'affiche.

Saisir le motif de la faute et choisir «  Sans » pour les fautes disqualifiantes.




Valider l'écran en appuyant sur le bouton «  ».



En cas d'erreur, appuyer sur le bouton «  » puis recommencer la saisie.

Sur une ligne avec une faute technique, l'interface de saisie des motifs d'un joueur ou d'un entraîneur s'affiche.

Saisie motif

L'entraîneur LAROCHE C. de l'équipe A, licence n° VT945627, a commis une faute Technique - avec 2 lancers franc

Classification

Choisir

Motif de la faute

Effacer

Valider

Quitter

La classification des fautes techniques sont réparties en deux groupes :

- Groupe 1 (G1) : Les fautes techniques sanctionnant un comportement incorrect. Ces fautes techniques sont prises en compte dans le cumul des fautes techniques comptabilisées en vue d'une sanction disciplinaire.
- Groupe 2 (G2) : Les fautes techniques sanctionnant une action de jeu. Ces fautes techniques ne sont pas prises en compte dans le cumul des fautes techniques comptabilisées en vue d'une sanction disciplinaire.

Saisir la classification de la faute technique avec les libellés suivant.

Choisir

G1 - Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.

G1 - S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.

G1 - Agacer ou narguer un adversaire.

G1 - User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.

G1 - Toucher un arbitre ou un officiel.

G1 - Maltraiter le matériel : table, banc, chaise, bouteille, plaquette coach.

G2 - Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.

G2 - Balancer des coudes avec excès.

G2 - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.

G2 - Simuler d'avoir été victime d'une faute.

G2 - S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur.

G2 - Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc.

Saisir le motif de la faute technique.

**Saisie motif**

L'entraîneur LAROCHE C. de l'équipe A, licence n° VT945627, a commis une faute Technique - avec 2 lancers franc

Classification  
G1 - S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.


Motif de la faute

MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE DE L'ENTRAINEUR

Effacer

Valider

Quitter

Valider l'écran en appuyant sur le bouton «  ».

En cas d'erreur, appuyer sur le bouton «  » puis recommencer la saisie.


**Listes des motifs des fautes**

Le joueur PAQUEZ N. n° 0 de l'équipe A, licence n° BC132526, a commis une faute Technique - avec 1 lancer franc	
G2 - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.	
MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE	
Le joueur NOURY M. n° 5 de l'équipe A, licence n° BC146394, a commis une faute Disqualifiante - avec 2 lancers franc	Sans rapport
MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE SANS RAPPORT	
Le joueur NDJOKE T. n° 15 de l'équipe B, licence n° BC130312, a commis une faute Disqualifiante pour bagarre - avec 2 lancers franc	Avec rapport
MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE AVEC RAPPORT	
L'entraîneur LAROCHE C. de l'équipe A, licence n° VT945627, a commis une faute Technique - avec 2 lancers franc	
G1 - S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.	
MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE DE L'ENTRAINEUR	

Info-bulle  
Feuille vierge U11 / U9  
Règlement U11 / U9  
Anomalies  
Réserves  
Réclamations  
Incidents  
Forfait

Valider

Quitter

Lorsque tous les motifs des fautes ont été saisis, valider l'écran en appuyant sur le bouton «  ».

- Saisie des signatures des officiels

L'écran de saisie des signatures suivant apparaît.



Saisie des signatures

Marqueur  
RAISAIN AUSTIN
Effacer

Chronométrateur  
SAMBON ILYAN
Effacer

2ème Arbitre  
MERCIER JOEL
Effacer

1er Arbitre  
DA COSTA JEAN
Effacer

Valider

Quitter

Chaque officiel dessine à l'aide de la souris sa signature.

Effacer

En cas d'erreur il appuie sur le bouton « Effacer » puis il recommence.

Lorsque toutes les signatures sont saisies, valider l'écran en cliquant sur le bouton

Valider

« ».

L'écran suivant apparaît.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 09/09/2023 - Heure : 15.30 - Lieu : LE CHESNAY

E LE CHESNAY VERSAILLES 78 0:0 BBC VELIZY VILLACOUBLAY

51 Fin du match 47

Période	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Score	8	5	6	8	2	6	8	8
Fautes d'équipe	2	3	2	-	1	1	1	1
Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	3'

Edition de la feuille de match

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0	-	-	X	-	X	-	-	X	1	-	-	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	X	-	-	X	X	1	20	-	-	4
NOURY M.	5	-	X	-	-	X	-	-	X	3	5	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	X	-	-	X	-	-	4	-	-	-	6
NERVILUS C.	7	-	X	-	X	-	-	X	-	2	8	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	X	-	-	X	-	X	1	14	-	-	8
DAHAB M.	9	-	X	-	-	X	-	X	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10	-	X	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	X	-	X	-	-	1	-	-	-	15
VENTURA L.	00	-	-	X	-	X	-	X	-	2	-	-	-	00
Entraîneur : LAROCHE C.										2				
Entraîneur adjoint : MOERMAN E.										-				

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
THOMAS L.	5	-	-	X	X	X	-	X	-	4	-	-	5	
JACOB L.	6	X	-	-	X	-	X	X	-	2	20	-	6	
LE FUSTEC M.	7	X	-	X	-	X	-	+	X	10	-	-	7	
BELLOUIN N.	8	-	X	X	-	-	X	X	-	5	-	-	8	
BEAURAIN L.	10	X	X	-	-	X	-	X	+	6	-	-	10	
CHAPON P.	14	X	X	-	-	X	-	X	-	5	2	-	14	
NDJOKE T.	15	-	X	-	X	X	-	-	X	1	-	-	15	
ANDREOLI V.	99	-	-	X	X	-	X	-	X	1	-	-	99	
Entraîneur : BARANGER C.										-				

Anomalies

Réserves

Réclamations


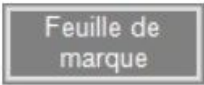
Incidents

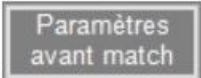
Forfait


Feuille de marque


Rencontre

Paramètres avant match

Le bouton «  » ou «  » permet d'éditer la feuille de marque de la fin de la rencontre.

La sortie du programme s'effectue en appuyant sur le bouton «  » puis sur

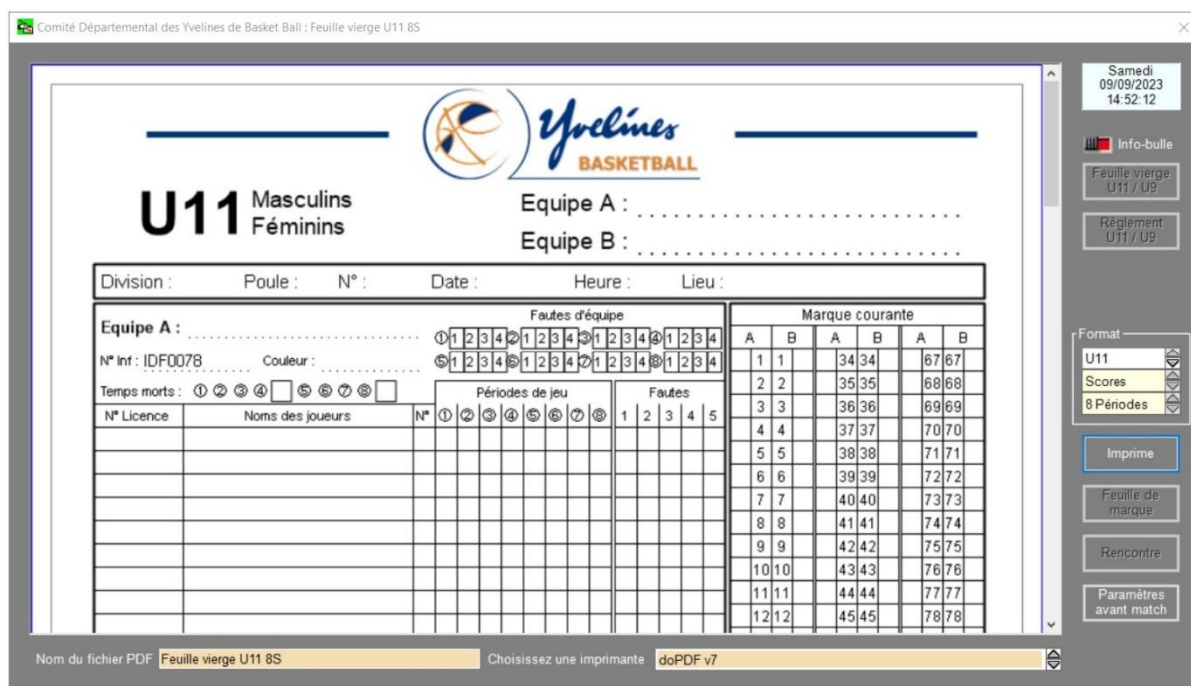
le bouton «  » de la feuille d'accueil et une confirmation sur le même

bouton «  » dans un temps donné.

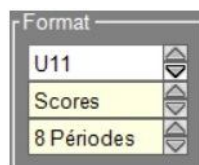
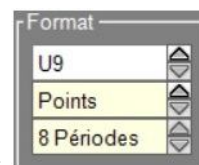
Une sauvegarde automatique est effectuée dans le répertoire « \Documents\Marques ».

## C. FEUILLE VIERGE

Cette interface permet d'imprimer une feuille de marque.



Pour imprimer une feuille vierge :

Choisissez la catégorie U9 ou U11 : « U11 » ou « U9 ».

Saisir ou modifier le nom du fichier « PDF ».

Nom du fichier PDF **Feuille vierge U11 8S**

Choisissez une imprimante dans la liste déroulante.

Choisissez une imprimante **doPDF v7**

**Imprime**

Le bouton « Imprime » permet d'imprimer ou de créer un fichier « PDF ».

Si une erreur d'impression est survenue, le message « L'impression a été supprimé » apparaît sur l'écran.

**L'impression a été supprimé**

L'annulation de l'impression ou le retour se fait avec le bouton « Rencontre » ou

**Rencontre**

**Paramètres avant match**

» présent sur l'écran.

Voir la feuille de marque générée à la fin de document.



## D. REGLEMENT

Cette interface permet d'avoir un condensé des règles particulières du règlement U11 ou U9.

Le règlement complet est dans le mémento édité par le comité.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Règlement

Avant chaque match les arbitres se concerteront obligatoirement avec les deux entraîneurs pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage, en aucun cas ils ne changent les règles.  
L'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur et il devra commenter ses décisions.

**CONDENSE DES REGLES PARTICULIERES DU REGLEMENT U11 - Score - 8 Périodes**

<b>Dimensions et équipement</b>		
Distance ligne de LF	4,00 m	A matérialiser par un trait.
Hauteur du panier	2,60 m	
<b>Les joueurs et l'entraîneur</b>		
Joueur par équipes	10	Si une équipe se présente avec moins de 8 joueurs ou joueuses, elle sera sanctionnée.
Joueur sur le terrain	4	Objectif : favoriser la progression technique du joueur (écarter le jeu, éviter la grappe, jouer vers l'avant) et le développement physique (courses).
Présence sur le terrain		Chaque joueur ne peut pas jouer 3 périodes consécutives et doit être en jeu au moins une fois dans 3 périodes consécutives. Si les mises en jeu d'une équipe ne sont pas réparties entre tous les joueurs, l'équipe sera sanctionnée.
Changement	non	Pas de changement, sauf blessure ou 5 fautes.
<b>Règle du chronométrage</b>		
Périodes	8 x 4 Mn	
Entre périodes	1 Mn	
Mi temps	1 Mn	
Temps morts	2	1 par mi temps (1 Mn).
<b>Comptage des points</b>		
Panier à 3 points	Non	
Score nul	Oui	
<b>Arbitrage et violation</b>		
5 secondes	Oui	Tolérance 7 secondes.
<b>Fautes</b>		
Lancer franc après faute sur tireur	Oui	
Faute antisportive	Oui	
Faute technique	Oui	
Faute disqualifiante	Oui	Éliminatoire.
5 fautes de joueurs	Oui	Éliminatoire.

Samedi 09/09/2023 14:52:12

Info-bulle

Feuille vierge U11 / U9

Règlement U11 / U9

Format

U11

Scores


8 Périodes

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

Choisissez la catégorie U9 ou U11 : «  » ou «  ».

Le retour se fait avec le bouton «  » ou «  » présent sur l'écran.




## E. ANOMALIES

### 1. Saisie d'une ou des réserves

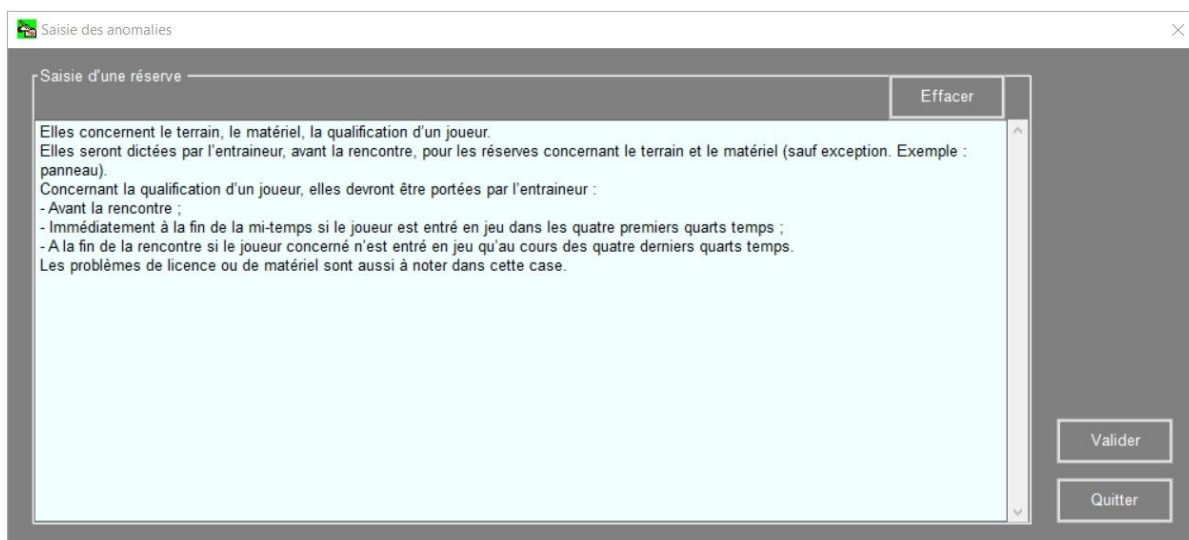
L'appui sur le bouton «  » permet d'ouvrir l'interface de saisie d'une ou plusieurs réserves.



The screenshot shows a window titled "Saisie des anomalies" with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, there is a section titled "Saisie d'une réserve" with a large text input area. To the right of the input area is a button labeled "Effacer". Below the input area, there are two buttons: "Valider" and "Quitter".

Saisir le motif de la réserve en précisant le déclarant et appuyer sur le bouton «  ». L'appuie sur le bouton «  » permet de sortir ou d'annuler cette saisie. Le bouton «  » supprime toute la saisie.

La modification d'une réserve est possible en appuyant sur le bouton «  ».



The screenshot shows the same "Saisie des anomalies" window. The text input area now contains the following text:  
Elles concernent le terrain, le matériel, la qualification d'un joueur.  
Elles seront dictées par l'entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception. Exemple : panneau).  
Concernant la qualification d'un joueur, elles devront être portées par l'entraîneur :  
- Avant la rencontre ;  
- Immédiatement à la fin de la mi-temps si le joueur est entré en jeu dans les quatre premiers quarts temps ;  
- A la fin de la rencontre si le joueur concerné n'est entré en jeu qu'au cours des quatre derniers quarts temps.  
Les problèmes de licence ou de matériel sont aussi à noter dans cette case.

## 2. Saisie d'une ou des réclamations

Réclamations

L'appui sur le bouton « Réclamations » permet d'ouvrir l'interface de saisie d'une ou plusieurs réclamations.



Saisir le motif de la réclamation en précisant le numéro et la minute de la période et le

Valider

réclamant et appuyer sur le bouton « Valider ». L'appui sur le bouton

Quitter

« Quitter » permet de sortir ou d'annuler la saisie. Le bouton « Effacer »

Effacer

supprime toute la saisie. La modification d'une réclamation est possible en appuyant sur le bouton


Réclamations  
en cours

« Réclamations en cours ».




### 3. Saisie d'un ou des incidents





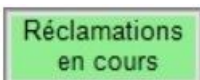
L'appui sur le bouton «  » permet d'ouvrir l'interface de saisie d'un ou plusieurs incidents.



Saisir le motif de l'incident en précisant avant ou pendant et le numéro de la période ou

après la rencontre et appuyer sur le bouton «  ». L'appuie sur le bouton

«  » permet de sortir ou d'annuler la saisie. Le bouton «  » supprime toute la saisie.

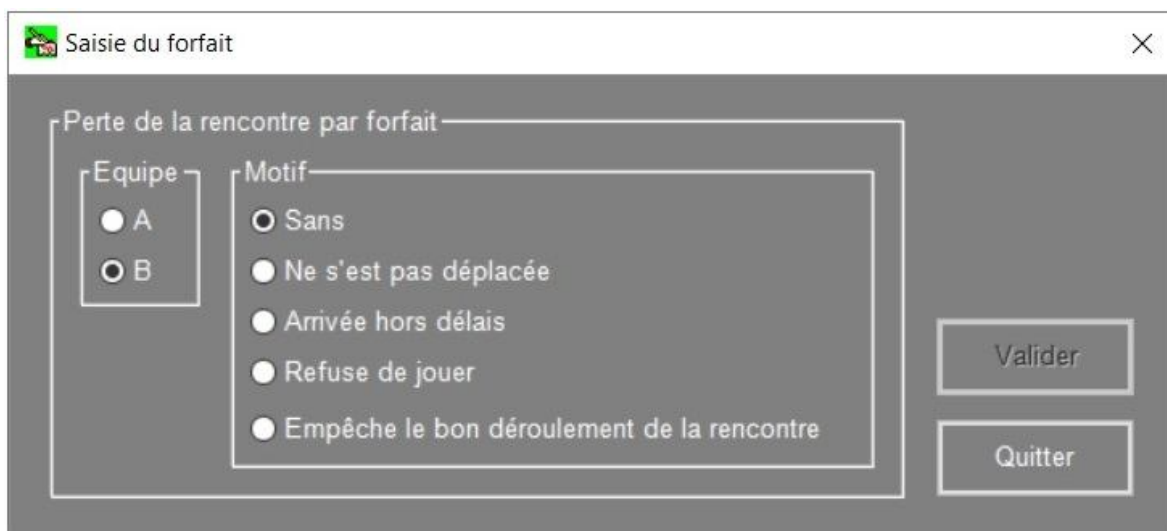
La modification d'un incident est possible en appuyant sur le bouton «  ».



#### 4. Saisie d'un forfait

Forfait

L'appui sur le bouton « Forfait » permet d'ouvrir l'interface de saisie d'une perte de la rencontre par forfait.



Choisir l'équipe et le motif en cochant la case appropriée et appuyer sur le bouton

Valider

« ». Cette action mettra fin à la rencontre.

Quitter

L'appui sur le bouton « Quitter » permet de sortir ou d'annuler la saisie.

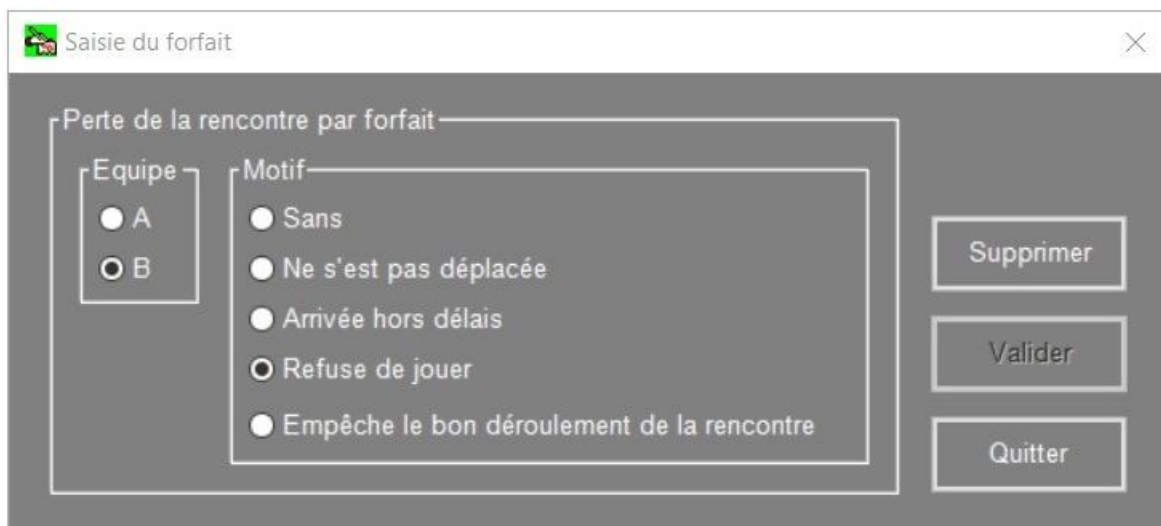
La modification ou la suppression d'un forfait est possible en réappuyant sur le bouton

Forfait  
en cours

« » et en cochant la case « ☒ Sans » ou en appuyer sur le bouton

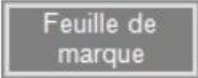
Supprimer

« » sur l'interface de saisie du forfait.



## F. FEUILLE DE MARQUE

Feuille de  
marque

L'appui sur le bouton «  » permet d'ouvrir l'interface de vérification ou d'imprimer la feuille de marque.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : 4740\_U11F\_8S\_2023-09-09\_032\_016

Samedi 09/09/2023 14:52:12

Info-bulle

Feuille vierge U11 / U9

Règlement U11 / U9

Format

U11

Scores

8 Périodes

Imprime

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

U11 Masculins Féminins

Equipe A : E LE CHESNAY VERSAILLES 78

Equipe B : BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Division : 1 Poule : A N° : 4740 Date : 09/09/2023 Heure : 15:30 Lieu : LE CHESNAY

Equipe A : E LE CHESNAY VERSAILLES 78

N° Inf : ID0078032 Couleur : Bleu

Temps morts : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

Fautes d'équipe

Marque courante

N° Licence	Noms des joueurs	N°	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	1	2	3	4	5	A	B	A	B	A	B
BC132526	PAQUEZ N.	0																1	1	34	34	67	67
BC155912	BOITAERT S.	4																2	2	8	8	68	68
BC146394	NOURY M.	5																3	3	36	36	69	69
BC146438	DIDYME L.	6																4	4	4	4	70	70
BC134829	NERVILUS C.	7																5	5	38	38	71	71
BC143271	MARZELIERE Z.	8																6	6	7	4	39	39
BC147360	DAHEB M.	9																7	7	40	40	73	73
BC132214	SERES J.	10																8	8	8	14	41	41
BC139577	CHARTON L.	15																9	9	10	42	42	75
																		10	10	43	43	76	76
																		11	11	44	44	77	77
																		12	12	7	4	45	45

Nom du fichier PDF 4740\_U11F\_8S\_2023-09-09\_032\_016

Choisissez une imprimante doPDF v7

Pour imprimer la feuille :

Confirmer le nom du fichier « PDF ».

Nom du fichier PDF 4740\_U11F\_8S\_2023-09-09\_032\_016


Le nom du fichier est composé :

- du numéro de la rencontre ;
- de la catégorie ;
- du format de la rencontre ;
- de la date de la rencontre (inversée) ;
- du numéro informatique de l'équipe A ;
- du numéro informatique de l'équipe B ;

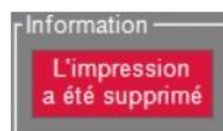
Choisissez une imprimante dans la liste déroulante.

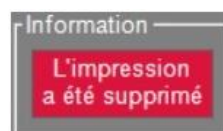
Choisissez une imprimante doPDF v7

Imprime


Le bouton «  » permet d'imprimer ou de créer un fichier « PDF ».

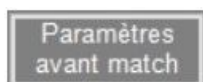
S'il n'y a pas de réserve, de réclamation, d'incident, de forfait, de défaut ou de faute technique ou disqualifiante, le verso de la feuille de marque n'est pas généré.



Si une erreur d'impression est survenue, le message «  » apparaît sur l'écran.



L'annulation de l'impression ou le retour se fait avec le bouton «  ou



» présent sur l'écran.

Voir la feuille de marque générée à la fin de document.



## G. FICHER : LISTE DES LICENCIES

### 1. Format du fichier

Le fichier doit avoir une extension « .csv » avec un séparateur de colonne « , » ou « ; » et avoir une des définitions suivantes.

#### - Format Licenciés

N° national	Numéro	Nom	Prénom	Né(e) le	Groupement	Licence	Catégorie	Qualification	Sexe	Surc.	Fonctions
15659	BC146394	NOURY	MAELYNE	07/07/2014	ELCV78B	0C	U11	21/07/2023	F		
21974	BC155912	BOITAERT	SOPHIE	12/09/2015	ELCV78B	0C	U9	29/07/2023	F	D11	
29042	BC132526	PAQUEZ	NAELLE	05/10/2013	ELCV78B	0C	U11	20/07/2023	F		
45017	BC146438	DIDYME	LISA	26/04/2014	ELCV78B	0C	U11	27/07/2023	F		
57692	BC143271	MARZELIERE	ZOE	12/03/2014	ELCV78B	0C	U11	01/07/2023	F		
118008	BC147360	DAHEB	MELINA	05/10/2014	ELCV78B	0C	U11	31/07/2023	F		
139969	BC132214	SERES	JUSTINE	02/12/2013	ELCV78B	0C	U11	10/07/2023	F		
163547	BC139577	CHARTON	LILLOU	06/10/2013	ELCV78B	0C	U11	28/07/2023	F		
191544	BC142487	VENTURA	LOUANE	31/08/2014	ELCV78B	0C	U11	24/07/2023	F		
200980	BC134829	NERVILUS	CHARLOTTE	30/06/2013	ELCV78B	0C	U11	01/07/2023	F		
215140	VT945627	LAROCHE	CHLOE	03/08/1994	ELCV78B	0C	SENIOR	04/06/2023	F		Entraîneur
227907	BC044764	MOERMAN	ETIENNE	14/11/2004	BCV	1C	SENIOR	03/07/2023	M		

#### - Format Excel

Numéro	Nom	Prénom	Catégorie	Sexe	Surc.	Maillot
BC146394	NOURY	MAELYNE	U11	F		5
BC155912	BOITAERT	SOPHIE	U9	F	D11	4
BC132526	PAQUEZ	NAELLE	U11	F		0
BC146438	DIDYME	LISA	U11	F		6
BC143271	MARZELIERE	ZOE	U11	F		8
BC147360	DAHEB	MELINA	U11	F		9
BC132214	SERES	JUSTINE	U11	F		10
BC139577	CHARTON	LILLOU	U11	F		15
BC142487	VENTURA	LOUANE	U11	F		0
BC134829	NERVILUS	CHARLOTTE	U11	F		7
VT945627	LAROCHE	CHLOE	SENIOR	F		
BC044764	MOERMAN	ETIENNE	SENIOR	M		

#### - Format Texte (Bloc note)

```

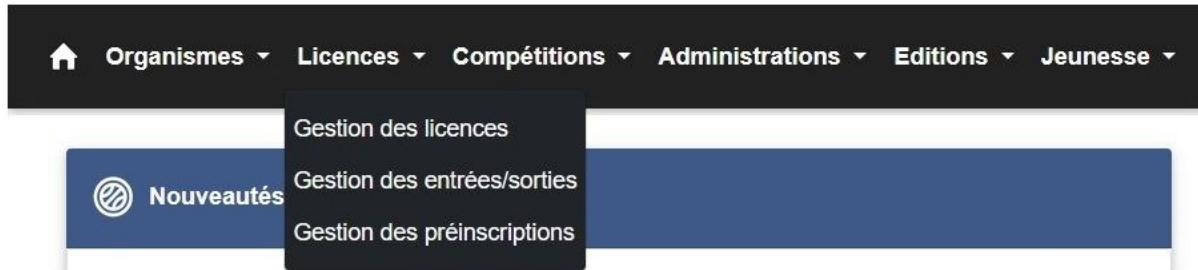
Numéro;Nom;Prénom;Catégorie;Sexe;Surc.;Maillot
BC146394;NOURY;MAELYNE;U11;F;;5
BC155912;BOITAERT;SOPHIE;U9;F;D11;4
BC132526;PAQUEZ;NAELLE;U11;F;;0
BC146438;DIDYME;LISA;U11;F;;6
BC143271;MARZELIERE;ZOE;U11;F;;8
BC147360;DAHEB;MELINA;U11;F;;9
BC132214;SERES;JUSTINE;U11;F;;10
BC139577;CHARTON;LILLOU;U11;F;;15
BC142487;VENTURA;LOUANE;U11;F;;0
BC134829;NERVILUS;CHARLOTTE;U11;F;;7
VT945627;LAROCHE;CHLOE;SENIOR;F;;
BC044764;MOERMAN;ETIENNE;SENIOR;M;;

```

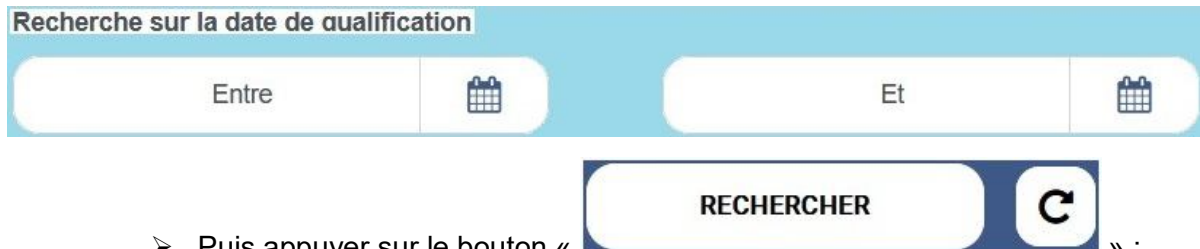


## 2. Fabrication du fichier « rechercherLicence »

- Ouvrir votre compte « FBI club » ;
- Ouvrir l'onglet « Licence » puis « gestion des licences » ;



- Dans le dialogue proposé, mettre la « date du jour » dans le 2<sup>ème</sup> paramètre « Recherche sur la date de qualification » « et » ;

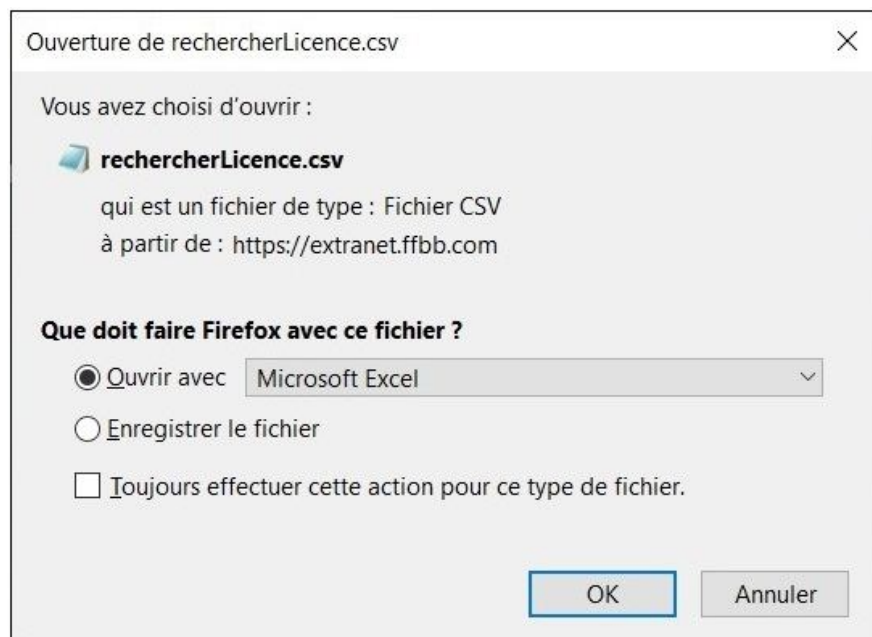


- Puis appuyer sur le bouton « RECHERCHER » ;
- Après le chargement des licences, appuyer sur le bouton de fabrication du



fichier Excel « » (à droite) ;

- Dans le nouveau dialogue, mettre « Ouvrir avec Microsoft Excel » et appuyer sur le bouton « OK » ;

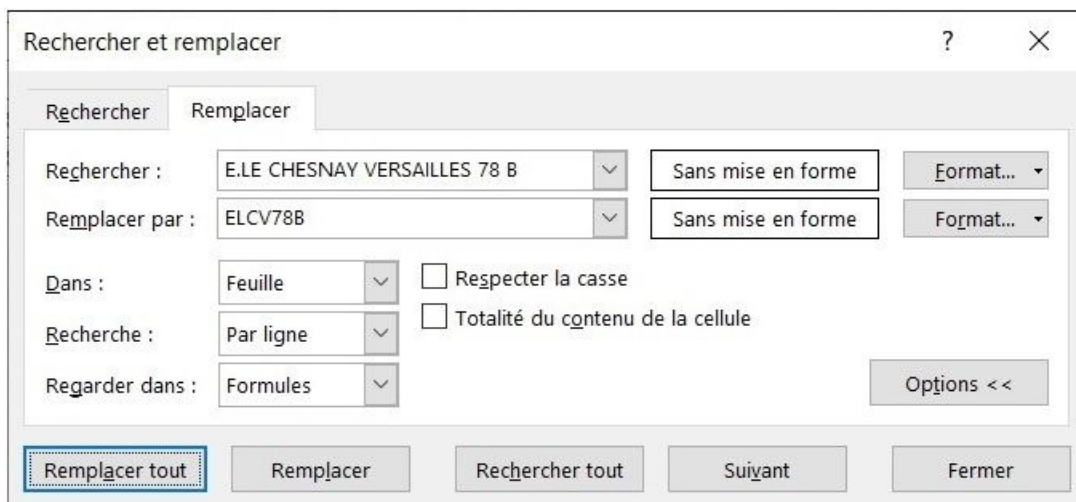


- Le fichier « Excel » s'ouvre avec les colonnes suivantes ;

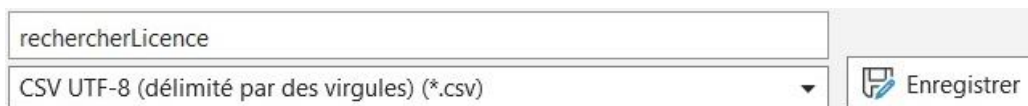
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	N° national	Numéro	Nom	Prénom	Né(e) le	Groupe ment	Licence	Catégorie	Qualification	Sexe	Surc.	Fonctions

- Remplacer le groupement par la valeur « abrégé » du club.

exemple « E.LE CHESNAY VERSAILLES 78 B » par « ELCV78B »



- Enregistrer le fichier dans un répertoire avec le nom « **rechercherLicence** » et le format « CSV UTF-8 (délimité par des virgules) (\*.csv) » avec les commandes d'Excel : Fichier - Enregistrer sous ;



Vous pouvez faire d'autre fichier en sélectionnant les U11M, U11F et U9 ou en définissant les équipes 1, 2 ou 3 et en rajoutant les entraineurs.


Vous pouvez remplacer le libellé « Fonction » par le libellé « Maillot » et mettre dans cette colonne les numéros de maillot des joueurs.

### 3. Utilisation du fichier

Les fichiers permettent d'avoir une saisie facile, rapide et sans erreur des licenciés.



- Liste des Joueurs

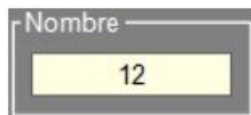


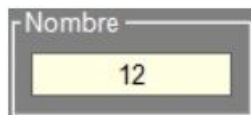
Le bouton «  » permet d'ouvrir un fichier « rechercherLicence » ou un autre fichier dans le répertoire « \Documents\Marques » ou un autre répertoire avec le paramètre d'extension « .csv ».





Le choix avec ou sans les licenciés majeurs de la liste est effectué en cochant la case «  Majeurs ». Si la case «  Majeurs » est coché, les licenciés ayant le préfixe « BC » ne sont pas visualisés.



L'indicateur «  » précise le nombre de licencié présent dans la liste.

La ligne de saisie




permet de rechercher un licencié de la liste.

Mettre le numéro de licence, les lettres (VT, BC, JH ...) ne sont pas obligatoires, ou une partie du nom ou du prénom. La recherche est instantanée.

La liste déroulante donne les groupements qui sont définis dans le fichier.

Le bouton «  » permet d'effacer cette ligne de recherche.





Après avoir sélectionné un licencié de la liste, l'appui sur le bouton «  » permet le transfert.

Un clic gauche sur le bouton «  » permet de passer à la saisie suivante, un clic droit permet de sortir de l'enchaînement.

#### 4. Erreur d'ouverture du fichier

Si le fichier n'est pas conforme, des libellés d'erreur peuvent apparaître sur le bouton

«  ».

- «  » les licenciés du fichier n'ont pas un format correct ou ils sont déjà intégrés ou il est vide.
- «  » la lecture du fichier a été annuler.
- «  » Le fichier est déjà ouvert par une autre application.
- «  » le fichier n'est pas accessible, lisible ou ne s'ouvre pas.

## H. FICHER : LISTE DES RENCONTRES

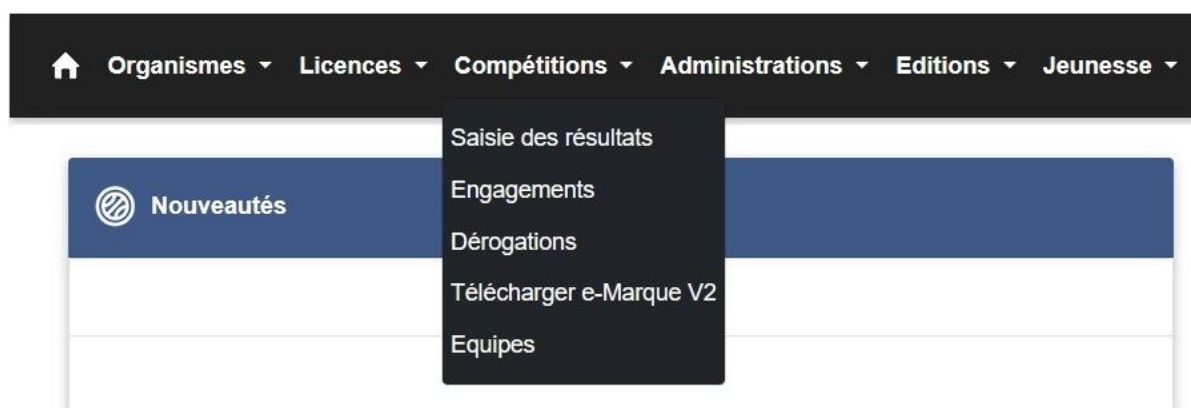
### 1. Format du fichier

Le fichier doit avoir une extension « .csv » avec un séparateur de colonne « , » ou « ; » et avoir la définition suivante.

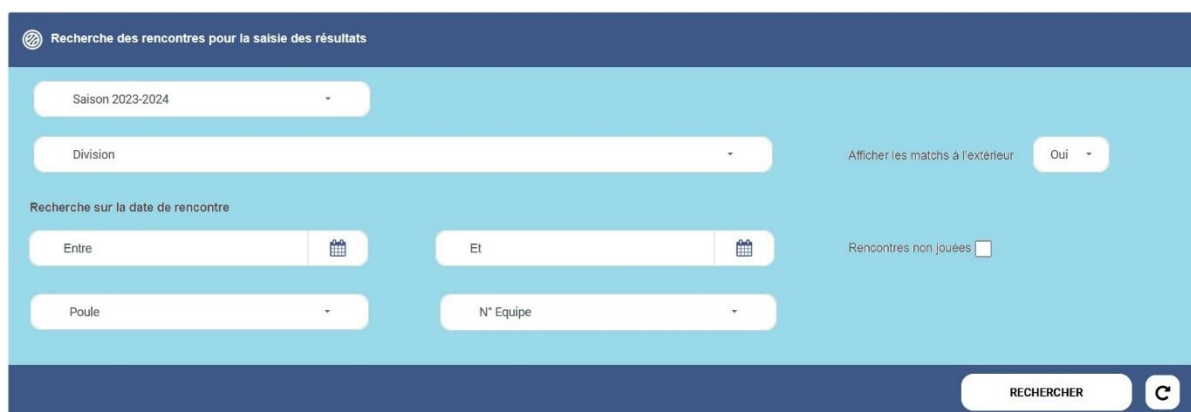
Division	N° de match	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	e-Marque V2	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2
DMU11-1	4740	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	BBC VELIZY VILLACOUBLAY	03/09/2022	15:30	LE CHESNAY					

### 2. Fabrication du fichier « rechercherRencontre »

- Ouvrir votre compte « FBI club » ;
- Ouvrir l'onglet « Compétitions » puis « Saisie des résultats » ;



- Dans le dialogue proposé, mettre la valeur « non » sur « Afficher les matchs à l'extérieur » ;



**RECHERCHER**

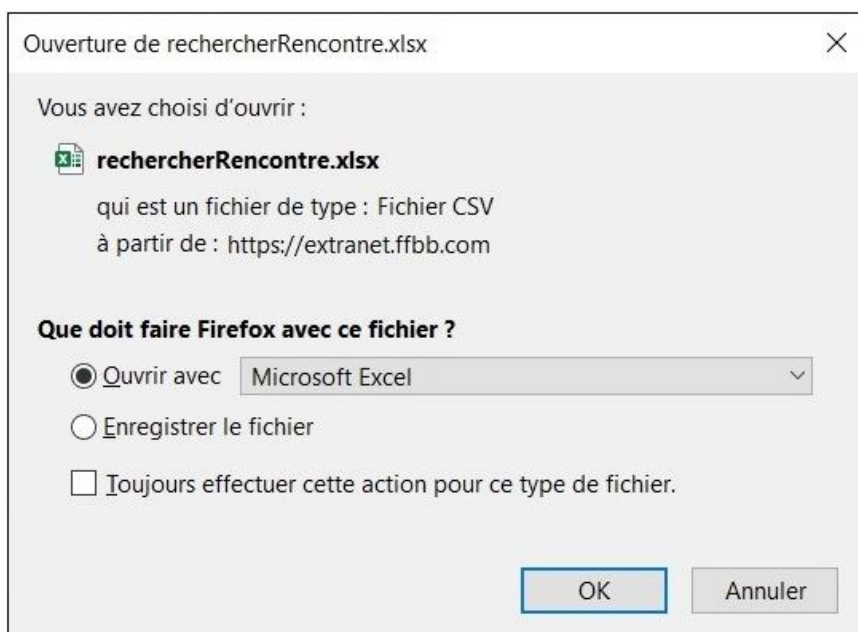
- Puis appuyer sur le bouton « **RECHERCHER** » ;
- Après le chargement des rencontres, appuyer sur le bouton de fabrication du fichier Excel (en haut à droite) ;



Division	N°	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	EM	Score 1
----------	----	----------	----------	-------------------	-------	-------	----	---------



- Dans le nouveau dialogue, mettre « Ouvrir avec Microsoft Excel » et appuyer sur le bouton « OK » ;



- Le fichier « Excel » s'ouvre avec les colonnes suivantes ;

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Division	N° de match	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	e-Marque V2	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2

- Enregistrer le fichier dans un répertoire avec le nom « **rechercherRencontre** » et le format « CSV UTF-8 (délimité par des virgules) (\*.csv) » avec la commande d'Excel « Fichier - Enregistrer sous » ;

 Enregistrer

### 3. Utilisation du fichier

Le fichier permet d'avoir une saisie facile, rapide et sans erreur des rencontres.

L'interface de saisie des paramètres de la rencontre apparait en cliquant sur l'étiquette « **Division** » ou « **Poule** » ou « **Numéro** » ou « **Date** » ou « **Heure** » ou « **Lieu** » ou « **EQUIPE A** » ou « **Informatique : IDF0078** » ou « **Maillot** » .



#### - Les paramètres

Contrôler les champs suivants : Division, Numéro, Date, Heure et le lieu de la rencontre et renseigner la poule. Tous les champs sont obligatoires pour pouvoir enregistrer la rencontre.

Paramètres

Division

Poule

Numéro

Date

09/09/2023

Heure

14

:

30

Lieu

#### - Les équipes

Contrôler le nom du club, renseigner le numéro informatique (ne saisir que les 3 derniers chiffres) et choisir dans la liste déroulante la couleur des maillots de l'équipe.

EQUIPE A

Informatique : IDF0078
Maillot

Blanc

Couleur des maillots possible.

Blanc	Marron	Bleu clair
Noir	Orange	Bleu
Gris	Jaune	Bleu foncé
Rose	Vert clair	Violet
Rose foncé	Vert	Orchidée
Rouge	Vert foncé	Mauve


La couleur choisie dans la liste déroulante affectera visuellement la couleur des équipes.



Après avoir rempli les champs, l'appui sur le bouton « Valider » permet le transfert.

## I. FEUILLES DE MATCH

### 1. Feuille de match générée : recto U11 - 8 Périodes – Scores



# U11

Masculins  
Féminins

Equipe A : E LE CHESNAY VERSAILLES 78

Equipe B : BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Division : 1    Poule : A    N° : 4740    Date : 09/09/2023    Heure : 15:30    Lieu : LE CHESNAY

**Equipe A : E LE CHESNAY VERSAILLES 78**  
 N° Inf : IDF0078032    Couleur : Bleu  
 Temps morts : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿


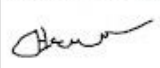
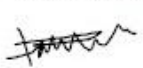
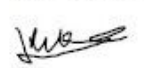
N° Licence	Noms des joueurs	N°	Périodes de jeu								Fautes				
			①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	1	2	3	4	5
BC132526	PAQUEZ N.	0													
BC155912	BOITAERT S.	4													
BC146394	NOURY M.	5													
BC146438	DIDYME L.	6													
BC134829	NERVILUS C.	7													
BC143271	MARZELIERE Z.	8													
BC147360	DAHEB M.	9													
BC132214	SERES J.	10													
BC139577	CHARTON L.	15													
BC142487	VENTURA L.	00													
VT945627	Entraîneur : LAROCHE C.														
BC044764	Entraîneur Adjoint : MOERMAN E.														


**Equipe B : BBC VELIZY VILLACOUBLAY**  
 N° Inf : IDF0078016    Couleur : Vert  
 Temps morts : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

N° Licence	Noms des joueurs	N°	Périodes de jeu								Fautes				
			①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	1	2	3	4	5
BC143013	THOMAS L.	5													
BC148712	JACOB L.	6													
BC143116	LE FUSTEC M.	7													
BC143287	BELLOUIN N.	8													
BC138896	BEAURAIN L.	10													
BC139999	CHAPON P.	14													
BC130312	NDJOKE T.	15													
BC130483	ANDREOLI V.	99													
VT018103	Entraîneur : BARANGER C.														
	Entraîneur Adjoint :														

Noms	N° Licence	Groupement
1er Arbitre : DA COSTA J.	VT815392	AVRBB
2ème Arbitre : MERCIER J.	BC083594	MNC
Marqueur : RAISAIN A.	VT93630	ELCV78B
Chronométreur : SAMBON I.	BC078004	ELCV78B
Délégué de club : ABBAS S.	JH802280	ELCV78B

Résultats		
Période	A	B
①	8	6
②	5	4
③	6	6
④	8	8
⑤	2	6
⑥	6	3
⑦	8	8
⑧	8	6
Score	51	47
Equipe gagnante	E LE CHESNAY VERSAILLES 78	

Signature du Marqueur	Signature du Chronométreur	Signature du 2ème Arbitre	Signature du 1er Arbitre
			




Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball

Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud - 78180 Montigny Bretonneux

Tél. : +33 (0) / E-mail : contact@basketyvelines.com

N° SIRET 337 866 941 00038 Code NACE 93122





## 2. Feuille de match générée : verso U11 - 8 Périodes – Scores



Réserves / Réclamations / Incidents / Fautes techniques et disqualifiantes					Signatures																																																						
<b>Réserves :</b> Elles concernent le terrain, le matériel, la qualification d'un joueur. Elles seront dictées par l'entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception. Exemple : panneau). Concernant la qualification d'un joueur, elles devront être portées par l'entraîneur : - Avant la rencontre ; - Immédiatement à la fin de la mi-temps si le joueur est entré en jeu dans les quatre premiers quarts temps ; - A la fin de la rencontre si le joueur concerné n'est entré en jeu qu'au cours des quatre derniers quarts temps. Les problèmes de licence ou de matériel sont aussi à noter dans cette case. <b>Réclamations :</b> Elle est posée au moment de la faute d'arbitrage supposée commise. Sur indication de l'arbitre, le marqueur notera sur un papier : l'équipe réclamante, le quart temps, le temps et le score. A la fin de la rencontre, l'entraîneur dictera la réclamation, après avoir donné un chèque, et signera la feuille de marque. Les OTM et l'aide arbitre remettront leur rapport à l'arbitre, après l'avoir rédigé de manière concise et indépendante. <b>Incidents :</b> Un incident fait l'objet d'un rapport personnalisé et détaillé, rédigé par chaque officiel. En cas de problème de matériel, les faits sont à inscrire dans cette case.					1er Arbitre																																																						
					2ème Arbitre																																																						
					Entraîneur A																																																						
					Entraîneur B																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom - Prénom</th> <th>N° Licence</th> <th>Numéro</th> <th>Equipe</th> <th>Nature</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PAQUEZ NAELE</td> <td>BC132526</td> <td>0</td> <td>A</td> <td>T</td> </tr> <tr> <td colspan="5">G2 - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE</td> </tr> <tr> <td>NOURY MAELYNE</td> <td>BC146394</td> <td>5</td> <td>A</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE SANS RAPPORT</td> </tr> <tr> <td>NDJOKE TIANA</td> <td>BC130312</td> <td>15</td> <td>B</td> <td>D Rapport</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE AVEC RAPPORT</td> </tr> <tr> <td>LAROCHE CHLOE</td> <td>VT945627</td> <td>Ent.</td> <td>A</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td colspan="5">G1 - S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE DE L'ENTRAINEUR</td> </tr> </tbody> </table>					Nom - Prénom	N° Licence	Numéro	Equipe	Nature	PAQUEZ NAELE	BC132526	0	A	T	G2 - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.					Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE					NOURY MAELYNE	BC146394	5	A	D	Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE SANS RAPPORT					NDJOKE TIANA	BC130312	15	B	D Rapport	Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE AVEC RAPPORT					LAROCHE CHLOE	VT945627	Ent.	A	C	G1 - S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.					Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE DE L'ENTRAINEUR				
Nom - Prénom	N° Licence	Numéro	Equipe	Nature																																																							
PAQUEZ NAELE	BC132526	0	A	T																																																							
G2 - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps.																																																											
Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE																																																											
NOURY MAELYNE	BC146394	5	A	D																																																							
Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE SANS RAPPORT																																																											
NDJOKE TIANA	BC130312	15	B	D Rapport																																																							
Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE AVEC RAPPORT																																																											
LAROCHE CHLOE	VT945627	Ent.	A	C																																																							
G1 - S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.																																																											
Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE DE L'ENTRAINEUR																																																											





#### 4. Feuille de match vierge : verso U11 - 8 Périodes - Scores



Avant chaque match les arbitres se concerteront obligatoirement avec les deux entraîneurs pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage, en aucun cas ils ne changent les règles.

L'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur et il devra commenter ses décisions.

##### CONDENSE DES REGLES PARTICULIERES DU REGLEMENT U11 - Score - 8 Périodes

Dimensions et équipement		
Distance ligne de LF	4,00 m	A matérialiser par un trait.
Hauteur du panier	2,60 m	
Les joueurs et l'entraîneur		
Joueur par équipes	10	Si une équipe se présente avec moins de 8 joueurs ou joueuses, elle sera sanctionnée.
Joueur sur le terrain	4	Objectif : favoriser la progression technique du joueur (écarter le jeu, éviter la grappe, jouer vers l'avant) et le développement physique (courses).
Présence sur le terrain		Chaque joueur ne peut pas jouer 3 périodes consécutives et doit être en jeu au moins une fois dans 3 périodes consécutives. Si les mises en jeu d'une équipe ne sont pas réparties entre tous les joueurs, l'équipe sera sanctionnée.
Changement	non	Pas de changement, sauf blessure ou 5 fautes.
Règle du chronométrage		
Périodes	8 x 4 Mn	
Entre périodes	1 Mn	
Mi temps	1 Mn	
Temps morts	2	1 par mi temps (1 Mn).
Comptage des points		
Panier à 3 points	Non	
Score nul	Oui	
Arbitrage et violation		
5 secondes	Oui	Tolérance 7 secondes.
Fautes		
Lancer franc après faute sur tireur	Oui	
Faute antisportive	Oui	
Faute technique	Oui	
Faute disqualifiante	Oui	Eliminatoire.
5 fautes de joueurs	Oui	Eliminatoire.
Défense		
Individuelle	Obligatoire	L'attaque doit être dans une démarche collective.

Nous vous invitons à lire attentivement dans le mémento le règlement du mini-basket. Celui ci se trouve en ligne sur notre site.

Réserves / Réclamations / Incidents / Fautes techniques et disqualifiantes	Signatures
	1er Arbitre
	2ème Arbitre
	Entraîneur A
	Entraîneur B

# 5. Feuille de match générée : recto U9 - 8 Périodes – Points

## U9

Equipe A : E LE CHESNAY VERSAILLES 78

Equipe B : BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Division :1		Poule :A		N° :9740		Date :09/09/2023		Heure :15:30		Lieu :LE CHESNAY	
-------------	--	----------	--	----------	--	------------------	--	--------------	--	------------------	--

Equipe A : E LE CHESNAY VERSAILLES 78																
N° Inf :IDF0078032		Couleur :Bleu		Fautes d'équipe												
Temps morts : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨		Périodes de jeu						Fautes								
N° Licence	Noms des joueurs	N°	①	②	③	④	LF	⑤	⑥	⑦	⑧	1	2	3	4	5
BC152526	PAQUEZ N.	0														
BC175912	BOITAERT S.	4	X													
BC168394	NOURY M.	5	X													
BC166438	DIDYME L.	6	X													
BC154829	NERVILUS C.	7	X													
BC163271	MARZELIERE Z.	8	X													
BC167360	DAHEB M.	9	X													
BC152214	SERES J.	10	X													
BC159677	CHARTON L.	15	X													
BC162487	VENTURA L.	00														
Entraîneur : LAROCHE C.																
Entraîneur Adjoint : MOERMAN E.																

Equipe B : BBC VELIZY VILLACOUBLAY																
N° Inf :IDF0078016		Couleur :Vert		Fautes d'équipe												
Temps morts : ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨		Périodes de jeu						Fautes								
N° Licence	Noms des joueurs	N°	①	②	③	④	LF	⑤	⑥	⑦	⑧	1	2	3	4	5
BC163013	THOMAS L.	5														
BC168712	JACOB L.	6	X													
BC163116	LE FUSTEC M.	7	X													
BC163287	BELLOUIN N.	8	X													
BC158996	BEAURAIN L.	10	X													
BC159999	CHAPON P.	14	X													
BC150312	NDJOKE T.	15	X													
BC150483	ANDREOLI V.	99														
Entraîneur : BARANGER C.																
Entraîneur Adjoint :																

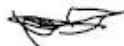
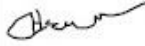
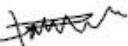
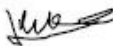
  

Noms	N° Licence	Groupement
1er Arbitre : DA COSTA J.	VT615392	AVRBB
2ème Arbitre : MERCIER J.	BC083594	MNC
Marqueur : RAISAIN A.	VT793630	ELCV78B
Chronométrateur : SAMBON I.	BC078004	ELCV78B
Délégué de club : ABBAS S.	JH802280	ELCV78B

Résultats		
Période	A	B
①	3	1
②	3	1
③	2	2
④	2	2
LF	1	3
⑤	1	3
⑥	3	1
⑦	2	2
⑧	3	1
Point	20	18
Equipe gagnante	E LE CHESNAY VERSAILLES 78	

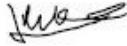
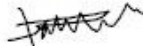


  

Signature du Marqueur	Signature du Chronométrateur	Signature du 2ème Arbitre	Signature du 1er Arbitre
			



## 6. Feuille de match générée : verso U9 - 8 Périodes – Points



Réserves / Réclamations / Incidents / Fautes techniques et disqualifiantes					Signatures											
<b>Réserves :</b> Elles concernent le terrain, le matériel, la qualification d'un joueur. Elles seront dictées par l'entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception. Exemple : panneau). Concernant la qualification d'un joueur, elles devront être portées par l'entraîneur : - Avant la rencontre ; - Immédiatement à la fin de la mi-temps si le joueur est entré en jeu dans les quatre premiers quarts temps ; - A la fin de la rencontre si le joueur concerné est entré en jeu qu'au cours des quatre derniers quarts temps. Les problèmes de licence ou de matériel sont aussi à noter dans cette case. <b>Réclamations :</b> Elle est posée au moment de la faute d'arbitrage supposée commise. Sur indication de l'arbitre, le marqueur notera sur un papier : l'équipe réclamante, le quart temps, le temps et le score. A la fin de la rencontre, l'entraîneur dictera la réclamation, après avoir donné un chèque, et signera la feuille de marque. Les OTM et l'aide arbitre remettront leur rapport à l'arbitre, après l'avoir rédigé de manière concise et indépendante. <b>Incidents :</b> Un incident fait l'objet d'un rapport personnalisé et détaillé, rédigé par chaque officiel. En cas de problème de matériel, les faits sont à inscrire dans cette case.					1er Arbitre											
																
					2ème Arbitre											
																
					Entraîneur A											
																
					Entraîneur B											
																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom - Prénom</th> <th>N° Licence</th> <th>Numéro</th> <th>Equipe</th> <th>Nature</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PAQUEZ NAELLE</td> <td>BC152526</td> <td>0</td> <td>A</td> <td>T</td> </tr> </tbody> </table>					Nom - Prénom	N° Licence	Numéro	Equipe	Nature	PAQUEZ NAELLE	BC152526	0	A	T		
Nom - Prénom	N° Licence	Numéro	Equipe	Nature												
PAQUEZ NAELLE	BC152526	0	A	T												
G2 - Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu ou un lancer-franc d'être effectué rapidement ou en revenant tardivement sur le terrain pour commencer la rencontre ou la seconde mi-temps. <b>Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE</b>																
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>NOURY MAELYNE</td> <td>BC166394</td> <td>5</td> <td>A</td> <td>D</td> </tr> </tbody> </table>					NOURY MAELYNE	BC166394	5	A	D							
NOURY MAELYNE	BC166394	5	A	D												
<b>Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE SANS RAPPORT</b>																
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>NDJOKE TIANA</td> <td>BC150312</td> <td>15</td> <td>B</td> <td>D Rapport</td> </tr> </tbody> </table>					NDJOKE TIANA	BC150312	15	B	D Rapport							
NDJOKE TIANA	BC150312	15	B	D Rapport												
<b>Motif : MOTIF DE LA FAUTE DISQUALIFIANTE AVEC RAPPORT</b>																
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>LAROCHE CHLOE</td> <td>VT945627</td> <td>Ent.</td> <td>A</td> <td>C</td> </tr> </tbody> </table>					LAROCHE CHLOE	VT945627	Ent.	A	C							
LAROCHE CHLOE	VT945627	Ent.	A	C												
G1 - S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, si présent, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe. <b>Motif : MOTIF DE LA FAUTE TECHNIQUE DE L'ENTRAINEUR</b>																



## 8. Feuille de match vierge : verso U9 - 8 Périodes - Points



Avant chaque match les arbitres se concerteront obligatoirement avec les deux entraîneurs pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage, en aucun cas ils ne changent les règles.

L'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur et il devra commenter ses décisions.

### CONDENSE DES REGLES PARTICULIERES DU REGLEMENT U9 - Point - 8 Périodes

Dimensions et équipement		
Terrain	Normal	Eventuellement transversale avec 2 paniers.
Distance ligne de LF	2,80 m	A matérialiser par un trait.
Hauteur du panier	2,60 m	
Les joueurs et l'entraîneur		
Joueur par équipes	10	8 Minimum.
Joueur sur le terrain	4	Objectif : favoriser la progression technique du joueur (écarter le jeu, éviter la grappe, jouer vers l'avant) et le développement physique (courses).
Présence sur le terrain		Chaque joueur ne peut pas jouer 3 périodes consécutives et doit être en jeu au moins une fois dans 3 périodes consécutives. Si les mises en jeu d'une équipe ne sont pas réparties entre tous les joueurs, l'équipe sera sanctionnée.
Changement	non	Pas de changement, sauf blessure ou 5 fautes.
Règle du chronométrage		
Périodes	8 x 3 Mn	
Entre périodes	1 Mn	
Mi-temps		Pendant la mi-temps, chaque équipe effectue 20 tirs de lancer franc.
Temps morts	2	1 par mi-temps (1 Mn).
Comptage des points		
Ecart de points	à 20 points	Obligation de bloquer le tableau.
Panier à 3 points	Non	
Score nul	Oui	
Résultat	A chaque période	Une période de jeu rapporte : 3 points à l'équipe gagnante et 1 point pour l'équipe perdante, une égalité 2 points aux 2 équipes.
Arbitrage et violation		
3, 5, 8, 24 secondes	Non	
Retour en zone arrière	Non	
Ballon tenu à 2 mains	Ne peut être arraché	Progression pédagogique basée sur l'attaque.
Sifflet		Pousser, tirer avec explications pédagogiques.
Fautes		
Lancer franc après faute sur tireur	Oui	
Fautes	Oui	Personnelle, antisportive et technique.
Faute disqualifiante	Non	Pour les joueurs.
	Oui	Pour les entraîneurs.
5 fautes de joueurs	Oui	Eliminatoire.
Défense		
Individuelle	Obligatoire.	

Nous vous invitons à lire attentivement dans le mémento le règlement du mini-basket. Celui ci se trouve en ligne sur notre site.

Les deux entraîneurs reconnaissent avoir pris connaissance des règles mentionnées ci-dessus et qu'ils s'engagent à les respecter.

Signature de l'entraîneur de l'équipe A	Signature de l'entraîneur de l'équipe B
---	---

## J. NOTES PERSONNELLES







Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball  
Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud  
78180 Montigny Bretonneux - France  
Tél. : +33 (0) \_ \_ \_ \_ \_  
E-mail : [contact@basketyvelines.com](mailto:contact@basketyvelines.com)