



Equipe A:	contre Equipe B:	Date:	Lieu:
Categorie :			
<input type="checkbox"/> D Masculin	<input type="checkbox"/> D Feminin	<input type="checkbox"/> D Mixte	Poule: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
le JAP	ARBITRE 1:	ARBITRE 2:	
Responsable d'organisation :			



Equipe A:						Couleur :									
Entrées						Licences	NOM, Prénom	n°	Fautes						
1	2	3	4	5	6				1	2	3	4	5		
Entraîneur:						score 1	score 2	score 3	score 4	score 5	score 6				

Période 1																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 2																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 3																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Temps mort					1					2									
Période 4																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 5																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 6																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Temps morts					1					2									

Equipe B:						Couleur :									
Entrées						Licences	NOM, Prénom	n°	Fautes						
1	2	3	4	5	6				1	2	3	4	5		
Entraîneur:						score 1	score 2	score 3	score 4	score 5	score 6				

Période 1																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 2																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 3																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Temps morts					1					2									
Période 4																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 5																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Période 6																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Temps morts					1					2									

Résultats : Entourer l'équipe gagnante pour chaque période

1 point pour l'équipe qui gagne.

1 point pour chaque équipe en cas d'égalité

faire le total des périodes gagnées pour chaque équipe

	1	2	3	4	5	6
A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B

Total	
Total	

Equipe gagnante : _____

ORGANISATION SPORTIVE « CONFIRMES » 2018 / 2019

TYPE COMPETITION	CLASSEMENT	FREQUENCE	MIXITE	TAILLE BALLONS	HAUTEUR PANIERS	TAILLE TERRAIN	EFFECTIFS TERRAIN
* Rencontres régulières * Groupes de niveaux par équipe	non	* Tous les samedis * Hors vacances scolaires	Possible	T.5	2m60	Normal	4c4 BANNIR LE 5c5

REGLEMENT « CONFIRMES » 2016 / 2017

CODE DE JEU	L'EQUIPE
5 règles de base <ul style="list-style-type: none"> ➤ La Sortie de Balle ➤ Le Marcher ➤ La reprise de Dribble ➤ Le Contact (les fautes) ➤ Retour en zone Expliquer avant de sanctionner.	<ul style="list-style-type: none"> 🚩 Elle doit être composée de <u>6 joueurs</u> au minimum sur une rencontre. 🚩 Elle doit être composée de <u>10 joueurs</u> au maximum sur une rencontre.
	ENTREES EN JEU
	<ul style="list-style-type: none"> ➡ En fonction du nombre de joueurs présents <ul style="list-style-type: none"> ➔ remplir la feuille de match selon le tableau des entrées en jeu règlementé. ➔ Si l'équipe se présente avec moins de 6 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> * soit mélanger les joueurs des deux clubs et former deux équipes. * soit organiser un tournoi 3x3 ou 4x4. ➡ Pour les changements <ul style="list-style-type: none"> ➔ Respecter le tableau des entrées en jeu règlementé.
RENCONTRES	ARBITRAGE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rencontre 4x4 sur le terrain normal ➤ 6 périodes de 4 minutes ➤ Au début de chaque période, le score est remis à zéro. ➤ Entourer l'équipe gagnante pour chaque période. ➤ C'est le nombre de périodes gagnées et non le cumul des points qui désignera le vainqueur. 	Avant chaque match, les arbitres, les entraîneurs se réunissent pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage favorisant la continuité pédagogique. Expliquer les coups de sifflet verbalement avant de faire des gestes.
	L'ESPRIT
	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Les entraîneurs veilleront à ce que les enfants serrent la main de leurs adversaires et des officiels (arbitres, table de marque ...) à la fin de chaque rencontre. ➡ Le Minibasket doit procurer du PLAISIR à l'enfant qui y joue. Il convient de respecter les valeurs de la charte du Minibasket Convivialité – Citoyenneté – Camaraderie.

ENTREES EN JEU

6 Joueurs 6x4'	1 ère Për	2 ^{ème} Për	3 ^{ème} Për	4 ^{ème} Për	5 ^{ème} Për	6 ^{ème} Për
Joueur 1	X	X		X	X	
Joueur 2	X	X		X	X	
Joueur 3	X		X	X		X
Joueur 4	X		X	X		X
Joueur 5		X	X		X	X
Joueur 6		X	X		X	X

7 Joueurs 6x4'	1 ère Për	2 ^{ème} Për	3 ^{ème} Për	4 ^{ème} Për	5 ^{ème} Për	6 ^{ème} Për
Joueur 1	X	X		X		⊛
Joueur 2	X		X	X		⊛
Joueur 3	X		X		X	⊛
Joueur 4	X		X		X	⊛
Joueur 5		X	X		X	⊛
Joueur 6		X		X	X	⊛
Joueur 7		X		X		X

⊛ Changement possible

8 Joueurs 6x4'	1 ère Për	2 ^{ème} Për	3 ^{ème} Për	4 ^{ème} Për	5 ^{ème} Për	6 ^{ème} Për
Joueur 1	X		X		X	
Joueur 2	X		X		X	
Joueur 3	X		X		X	
Joueur 4	X		X		X	
Joueur 5		X		X		X
Joueur 6		X		X		X
Joueur 7		X		X		X
Joueur 8		X		X		X

9 Joueurs 6x4'	1 er Për	2 ^{ème} Për	3 ^{ème} Për	4 ^{ème} Për	5 ^{ème} Për	6 ^{ème} Për
Joueur 1	X		X		⊛	
Joueur 2	X		X		⊛	
Joueur 3	X		X			
Joueur 4	X			X		⊛
Joueur 5		X		X		⊛
Joueur 6		X		X		⊛
Joueur 7		X		X		⊛
Joueur 8		X			X	⊛
Joueur 9			X		X	⊛

⊛ Changement possible

10 Joueurs 6x4'	1 ère Për	2 ^{ème} Për	3 ^{ème} Për	4 ^{ème} Për	5 ^{ème} Për	6 ^{ème} Për
Joueur 1	X		X			⊛
Joueur 2	X		X			⊛
Joueur 3	X			X		⊛
Joueur 4	x			X		⊛
Joueur 5		X		X		
Joueur 6		X		X		
Joueur 7		X			X	
Joueur 8		x			X	
Joueur 9			X		X	
Joueur 10			X		X	

⊛ Changement possible