



FEUILLE DE MARQUE

Courriel : jeunesse@gersbasketball.org

☐

U9

☐

U11

☐

NIV. CONFIRMÉ
NIV. INTERMEDIAIRE
NIV. DÉBUTANT



ÉQUIPE A

n° informatique OCC00320

Couleur

ÉQUIPE B

n° informatique OCC00320

Couleur

Date

Heure

Lieu

Arbitre 1	Nom - Prénom	N° de licence	Arbitre 2	Nom - Prénom	N° de licence
Marqueur	Nom - Prénom	N° de licence	Chronométrateur	Nom - Prénom	N° de licence

ÉQUIPE A :											
N° licence	Noms - Prénoms	N°	Période débutée				Faute				
			1	2	3	4	1	2	3	4	5
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											

COACH A

ÉQUIPE B :											
N° licence	Noms - Prénoms	N°	Période débutée				Faute				
			1	2	3	4	1	2	3	4	5
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											
BC											

COACH B

Résultats " Défis des 4 Lancers" - ÉQUIPE A	
N° maillots	Score / 4

Résultats " Défis des 4 Lancers" - ÉQUIPE B	
N° maillots	Score / 4

1ère période		2ème période	
A	B	A	B
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20

3ème période		4ème période	
A	B	A	B
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20

Défis des 4 Lancers

Chaque joueur est tenu d'exécuter **4 lancers francs consécutifs** lors de son passage.

Les lancers doivent être effectués depuis la ligne réglementaire, conformément aux règles en vigueur.

Chaque lancer réussi est comptabilisé pour **un 1 point**.

À l'issue des quatre tentatives, le joueur cède sa place au suivant.