

Guide Club e-Marque

Mini Basket



Sommaire

- **Pourquoi l'e-Marque MiniBasket?** (page 3)

- **Utilisation de l'outil :** (page 4 à 35)
 - Téléchargement de l'e-Marque MiniBasket
 - Récupérer le code e-Marque
 - Avant-Match
 - Match
 - Après-Match

- **Résumé de match** (page 36 à 39)



Pourquoi l'e-Marque MiniBasket ?



L'école de MiniBasket a pour but de faire découvrir la pratique du basket aux plus jeunes et de les fidéliser. Les équipes participent aux activités (rencontres, plateaux, championnats etc...) organisées par le Comité Départemental.

Le **RÈGLEMENT NATIONAL MINIBASKET** a pour objectif d'unifier la pratique du MiniBasket sur les territoires, il fallait donc un outil capable de correspondre à chaque Département.

Afin d'apporter au territoire un outil informatique pour répertorier les informations des rencontres qui suivent la philosophie MiniBasket.

Afin de gagner du temps et préparer une simple transition vers l'e-Marque V2 par la suite, il fallait un outil qui s'en rapproche et compatible avec FBI.

L'objectif est que les enfants (ainsi que les plus grands) puissent tenir sans difficulté cette e-Marque, il fallait donc la simplifier au maximum.

Pour répondre à l'honorabilité et continuer à bien identifier les réels acteurs qui gravitent autour de nos MiniBasketteurs.

Pour aider à sensibiliser sur la philosophie MiniBasket.

L'enfant au cœur de nos préoccupations...Le jeu et pas l'enjeu

Au Mini Basket j'apprends à tout faire... Je Joue, j'Arbitre, je Participe.

Utilisation de l'outil



Télécharger l'e-Marque MiniBasket (1/2)

Se rendre dans **FBI/COMPETITIONS/POST CONTROLES E-MARQUE MINIBASKET**



Navigation menu: Organismes ▾ Licences ▾ Salles ▾ **Compétitions ▾** Administrations ▾ Officiels ▾ Haut niveau ▾ Sanction ▾ Editions ▾ Formations ▾ Jeunesse ▾

Nouveautés

- [Nouveautés de la version 3.2.6 du 23/09/2020](#)
- [Nouveautés de la version 3.2.5 du 21/05/2020](#)
- [Nouveautés de la version 3.2.4 du 29/01/2020](#)

Statistiques

- Nombre total de licences : 417121
- Taux de renouvellement : 57.72%
- Equipes engagées : 38300

Compétitions ▾

- Grilles de rencontres
- Tournois
- Grilles de dates
- Divisions
- Divisions 3x3
- Coupes
- Plateaux
- Engagements
- Rencontres
- Dérogations
- Barèmes
- Handicaps
- Brulages
- Télécharger e-Marque V2
- Télécharger e-Marque MiniBasket**
- Post contrôles e-Marque
- Paramètres e-Marque V2
- Paramètres e-Marque MiniBasket
- Post contrôles e-Marque MiniBasket
- Equipes

Correctifs

- [Corrections de la version 3.2.6 du 23/09/2020](#)
- [Corrections de la version 3.2.5 du 21/05/2020](#)
- [Corrections de la version 3.2.4 du 29/01/2020](#)

LICENCES/MOIS LICENCES/TYPE LICENCES/SEXE

Licences / mois

Licences / mois	Licences / mois	Licences / mois
105,439	103,211	208,470

Télécharger l'e-Marque MiniBasket (2/2)



Se rendre sur« **FBI/COMPETITION/TELECHARGER E-MARQUE MINI BASKET**»

- Version disponible pour **Ordinateur** (PC)

- Version disponible pour **Tablette** (Android uniquement)

 Télécharger e-Marque MiniBasket

Généralités

Cet écran va vous guider pour récupérer la dernière version d'e-Marque MiniBasket (1.0.2)

Quelle version souhaitez vous télécharger ?

☐  PC

☒  Tablettes Android

 **TÉLÉCHARGER SUR GOOGLE PLAY**

Récupérer le code e-Marque du match (1/2)

Serendre sur **FBI / COMPETITION / SAISIE DES RESULTATS**

Trouver la division puis cliquer sur « **RECHERCHER** »




FFBB
FBI 2024-2025

Organismes ▾ Licences ▾ **Compétitions ▾** Administrations ▾ Editions ▾ Jeunesse ▾ Chercher

Recherche des rencontres

Saisie des résultats
Statut du technicien
Dérogations
Télécharger e-Marque V2
Equipes

Saison 2024-2025

☒ Divisions ☐ Afficher les matchs à l'extérieur

Recherche sur la date de rencontre

Entre Et Rencontres non jouées ☐

Poule N° Equipe

RECHERCHER

Récupérer le code e-Marque du match (2/2)

Résultat de la recherche :



- Retrouver le match dans la liste des rencontres.
- Sur la ligne du match, dans la colonne «**EM**», cliquer sur le symbole «e-Marque» en forme de ballon de basket.
- Le code e-Marque du match va apparaitre, le noter et le garder précieusement.

Attention : les codes e-Marque ne sont disponibles que chaque semaine, il est normal de ne pas tous les avoir dans la liste, ils arriveront au fur et à mesure.

Résultat de la recherche

	Division	N°	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	EM	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	Class.
	DF3-P2	3	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	11/01/2025	19:00	SALLE MULTISPORTS			☐		☐	
	DF3-P2	6	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	18/01/2025	19:15	SALLE MULTISPORTS			☐		☐	
	DF3-P2	9	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	25/01/2025	19:15	SALLE MULTISPORTS			☐		☐	

Importer une rencontre(1/2)

Sélectionner l'onglet « **IMPORTER UNE RENCONTRE** ».



Importer une rencontre(2/2)

Saisir votre code de rencontre



FFBB E-MARQUE

IMPORTER UNE RENCONTRE

Saisir le code de rencontre

Reprendre une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet «**REPRENDRE UNE RENCONTRE**». Lorsque vous avez déjà importé la rencontre au préalable ou que vous souhaitez revenir sur une rencontre non clôturée.



Reprendre une rencontre (2/2)

Sélectionner votre rencontre



E-MARQUE

REPRENDRE UNE RENCONTRE

Chercher une rencontre

Première équipe	Deuxième équipe	Date	Heure	État	Action
			20:00	LK	 

1 à 1 de 1 < < Page 1 de 1 > >

SUPPRIMER TOUT

Créer une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet « **CRÉER UNE RENCONTRE** ». Pour créer uniquement des rencontres amicales.



Créer une rencontre (2/2)

Entrer le code d'authentification

c'est le «code internet d'engagement» d'équipe du club et chaque code du club fonctionne peu importe la division
(Si besoin le demander au Comité)



BIENVENUE SUR E-MARQUE

AUTHENTIFICATION

Saisir le code d'authentification

Le code d'authentification n'est pas valide

IMPORTER UNE RENCONTRE

Reprendre une rencontre avec un code

REPRENDRE UNE RENCONTRE

Reprendre sur ce matériel

CRÉER UNE RENCONTRE

Définir manuellement une rencontre

Avant-match



Au début et à la fin de la rencontre



- Les entraîneurs doivent être les garants de la rencontre et faire en sorte que celle-ci se déroule correctement.
- Il est conseillé d'avoir à la table de marque le règlement MiniBasket à jour ou bien que les entraîneurs possèdent une copie de ce règlement.
- Il est conseillé aux entraîneurs des deux équipes et aux arbitres de s'accorder avant le début du match et de discuter ensemble de la souplesse mise en place au niveau de l'arbitrage de la rencontre MiniBasket.
- L'objectif est de voir de plus en plus d'enfants utiliser l'e-Marque MiniBasket mais ils ne peuvent pas non plus être livrés à eux-mêmes.
- **Les entraîneurs devront signer et vérifier la feuille e-Marque au début et à la fin de la rencontre afin de vérifier les éventuelles erreurs et de s'assurer de la bonne transmission du match.**

Informations rencontre



Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom du championnat
- Le nom abrégé du championnat
- Le N° de rencontre
- La poule
- La date du match
- L'heure du match
- Le N° de licence du délégué de club
- Le prénom du délégué de club
- Le nom du délégué de club

👤 AVANT-MATCH

🏀 MATCH

📝 APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitrer, marquer..

Paramètres

Nom du championnat *

TESTE E-MARQUE U11 Mini Basket

Code du championnat *

TESTE MiniBas

Date *

4 juil. 2026

Heure *

15:00

N° de rencontre *

2

Poule *

Poule A

N° licence délégué

Prénom du délégué

Nom du délégué

Equipes



Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom des équipes
- Le numéro de groupement des équipes
- La couleur de maillot des équipes

The screenshot shows a web application interface for managing basketball teams. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH' (highlighted with an orange box), 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. Below these are five main menu buttons: 'Informations rencontre', 'Équipes' (highlighted with an orange box), 'Joueurs & entraîneurs', 'Arbitrer, marquer..', and 'Paramètres'. The main content area is divided into two columns for 'Équipe A' and 'Équipe B'. Each column has a header bar (blue for A, green for B) and a form. The forms include a logo placeholder with the 'FFBB' logo and the text 'Logo du Club', a text input field for 'Nom équipe *', another text input field for 'Numéro de groupement *', and a color selection area at the bottom with a circular color picker and the label 'Couleur de maillot équipe'.

Joueurs & entraîneurs

Sélectionner l'onglet «Joueurs&entraîneurs»

pour pouvoir remplir les informations des participant(e)s lié(e)s à la rencontre



AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitrer, marquer..

Paramètres

A

AVRILLE BASKET - 2

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	

B

AVRILLE BASKET

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	

Arbitrer, marquer...



Sélectionner l'onglet «**Arbitrer, marquer...**» pour pouvoir remplir les informations des officiels de la rencontre.

AVANT-MATCHMATCHAPRÈS-MATCH

Informations rencontreÉquipesJoueurs & entraîneursArbitrer, marquer..Paramètres

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			☒	☒	☒	...
			☒	☒	☒	...
			☒	☒	☒	...
			☒	☒	☒	...

Paramètres

Paramétrer les informations concernant la rencontre avant le match, mais elles seront non modifiables durant le match :
(Le paramétrage de base est fait en amont par le Comité lorsque vous utilisez un code e-Marque)

- La durée d'une période (4, 6, 8 min)
- Le nombre de périodes (4, 6, 8 périodes)
- La gestion des fautes / ou non
- Le choix du score : par période / ou classique
- Le nombre de points en cas de période gagnée / à égalité / perdue (0, 1, 2, 3 points)

⚽ AVANT-MATCH

⚽ MATCH

✓ APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitrer, marquer..

Paramètres

Durée d'une période *
04:00

◇

Nombre de périodes *
8

◇

☒ Gestion des fautes

Choix du score*
Par période

◇

Période gagnée *
3

◇

Période à égalité *
2

◇

Période perdue *
1

◇

Durée d'une période *
04:00

◇

Nombre de périodes *
8

◇

☒ Gestion des fautes

Choix du score*
Classique

◇

Match



Rencontre / choix score par période (1/2)



Dans cet onglet,vous retrouverez le nombre de points reçus par période gagnée,perdue ou à égalité.

E-Marque V3

AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

Rencontre

P1

P2

P3

P4

P5

P6

P7

P8

0

+

04:00

-

0

1 / 8

Rencontre

P1

P2

P3

P4

P5

P6

P7

P8

0

0

0

0

0

0

0

0

AVRILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

SIGNER

DÉBUTER LE MATCH

SIGNER

AVRILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

Rencontre / choix score classique (2/2)

Dans cet onglet, vous retrouverez le nombre de points marqués par période



E-Marque V3

AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

Rencontre

P1

P2

P3

P4

P5

P6

P7

P8

0

+

04:00

-

0

1 / 8

Rencontre

P1

P2

P3

P4

P5

P6

P7

P8

0

0

0

0

0

0

0

0

A

AVRILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

SIGNER

DÉBUTER LE MATCH

SIGNER

B

AVRILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

Chronomètre / Score

Dans cet onglet vous retrouverez le chronomètre, le score puis le nombre de période en cours

Choix score classique : cumul des points

Choix score par période : remise à zéro des points à la fin de chaque période



E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRES-MATCH

Rencontre P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8

0 0 0 0 0 0 0 0

0 + 04:00 - 0

1 / 8

A AVRILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

SIGNER DÉBUTER LE MATCH SIGNER

B AVRILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

Données des équipes

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom des participants au match
- Le nombre/l'attribution des fautes

- Le N° en jeu
- Les entrées en jeu



E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRES-MATCH

Rencontre P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 0 + 04:00 - 0 1 / 8

A AVRILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

SIGNER DÉBUTER LE MATCH SIGNER

B AVRILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

- Lancer Franc
- Le terrain pour ajouter les points aux équipes A ou B
- La flèche de possession

The screenshot displays the 'Lancer Franc' game interface. At the top, a score of 10-5 and a timer of 02:38 are shown. The central field is a basketball court with a blue left half and a red right half. A message 'La direction du jeu a été changée vers la gauche.' is displayed. The bottom left and right panels show player lists for teams A and B respectively, with columns for Name, Fte(s), N°, and En Jeu. A compass rose is at the bottom center.

Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
10	0	0	0	0	0	0	0	0

Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
5	0	0	0	0	0	0	0	0

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

L'historique (1/2)

Vous trouverez ce bouton en haut à droite



E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRES-MATCH

Rencontre P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 10 00:00 7 1 / 8

LANCER FRANC

A

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

B

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

L'historique (2/2)

Supprimer ou modifier des éléments grâce aux boutons situés dans la colonne «Actions»



HISTORIQUE									
Phase		Periode		Code		Equipe			
#	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Evt lié	Actions
33	M	1	TJ	15:19	01:58	B	B7 a marqué 2 pts.		 
32	M	1	CS	14:53	01:22		Le sens a été changé à 01:22 au cours de la...		
31	M	1	LFJ	14:52	01:22	A	A9 a réussi 2 lancers francs		 
30	M	1	TJ	14:51	01:13	B	B9 a marqué 2 pts.		 
29	M	1	CS	14:49	01:11		Le sens a été changé à 01:11 au cours de la...		
28	M	1	CS	14:49	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
27	M	1	CS	14:48	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
26	M	1	SJ	14:48	01:03	A	A5 est sorti(e)		 

1 to 10 of 33 I< < Page 1 of 4 > >I

Le menu (1/2)

Vous trouverez ce bouton en haut tout à droite





AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH



Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
	10	0	0	0	0	0	0	0

10

+

00:00

-

7

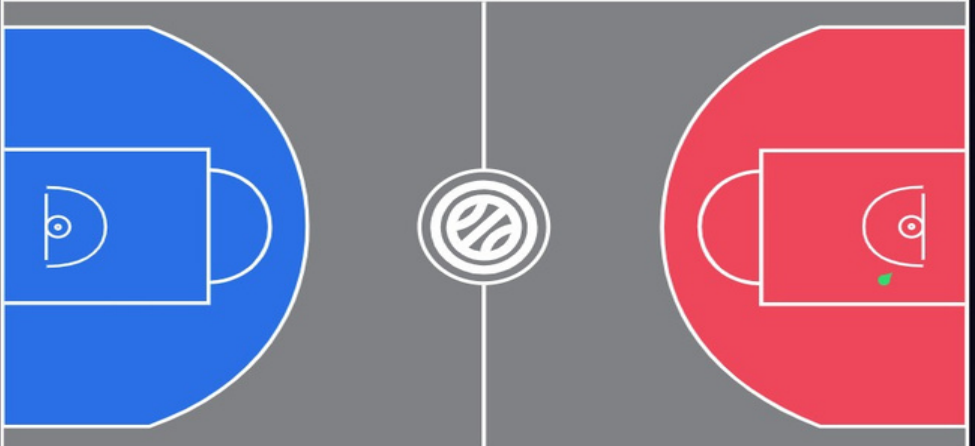
1 / 8

Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
	7	0	0	0	0	0	0

A

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

LANCER FRANC



B

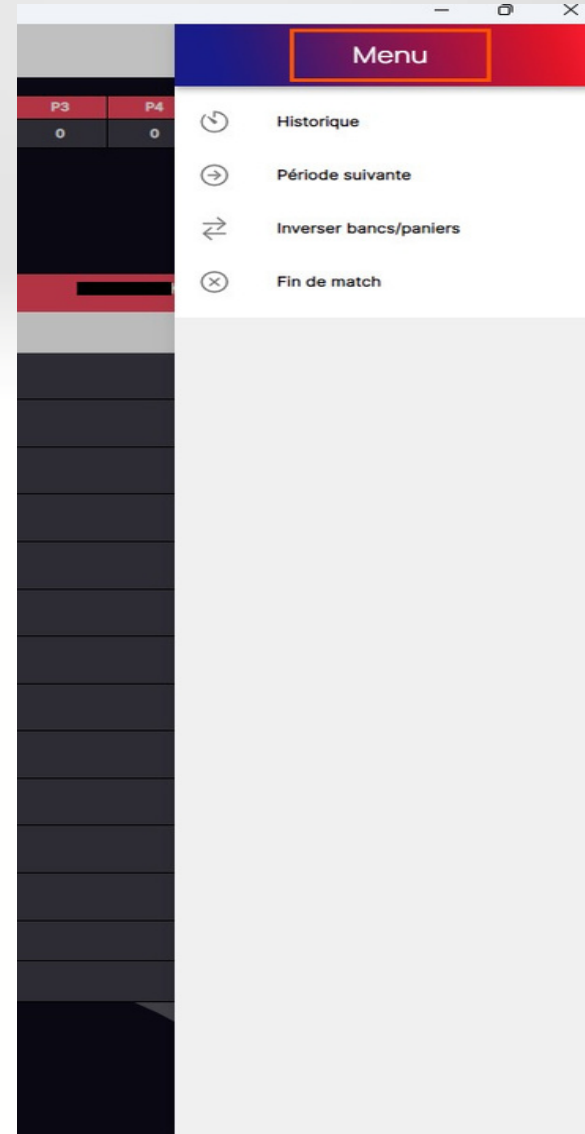
Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

Le Menu (2/2)



Menu :

- Autre accès à l'historique
- Passer à la période suivante
- Inverser bancs/Paniers
- Fin de match



Étape 8 : Fin de match

Aller dans le menu puis cliquez sur " **Fin de match** "



E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRÈS-MATCH

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			☒	☒	☒	+
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -

CLÔTURER LE MATCH

Après-match



Transmettre le match (1/2)

Connecter l'e-Marque à un réseau Internet puis cliquer sur « **TRANSMETTRE LE MATCH** » pour qu'il parvienne au Comité et soit disponible sur FBI.



E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH **APRÈS-MATCH**

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	+
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -

TRANSMETTRE LE MATCH

Transmettre le match (2/2)



Dans l'onglet « **Code du match** », rentrer votre code puis cliquer sur « **VALIDER** »

TRANSMETTRE LE MATCH

Attention : la transmission du match est irréversible et empêchera toute modification ultérieure sur le match. Veuillez saisir le code du match pour confirmer cette transaction

Code du match

VALIDER

Résumé de match



Résumé de Match (1/3)



Cette partie permet d'identifier :

- **Les informations de la rencontre**
(N° de match, poule, date, heure, lieu)
- **Le score :**
En choix score par période
ou
En choix score classique
- **L'équipe gagnante :**
(en fonction du paramétrage du choix de score)
- **Les jappeurs/officiels de la rencontre et leurs fonctions :**
La catégorie apparaît uniquement si ce sont des enfants dans la catégorie du JAP.



FÉDÉRATION FRANCAISE BASKET-BALL

Téléphone : 0153942500

E-mail : webmaster@ffbb.com



PLATEAU TEST E-MARQUE MINI
PTEMINI

N° 12121237 Poule A
Date 30/10/2025 Heure 10:00 Lieu ANGERS

Score	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total
[REDACTED]	8	0	2	0	4	0	14
[REDACTED] - 2	4	0	0	0	10	0	14
Equipe gagnante	[REDACTED]						

	Les Jappeurs	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque
BC [REDACTED]	[REDACTED] Raphaël	U10	X	X
BC [REDACTED]	[REDACTED] Lenzo	U11	X	
BC [REDACTED]	[REDACTED] Suzie	U10	X	X
VT [REDACTED]	[REDACTED] Nzumba	X		

CD67

Joueurs de l'équipe									
N°	Nom Prénom	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total participation	
0	Raphaël	2	0	0	0	0	-	5	
1	Suzie	-	-	-	-	-	-	0	
2	Lenzo	-	-	-	-	-	-	0	
3	Timothée	2	0	0	0	0	-	5	
4	Lenny	0	0	2	0	0	-	5	
5	Jules	4	0	0	0	0	-	5	
6	Gabin	-	-	-	-	-	-	0	
7	Simon	-	-	-	-	-	-	0	
8	Maxence	-	-	-	-	0	0	2	
9	Melvin	-	-	-	-	2	0	2	
10	Arsène	-	-	-	-	0	0	2	
11	Mathys	-	-	-	-	2	0	2	
Total points		8	0	2	0	4	0		
Entraîneur		Agnès							

Résumé de Match (3/3)

Possibilité de copier le lien pour partager ce résumé, cliquer sur l'icône en bas à droite sous le tableau de l'équipe B



Joueurs de l'équipe [redacted] - 2

	N°	Nom Prénom	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total participation
	4	[redacted] Malo	0	0	0	0	0	-	5
	5	[redacted] Noé	2	0	0	0	0	-	5
	6	[redacted] Tom	2	0	0	0	0	-	5
	7	[redacted] Yassine	0	0	0	0	2	-	5
	8	[redacted] Noam	-	-	-	-	2	0	2
	9	[redacted] Lyam	-	-	-	-	2	0	2
	10	[redacted] Paul	-	-	-	-	2	0	2
	11	[redacted] Josué	-	-	-	-	2	0	2
	Total points		4	0	0	0	10	0	
	Entraîneur		[redacted] Brigitte						
	Entraîneur assistant								



CONTACTS

Commission Compétition Jeunes :

- Christelle SCHMITT, Présidente de la Commission Compétition Jeunes.
- Laurence LEMARCHAND, Membre de la Commission Compétition Jeunes.
- Laurent LELEU, Membre de la Commission Compétition Jeunes et CDO, référent e-Marque MiniBasket.

Mail : competitionsjeunes@basket.fr



Commission Compétition Jeunes

Développer

Accompagner

Fidéliser

Innover

