

01 SEPTEMBRE 2021



THE GAME®

NIVEAU DÉBUTANT & KIDS
RÈGLEMENT MODULABLE

FOOBASKILL
PIERO QUACECI
Co-fondateur

FooBaSKILL®

NIVEAU DÉBUTANT & KIDS



Le FooBaSKILL est une nouvelle discipline qui a été développée par trois enseignants suisses d'éducation physique et sportive. Cette dernière met en pratique les attributs du football et du basketball, et se joue avec le SKILLGoal (but FooBaSKILL) et le ballon innovateur SKILLTheBall qui est composé d'une texture football et basketball. Le matériel a la grande particularité d'être multifonctionnel.

Cette variante permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et autre type d'organisations qui n'ont pas de plinthes de gymnastique. Un avantage est que l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !

RÈGLES DE BASE

La spécificité du FooBaSKILL se trouve dans l'alternance du travail du bas du corps (football) et du haut (basketball). Les joueurs changent de discipline au niveau de la ligne médiane du terrain de jeu. Les points comptabilisés au football et au basketball varient en fonction de la difficulté de marquer. Les règles de base sont sensiblement identiques à celles du football et du basketball (le marcher et le double dribble sont appliqués).

TERRAIN DE JEU

La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol et d'un cône (côté FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but dans la zone FooSKILL. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (côté BaSKILL). La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol. En fonction de l'organisation du cours et du nombre de joueurs, l'enseignant choisit une des options ci-dessous pour la position des joueurs sur le terrain :

- **OPTION 1 « UTILISATION DES MURS »** : Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Les murs de fond et latéraux font partie intégrante du terrain de jeu. Les joueurs peuvent donc utiliser ces derniers pour faire rebondir le ballon.
- **OPTION 2 « JOUEURS D'APPUIS »** : Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent : 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque (joueurs d'appuis). Ils servent d'appuis à leurs coéquipiers (rôle de passeurs et /ou de tireurs). Les joueurs d'appuis se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils peuvent garder le ballon maximum 3 secondes au pied (côté FooSKILL) ou maximum 3 secondes en main (côté BaSKILL).
- **OPTION 3/4 « DÉLIMITATION DU TERRAIN »** : Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent dans un terrain délimité par des lignes.

DURÉE DU MATCH : 2 x 5 minutes. Durant la 1^{ère} mi-temps, une équipe attaque les buts de FooBaSKILL et défend le panier de basketball. Puis, en 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles.

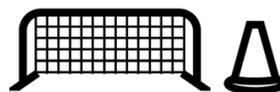
ENGAGEMENT

L'engagement du début de match et de la mi-temps se fait au milieu de terrain par un entre-deux, comme au basketball. Chaque équipe se place librement sur le terrain.

FAUTES

- Lors d'une faute, le jeu continue à l'endroit où la faute a été commise.
- Lors d'une faute, le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.
- Pour marquer au football, le joueur doit se trouver dans la zone FooSKILL sinon une faute est commise. Idem pour le basketball.
- Lors d'un tir au football dont l'intention est de marquer un but ou de faire tomber le cône, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur des buts. Si cela arrive, une faute est commise.
- Les tacles et les contacts physiques inappropriés sont sanctionnés par un pénalty ou un lancer franc.
- Une faute est commise si le ballon touche le plafond et tous types d'engins suspendus.
- Une faute est commise si le ballon rebondit sur le rebord de la planche de basketball, sur l'arrière de la planche, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball.

Le matériel officiel du FooBaSKILL et les règles sont disponibles sur foobaskill.fr.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.

Le joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque dans le but ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points (**au minimum 2 touches de balle**).

Le ballon rebondit sur la planche et tombe au sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.

2 PTS.

- Le joueur tire **directement** et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points (**en 1 touche de balle**).
- Le joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque dans le but ou renverse le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (**au minimum 2 touches de balle**).
- Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire **directement** dans le but ou renverse le cône.

Le ballon rebondit sur la planche, sans avoir touché l'anneau du panier et il est saisi et bloqué à deux mains par un coéquipier avant qu'il tombe au sol (rebond offensif basketball).

3 PTS.

Le joueur tire **directement** et marque dans le but ou fait tomber le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (**en une touche de balle**).

Le ballon pénètre dans le panier.

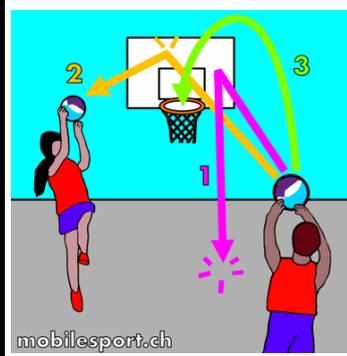
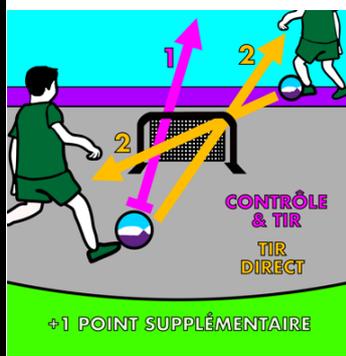
0 PT.

- Le ballon fait tomber le SKILLGoal.
- Dans ce cas, le jeu s'arrête et le ballon va à l'adversaire.
- REMARQUE** : Tout autogoal offre un point à l'adversaire.

- Le ballon touche l'anneau de basketball.
- Le ballon est saisi à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif).
- Le ballon est rattrapé par le joueur ayant tiré sur la planche.

Dans tous les cas le jeu continue.

IMAGE



APRÈS UN POINT MARQUÉ : L'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur. Le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe. La première passe ne peut pas être interceptée, à moins que la balle dépasse la ligne médiane.

CONDITIONS D'UTILISATION DU MATÉRIEL :

Le SKILLTheBall doit être gonflé selon la consigne imprimée sur celui-ci : 0.3 - 0.36 bar/ 4.8 - 5.2 psi. Voir également illustration à droite.





FooBaSKILL®

Avec SKILLGoal

Pénalty et lancer franc

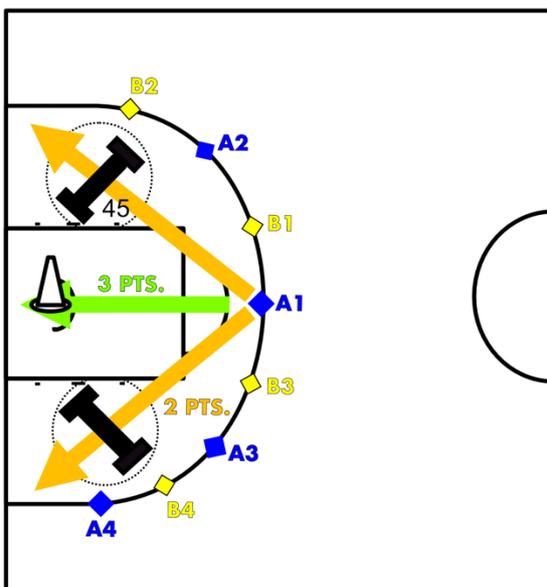
FAUTE ET ORGANISATION

En fonction de la zone de jeu, une faute est sanctionnée par un pénalty ou un lancer franc.

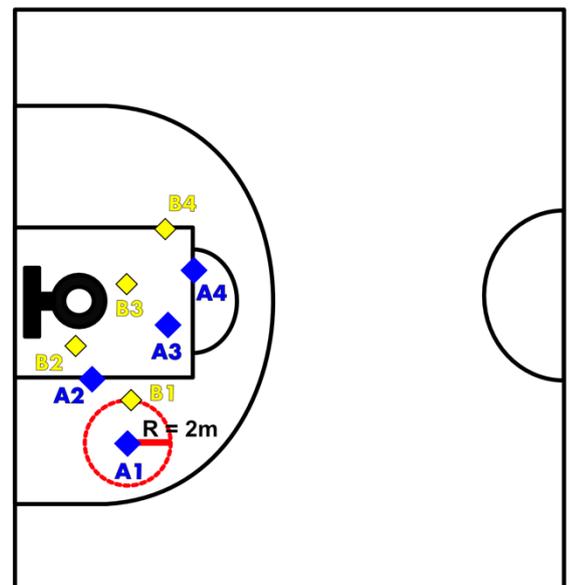
PÉNALTY (FooSKILL)	LANCER FRANC (BaSKILL)
<p>Un pénalty est accordé :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si une faute est commise dans la surface de réparation (ligne des trois points au basketball). Exemples : main volontaire de l'adversaire, contact physique dangereux, coup d'épaule. • En cas de tacles ou de jeu dangereux depuis l'arrière dans toute la zone FooSKILL. • Si le défenseur pénètre dans l'arc de cercle qui délimite les buts. 	<p>Un lancer franc est accordé à un joueur victime d'une faute :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lors du lancer contre la planche • Lors du tir au panier

NIVEAU DÉBUTANT & KIDS

- L'attaquant ayant subi la faute exécute le pénalty.
- Le ballon est placé au centre de la ligne des trois points au basketball.
- Le joueur est libre de tenter un tir à deux ou trois points sur le but de son choix (voir illustration).
- Tous les autres joueurs se positionnent sur la ligne des trois points à un endroit spécifique (voir illustration).



- L'attaquant ayant subi la faute exécute un seul lancer franc.
- Le ballon est lancé depuis l'endroit où la faute a été commise.
- Le joueur est libre de tenter un tir à un, deux ou trois points.
- Tous les joueurs se placent à une distance minimale de deux mètres autour du tireur (voir illustration).



01 SEPTEMBRE 2021



THE GAME®

NIVEAU AVANCÉ
RÈGLEMENT MODULABLE

FOOBASKILL
PIERO QUACECI
Co-fondateur

FooBaSKILL®

NIVEAU AVANCÉ



Le FooBaSKILL est une nouvelle discipline qui a été développée par trois enseignants suisses d'éducation physique et sportive. Cette dernière met en pratique les attributs du football et du basketball, et se joue avec le SKILLGoal (but FooBaSKILL) et le ballon innovateur SKILLTheBall qui est composé d'une texture football et basketball. Le matériel a la grande particularité d'être multifonctionnel.

Cette variante permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et autre type d'organisations qui n'ont pas de plinthes de gymnastique. Un avantage est que l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !

RÈGLES DE BASE

La spécificité du FooBaSKILL se trouve dans l'alternance du travail du bas du corps (football) et du haut (basketball). Les joueurs changent de discipline au niveau de la ligne médiane du terrain de jeu. Les points comptabilisés au football et au basketball varient en fonction de la difficulté de marquer. Les règles de base sont sensiblement identiques à celles du football et du basketball (le marcher et le double dribble sont appliqués).

TERRAIN DE JEU

La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol et d'un cône (côté FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but dans la zone FooSKILL. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (côté BaSKILL). La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol. En fonction de l'organisation du cours et du nombre de joueurs, l'enseignant choisit une des options ci-dessous pour la position des joueurs sur le terrain :

- **OPTION 1 « UTILISATION DES MURS »** : Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Les murs de fond et latéraux font partie intégrante du terrain de jeu. Les joueurs peuvent donc utiliser ces derniers pour faire rebondir le ballon.
- **OPTION 2 « JOUEURS D'APPUI »** : Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent : 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque (joueurs d'appuis). Ils servent d'appuis à leurs coéquipiers (rôle de passeurs et /ou de tireurs). Les joueurs d'appuis se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils peuvent garder le ballon maximum 3 secondes au pied (côté FooSKILL) ou maximum 3 secondes en main (côté BaSKILL).
- **OPTION 3/4 « DÉLIMITATION DU TERRAIN »** : Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent dans un terrain délimité par des lignes.

DURÉE DU MATCH : 2 x 5 minutes. Durant la 1^{ère} mi-temps, une équipe attaque les buts de FooBaSKILL et défend le panier de basketball. Puis, en 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles.

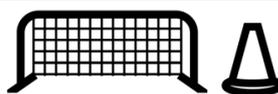
ENGAGEMENT

L'engagement du début de match et de la mi-temps se fait au milieu de terrain par un entre-deux, comme au basketball. Chaque équipe se place librement sur le terrain.

FAUTES

- Lors d'une faute, le jeu continue à l'endroit où la faute a été commise.
- Lors d'une faute, le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.
- Pour marquer au football, le joueur doit se trouver dans la zone FooSKILL sinon une faute est commise. Idem pour le basketball.
- Lors d'un tir au football dont l'intention est de marquer un but ou de faire tomber le cône, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur des buts. Si cela arrive, une faute est commise.
- Les tacles et les contacts physiques inappropriés sont sanctionnés par un pénalty ou un lancer franc.
- Une faute est commise si le ballon touche le plafond et tous types d'engins suspendus.
- Une faute est commise si le ballon rebondit sur le rebord de la planche de basketball, sur l'arrière de la planche, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball.

Le matériel officiel du FooBaSKILL et les règles sont disponibles sur foobaskill.fr.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.

Le joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque dans le but ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points (**au minimum 2 touches de balle**).

Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette.

2 PTS.

- Le joueur tire **directement** et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points (**en 1 touche de balle**).
- Le joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque dans le but ou renverse le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (**au minimum 2 touches de balle**).
- Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire **directement** dans le but ou renverse le cône.

- Le panier est marqué entre la zone extérieure de la raquette et la ligne des trois points (zone intermédiaire).
- Un dunk (à une ou deux mains) est effectué.

3 PTS.

Le joueur tire **directement** et marque dans le but ou fait tomber le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (**en une touche de balle**).

Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.

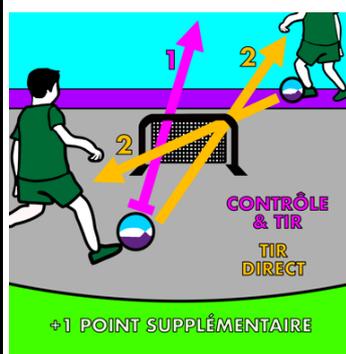
0 PT.

- Le ballon fait tomber le SKILLGoal.

Dans ce cas, le jeu s'arrête et le ballon va à l'adversaire.

REMARQUE : Tout autogoal offre un point à l'adversaire.

IMAGE



APRÈS UN POINT MARQUÉ : L'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur. Le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe. La première passe ne peut pas être interceptée, à moins que la balle dépasse la ligne médiane.

CONDITIONS D'UTILISATION DU MATÉRIEL :

Le SKILLTheBall doit être gonflé selon la consigne imprimée sur celui-ci : 0.3 - 0.36 bar/ 4.8 - 5.2 psi. Voir également illustration à droite.





FooBaSKILL®

Avec SKILLGoal

Pénalty et lancer franc

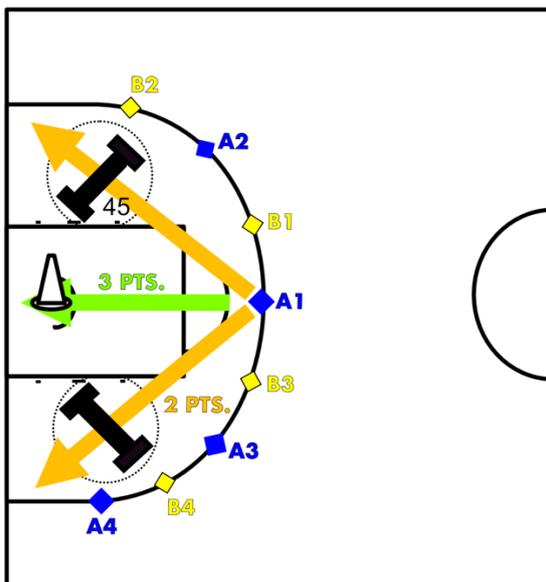
FAUTE ET ORGANISATION

En fonction de la zone de jeu, une faute est sanctionnée par un pénalty ou un lancer franc.

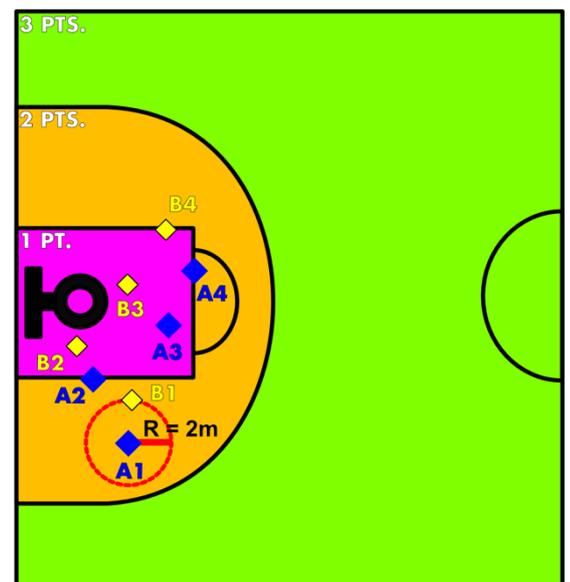
PÉNALTY (FooSKILL)	LANCER FRANC (BaSKILL)
<p>Un pénalty est accordé :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si une faute est commise dans la surface de réparation (ligne des trois points au basketball). Exemples : main volontaire de l'adversaire, contact physique dangereux, coup d'épaule. • En cas de tacles ou de jeu dangereux depuis l'arrière dans toute la zone FooSKILL. • Si le défenseur pénètre dans l'arc de cercle qui délimite les buts. 	<p>Un lancer franc est accordé à un joueur victime d'une faute :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lors du tir au panier.

NIVEAU AVANCÉ

- L'attaquant ayant subi la faute exécute le pénalty.
- Le ballon est placé au centre de la ligne des trois points au basketball.
- Le joueur est libre de tenter un tir à deux ou trois points sur le but de son choix (voir illustration).
- Tous les autres joueurs se positionnent sur la ligne des trois points à un endroit spécifique (voir illustration).



- L'attaquant ayant subi la faute exécute un seul lancer franc.
- Le ballon est lancé depuis l'endroit où la faute a été commise.
- Les points attribués dépendent de la zone de tir (voir illustration).
- Tous les joueurs se placent à une distance minimale de deux mètres autour du tireur (voir illustration).



01 SEPTEMBRE 2021



THE GAME®

TERRAIN & MATÉRIEL
RÈGLEMENT MODULABLE

FOOBASKILL
PIERO QUACECI
Co-fondateur



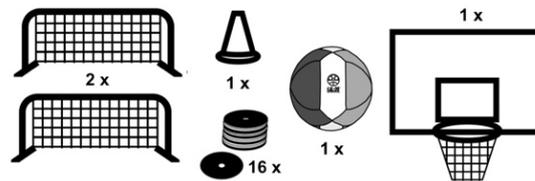
FooBaSKILL®

AVEC SKILLGOAL

UN JEU MODULABLE

TERRAIN ET ORGANISATION

MATÉRIEL



TERRAIN

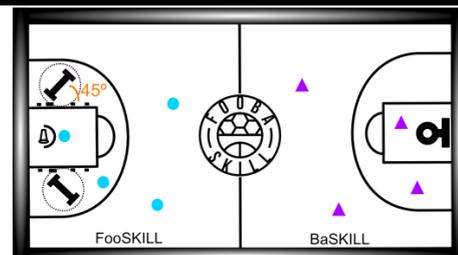
La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol et d'un cône (zone FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but par des pastilles comme indiqué sur l'image dans la zone FooSKILL. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (zone BaSKILL). La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol.

ORGANISATION DU JEU

En fonction de l'organisation du cours et du nombre de joueurs, l'enseignant choisit une des options ci-dessous pour la position des joueurs sur le terrain :

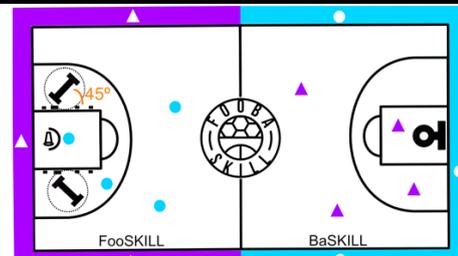
OPTION 1 « UTILISATION DES MURS » :

Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. Les murs de fond et latéraux font partie intégrante du terrain de jeu. Les joueurs peuvent donc utiliser ces derniers pour faire rebondir le ballon.



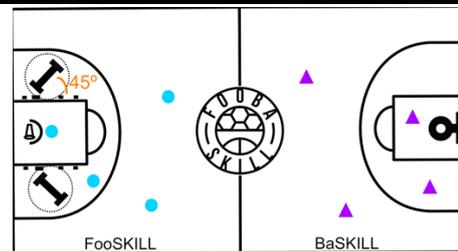
OPTION 2 « JOUEURS D'APPUIS » :

Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent : 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque (joueurs d'appuis). Ils servent d'appuis à leurs coéquipiers (rôle de passeurs et /ou de tireurs). Les joueurs d'appuis se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils peuvent garder le ballon maximum 3 secondes au pied (côté FooSKILL) ou maximum 3 secondes en main (côté BaSKILL). La dimension du terrain de basketball est idéale pour cette variante.



OPTION 3 « DÉLIMITATION DU TERRAIN » par les lignes du terrain de basketball :

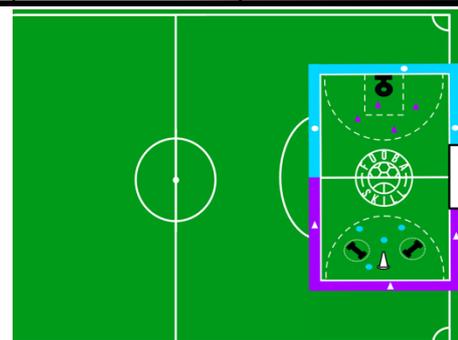
Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent dans un terrain délimité par les lignes extérieures d'un terrain de basketball.



OPTION 4 « DÉLIMITATION DU TERRAIN » sur un terrain de football :

Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent dans la surface de réparation. Les buts FooBaSKILL sont placés à 7 mètres de distance et le cône au milieu.

Vous pouvez également jouer avec des joueurs d'appuis.



FooBaSKILL®

MATÉRIEL OFFICIEL



Afin d'optimiser la qualité du jeu, les fondateurs du FooBaSKILL ont créé un ballon hybride appelé SKILLTheBall et un but multidisciplinaire, le SKILLGoal.

Ce matériel est unique au monde et particulièrement utile pour de nombreuses activités. **Il a la grande particularité d'être multifonctionnel.**

SKILLTheBall

Le **SKILLTheBall** a la grande particularité d'être un ballon multifonctionnel car il permet de jouer au football ou au basketball selon le souhait de l'enseignant/entraîneur ou du joueur. La texture lisse du football et la texture rugueuse du basketball font partie intégrante du ballon. Un seul ballon est nécessaire pour passer des pieds aux mains et pour travailler la coordination avec des exercices spécifiques ou à travers le FooBaSKILL. Ce ballon hybride est un ballon pédagogique et un outil indispensable à avoir absolument dans la salle de sport.

Les matières, le poids et la taille ont été choisis minutieusement afin de permettre une utilisation optimale dans les deux sports et maximiser la qualité du rebond et du tir.



Le SKILLTheBall existe en deux tailles : taille 4 et 5.

- **SKILLTheBall KIDS**
(Ballon taille 4, poids : 350-370 grammes, âge conseillé : 6-11 ans)
- **SKILLTheBall The ORIGINAL**
(Ballon taille 5, poids : 420-440 grammes, âge conseillé : 12 ans et plus)

Caractéristiques du SKILLTheBall:

- Ballon multifonctionnel
- Ballon composé de 8 panneaux de basketball (texture rugueuse) et de 12 panneaux de football (texture lisse)
- La couleur turquoise symbolise le basketball, le blanc représente la ligne médiane du terrain de jeu et la couleur bordeaux désigne le football

Notice d'utilisation : Le SKILLTheBall doit être gonflé selon la consigne imprimée sur celui-ci: 0.33 – 0.36 bar / 4.8 -5.2 psi.

SKILLGoal

Le **SKILLGoal** est un goal multifonctionnel et est utilisé dans de nombreuses activités : football, unihockey, beach soccer, jeux de précision, entraînement physique, handball, FooBaSKILL. Grâce à son filet flottant, le joueur peut marquer des 2 côtés. Il peut être également fixé sur des plinthes ou d'autres supports. De nouvelles possibilités et situations d'entraînements peuvent être imaginées.



Caractéristiques du SKILLGoal :

- But multifonctionnel
- Dimension : 550 x 980 mm
- Filet flottant permettant de marquer des 2 côtés (double sens)
- Fixation rapide sur des plinthes ou autres supports avec 3 sangles modulables
- Utilisation en salle de gymnastique et sur terrain extérieur (antidérapant se situant au-dessous des pieds)
- Léger (en aluminium, 4 kg)
- Facile à ranger (pieds amovibles)

Notice d'utilisation : il est indispensable qu'un adulte fixe le SKILLGoal avec les sangles prévues à cet effet afin d'éviter qu'il ne tombe. Les sangles doivent être ajustées et tendues au maximum pour tenir le but sur le support de manière immobile.



MARQUEUR DE SCORE FooBaSKILL®

foobaskill passion @ f v t

Équipe A..... CONTRE Équipe B.....

Date [][][] Heure[][] Lieu

1^e arbitre..... 2^e arbitre

Équipe A.....

Couleur :

Temps morts

1^e mi-temps [][] Prolongations

2^e mi-temps [][] [][][][]

Fautes d'équipes

1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

3) 1 2 3 4 5 4) 1 2 3 4 5

NB	Noms des joueurs Nom, Prénom	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Entraîneur							
	Entraîneur adjoint							

Équipe B.....

Couleur :

Temps morts

1^e mi-temps [][] Prolongations

2^e mi-temps [][] [][][][]

Fautes d'équipes

1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

3) 1 2 3 4 5 4) 1 2 3 4 5

NB	Noms des joueurs Nom, Prénom	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Entraîneur							
	Entraîneur adjoint							

SCORE

FO	A		B		A		B		
	FO	BA	FO	BA	FO	BA	FO	BA	
1		1		1	56		56		56
2		2		2	57		57		57
3		3		3	58		58		58
4		4		4	59		59		59
5		5		5	60		60		60
6		6		6	61		61		61
7		7		7	62		62		62
8		8		8	63		63		63
9		9		9	64		64		64
10		10		10	65		65		65
11		11		11	66		66		66
12		12		12	67		67		67
13		13		13	68		68		68
14		14		14	69		69		69
15		15		15	70		70		70
16		16		16	71		71		71
17		17		17	72		72		72
18		18		18	73		73		73
19		19		19	74		74		74
20		20		20	75		75		75
21		21		21	76		76		76
22		22		22	77		77		77
23		23		23	78		78		78
24		24		24	79		79		79
25		25		25	80		80		80
26		26		26	81		81		81
27		27		27	82		82		82
28		28		28	83		83		83
29		29		29	84		84		84
30		30		30	85		85		85
31		31		31	86		86		86
32		32		32	87		87		87
33		33		33	88		88		88
34		34		34	89		89		89
35		35		35	90		90		90
36		36		36	91		91		91
37		37		37	92		92		92
38		38		38	93		93		93
39		39		39	94		94		94
40		40		40	95		95		95
41		41		41	96		96		96
42		42		42	97		97		97
43		43		43	98		98		98
44		44		44	99		99		99
45		45		45	100		100		100
46		46		46	101		101		101
47		47		47	102		102		102
48		48		48	103		103		103
49		49		49	104		104		104
50		50		50	105		105		105
51		51		51	106		106		106
52		52		52	107		107		107
53		53		53	108		108		108
54		54		54	109		109		109
55		55		55	110		110		110

RÉSULTATS :

Période

1) A..... B..... 2) A..... B.....

3) A..... B..... 4) A..... B.....

Prolongations A..... B.....

RÉSULTAT FINAL :

Équipe A..... Équipe B.....

Équipe gagnante