

LES RÈGLES OFFICIELLES DE LA PRATIQUE MINIBASKET

Édition mars 2014

Document rédigé par les membres de la Délégation Jeunesse
Commission MiniBasket et Groupe de travail 7/11 ans





LES RÈGLES OFFICIELLES DE LA PRATIQUE MINIBASKET

Édition décembre 2013

Document rédigé par les membres de la Délégation Jeunesse
Commission MiniBasket et Groupe de travail 7/11 ans

Ce document est destiné à présenter aux structures de la Fédération Française de Basket-Ball les règles officielles de la pratique MiniBasket. Il a été élaboré après trois ans de concertation et d'échanges avec les acteurs du MiniBasket sur les territoires.

Il se veut en parfaite cohérence avec le **CAHIER TECHNIQUE 7/11 ANS** validé par le Directeur Technique National.

Il a pour objet d'être, dans son contenu et dans sa présentation, un outil informant des règles de la pratique qui doivent être appliquées sur le territoire à partir de septembre 2014.

Les comités départementaux, par le biais de leurs commissions MiniBasket, se doivent de respecter l'esprit des présentes règles.

Pour la catégorie baby U7, l'outil principal de référence est le **KIT BABYBALL**.

Ce document comprend trois chapitres :

- La philosophie générale et des exemples concrets d'organisations pédagogiques
- Les codes de conduite
- Des commentaires sur l'application des règles de jeu du MiniBasket (comment arbitrer le jeu MiniBasket) avec, en annexe, une feuille de marque adaptée
- Les règles officielles de la pratique MiniBasket

PHILOSOPHIE GÉNÉRALE ET ORGANISATIONS PÉDAGOGIQUES

POUR UNE COMPÉTITION FORMATRICE



Le résultat des compétitions quelle que soit leur forme **ne peut être un but ou un objectif**. La compétition devra avant tout être **formatrice** et donc **adaptée aux capacités, aux caractéristiques et aux attentes des enfants**.

Cela demande de se démarquer du modèle adulte dans lequel le résultat prime. Les entraîneurs devront avoir des **objectifs à long terme** en prévoyant une **progression** à l'entraînement. La compétition sera la suite logique des apprentissages.

Les formes jouées, que ce soit à l'entraînement ou en compétition, devront avoir pour objectif premier de **procurer une expérience qui permette aux enfants d'évoluer** dans leur apprentissage.

Ainsi il faudra privilégier toutes les formes jouées proposées en considérant les recommandations pour chaque niveau – Débutants, Débrouillés, Confirmés.

Il est inconcevable :

- que des enfants passent une ou deux heures dans une voiture pour ne pas ou peu jouer !
- qu'un enfant ne joue pas ou peu en raison de sa faiblesse, son inexpérience ou sa morphologie.
- que des enfants ne touchent quasiment jamais la balle dans un match.
- que des écarts énormes existent au score (les meilleurs ne progressent pas et les autres sont écoeurés).
- que des enfants soient spécialisés trop tôt sur des postes de jeu.
- que seul le gain du match compte et puisse constituer une satisfaction.
- que la victoire soit dévalorisée quand elle a été obtenue après une rencontre serrée disputée dans un excellent état d'esprit.
- que l'entraîneur ne fasse que des remarques négatives sans jamais valoriser et positiver.
- que l'aspect éducatif soit mis de côté et que l'entraîneur ne soit pas un réel exemple par son attitude ou ses paroles.

En fonction du niveau de jeu et de l'expérience des enfants, des formules de compétition sont à trouver. La réalité locale (milieu rural ou très urbain) amènera chaque secteur ou comité à réfléchir en fonction des paramètres énoncés plus haut.

Chaque commission MiniBasket ou Jeunes devra se concerter pour mettre en œuvre des formules de compétition évolutives au fur à mesure de la saison et avec différents niveaux de pratique. **Il n'est pas question de faire de la « championnate » mais il serait ridicule de niveler vers le bas.** Les enfants ont plaisir à pratiquer quand le résultat de la rencontre n'est pas connu d'avance. Savoir que l'on va gagner ou perdre avec une quasi-certitude retire toute excitation !

Notre discipline a tout à gagner au fait que chacun soit heureux de jouer quel que soit son niveau. La perte de licenciés, le turnover doit inviter chacun à réfléchir pour que les déçus soient moins nombreux. **Le plaisir fidélisera les licenciés.**

Les auteurs, compte tenu des disparités, ne peuvent proposer une solution miracle qui conviendrait sur l'ensemble du territoire. Ils sont persuadés que les commissions MiniBasket sauront choisir **une formule qui sera adaptée à leur réalité locale tout en tenant compte des incontournables cités par ailleurs.**

Afin de tenir compte des réalités de notre société (familles recomposées, multiples occupations, déstructuration des temps de travail...), il sera important **que les rencontres soient planifiées et que le calendrier adopté soit connu à l'avance par les familles afin qu'elles puissent s'organiser.** Les commissions MiniBasket devront diffuser un calendrier pour la saison en bloquant au minimum chaque mois une date et des lieux pour les organisations destinées aux débutants. Dix regroupements sont recommandés a minima sur la saison sportive pour ceux qui commencent le MiniBasket.

Lorsque les enfants seront plus accrochés à l'activité et mieux à même de faire face à une compétition plus traditionnelle, **il sera possible de proposer une répartition bimensuelle des rencontres.** Ce niveau de pratique devra fonctionner en parallèle de l'organisation dévolue aux débutants citée dans le paragraphe précédent ce qui permettra en cours de saison de faire passer un enfant d'un niveau à l'autre.

Pour les enfants qui pratiquent l'activité de façon assidue depuis plusieurs saisons ou montrent des capacités potentielles, un **niveau compétition** doit être prévu. Celui-ci peut se matérialiser sous la forme d'un championnat traditionnel et/ou de tournois avec un calendrier plus chargé (3 rencontres mensuelles hors vacances scolaires). Enfonçons le clou en rappelant que cette formule est réservée à des pratiquants confirmés qui jouent les uns contre les autres sans écraser des débutants !

Pour les éléments exceptionnels que le MiniBasket ne peut plus contenter, le surclassement, sous conditions, sera une solution qui tirera les meilleurs vers le haut et permettra que les autres n'aient pas à souffrir d'un état d'esprit qui ne serait plus en phase.

RAPPEL :

L'entraîneur doit être le garant de la progression des joueurs qui passe obligatoirement et inévitablement par un temps de jeu sur le terrain avec opposition pour évoluer. Ce temps de jeu peut être fluctuant en fonction de chaque joueur et de son évolution personnelle mais doit tendre au minimum vers la moitié du temps de jeu prévu.



QUELQUES PROPOSITIONS DE COMPÉTITIONS

LES COMPÉTITIONS POUR DÉBUTANTS :

Elles sont à prévoir à raison d'une par mois, dix sur la saison au minimum

Elles se dérouleront sous forme de plateaux dans lesquels on prévoira **des ateliers avec jeux et des rencontres à effectif réduit sur mini-terrain.**

EXEMPLE AVEC 5 ATELIERS (5 groupes de niveaux de 6 joueurs) : mélanger les clubs et sexes.
Les enfants tournent toutes les 15 minutes dans les ateliers.

ATELIER 1 : ATELIER DRIBBLE

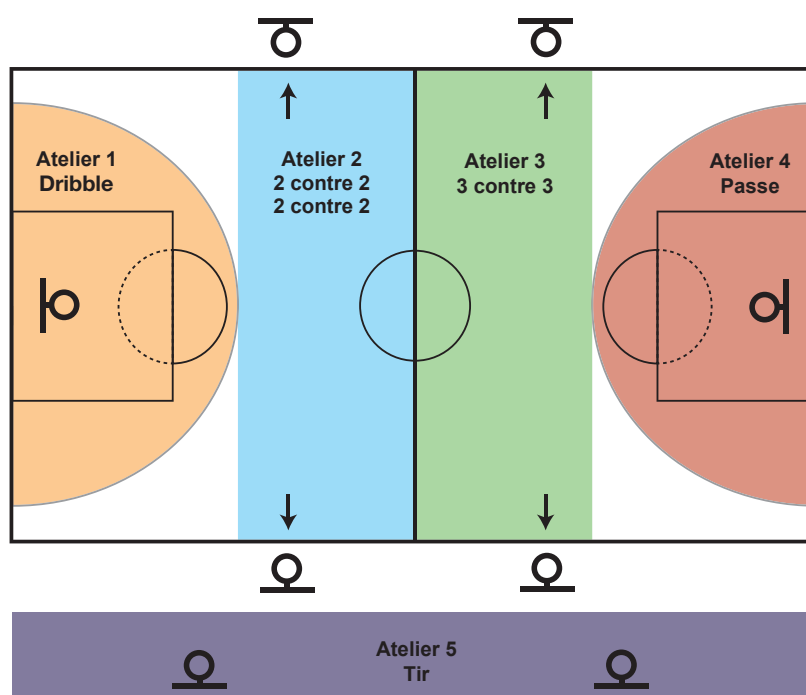
ATELIER 2 : JEU 2 CONTRE 2 CONTRE 2

ATELIER 3 : 3 CONTRE 3

ATELIER 4 : ATELIER PASSE

ATELIER 5 : ATELIER TIR

On utilisera les paniers latéraux et le tour du terrain pour installer les ateliers, deux terrains en travers pour les matchs deux contre deux et trois contre trois.



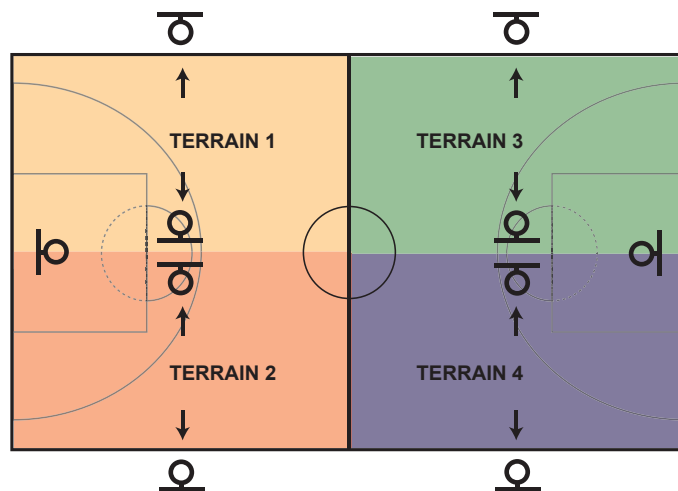
LES COMPÉTITIONS POUR « DÉBROUILLÉS » :

La fréquence est bi-mensuelle.

Le jeu à effectif réduit est l'objectif majeur. Pour autant si l'organisation de la salle le permet, les enfants qui ne joueront pas pourront être actifs sur des ateliers latéraux.

AU FUR À MESURE DU DÉROULEMENT DE LA SAISON, ON POURRA PROPOSER DIFFÉRENTES FORMULES :

Le jeu 2 contre 2 sur mini-terrain :



Cette organisation a pour but de permettre aux enfants d'être le plus souvent possible en situation de tir sans avoir à multiplier les courses. Elle est de loin préférée au 2 contre 2 sur un seul panier qui retire aux enfants l'apprentissage de la transition d'un panier à l'autre et de l'orientation vers leur anneau.

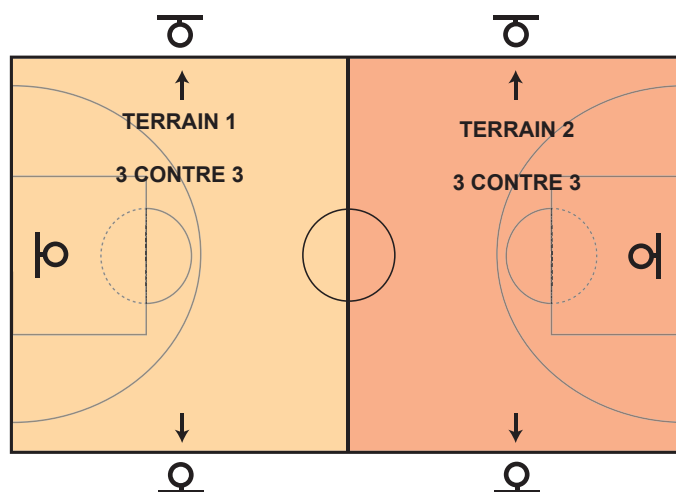
Cet aménagement mis en place, on peut faire jouer simultanément 16 enfants !

On peut inventer différentes formules :

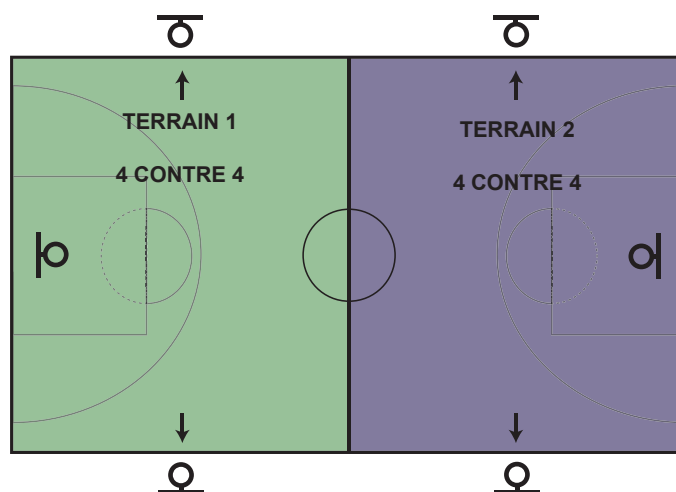
- 4 tournois séparés avec **4 groupes de niveaux différents.**
- une « montante-descendante » c'est-à-dire que l'équipe qui perd descend (va sur un terrain plus bas) et celle qui gagne monte (va sur un terrain plus haut).

Le jeu 3 contre 3 en travers avec deux (ou plusieurs) terrains parallèles :

Là encore, ce sera l'occasion de faire évoluer les enfants par groupes de niveaux.



Le jeu 4 contre 4 en travers avec seulement deux terrains parallèles :



Avec possibilité de constituer des groupes de niveaux.

Le jeu 4 contre 4 tout terrain :

Il est aussi intéressant, lorsque deux clubs se rencontrent, de scinder chaque équipe en deux (en fonction du niveau de jeu). Deux matchs se déroulent alors en parallèle sur chaque demi-terrain (en 3X3 ou en 4X4) ce qui permet que tous les enfants jouent davantage avec une opposition adaptée à leur valeur du moment. En fin de match, on additionne les résultats pour voir qui a gagné.

On peut aussi **inventer des formules dans lesquelles les résultats des ateliers sont pris en compte dans le résultat final.**

LES COMPÉTITIONS POUR CONFIRMÉS :

On prévoira en moyenne trois dates par mois pour ce niveau de jeu.

On ne retrouvera, dans ce niveau, que des équipes composées de joueurs ayant déjà une réelle expérience du basket.

Formule match sur tout terrain en 4 contre 4 puis possibilité, pour les plus confirmés, en 5 contre 5 au moment le plus opportun de leur cursus de formation.

Le 5 contre 5 tout terrain arbitré avec des règles très strictes n'est pas à bannir mais il doit arriver à la fin d'un parcours de formation dans lequel les difficultés ont été introduites graduellement.

Dans ces formules, il sera obligatoire que chaque enfant joue au minimum durant la moitié du temps de jeu prévu.

Proposition de point de règlement complémentaire :

La défense homme à homme (fille à fille) tout terrain sera préconisée mais le défenseur du remiseur aura les mains dans le dos tant que la balle ne sera pas entrée en jeu (en zone arrière uniquement).

Des formules novatrices pourront être mises en place :

Chaque quart-temps constitue un match et vaut un point. On remet les compteurs à zéro entre chaque quart-temps et si le score est de deux partout on joue le match aux lancers francs. Il est aussi possible d'effectuer une prolongation de trois minutes. Les commissions MiniBasket choisiront la formule la plus adaptée à la disponibilité des salles.

Les auteurs déconseillent la formule « mort subite » et le match nul !

Le match est en effet particulièrement intéressant lorsqu'il est serré avec des équipes très proches l'une de l'autre.

RAPPEL :

Il est conseillé d'aller du 3X3 vers le 4X4 dans ces catégories et de n'envisager le 5X5 que lorsque TOUS les joueurs ont un réel vécu basket. La progression logique étant d'arriver en catégorie Benjamins sur des compétitions allant du 4X4 (pour les débutants) au 5X5 (pour ceux qui ont déjà un vécu et sont au meilleur niveau régional).

LES VALEURS DU MINIBASKET

Notre sport est pour l'instant épargné par les phénomènes de violence que l'on peut voir dans d'autres disciplines. Le fait que l'aspect éducatif ne soit jamais mis de côté n'est sans doute pas étranger à ce constat. Nos Minibasketteurs sont les basketteurs de demain. Aussi, afin que cette situation perdure, il convient d'être vigilant et de ne pas déroger à certains principes.

Nos valeurs ont pour objectif de permettre à chaque enfant, au travers du sport, d'apprendre à mieux vivre avec l'autre.

Il conviendra de ne pas laisser insidieusement des comportements déviants s'installer à l'entraînement comme en compétition.

Chaque acteur du MiniBasket doit à son niveau s'inscrire dans cette démarche.

CODE DE CONDUITE DE L'ENTRAÎNEUR DE MINIBASKET

Ne jamais oublier que l'entraîneur est d'abord un exemple et un éducateur !

L'ENTRAÎNEUR S'EFFORCERA

- ✓ D'être ponctuel et d'arriver 15 minutes avant la séance.
- ✓ De préparer sa séance.
- ✓ De donner le goût du basket et d'enseigner ses règles et valeurs.
- ✓ D'être équitable et juste dans ses décisions et propos.
- ✓ D'être rigoureux. De transmettre les convocations, informations...
- ✓ D'être enthousiaste.
- ✓ D'avoir une tenue vestimentaire d'entraîneur de basket.
- ✓ De diriger son staff avec précision mais aussi compréhension et amabilité.
- ✓ D'anticiper les besoins (matériel...).
- ✓ De s'adapter aux réalités, contraintes locales et changements de dernière minute.
- ✓ De se former et de s'informer.
- ✓ D'être agréable avec les Minibasketteurs.
- ✓ D'avoir un langage correct avec chacun.
- ✓ D'être responsable face à des mineurs (vérifier que les parents sont là pour reprendre leurs enfants à la fin de l'entraînement...).
- ✓ De laisser les enfants s'exprimer.
- ✓ De transmettre le goût d'un sport collectif.
- ✓ De féliciter, d'encourager...
- ✓ De donner des solutions, de démontrer, d'être positif, d'expliquer...
- ✓ D'être patient.

L'ENTRAÎNEUR S'INTERDIRA

- ✗ De systématiquement punir.
- ✗ D'exclure définitivement un enfant d'une séance.
- ✗ D'hurler, crier sans cesse.
- ✗ D'humilier, dévaloriser les enfants...
- ✗ De laisser les enfants sans surveillance.
- ✗ De considérer l'enfant comme un adulte en miniature.
- ✗ De ne pas respecter les officiels.
- ✗ De ne pas respecter les adversaires.
- ✗ De ne pas respecter le matériel et les installations.
- ✗ De ne pas avertir les parents suffisamment à l'avance de ses absences.
- ✗ De ne pas rendre compte régulièrement du fonctionnement à ses dirigeants.
- ✗ De critiquer les parents, dirigeants « à chaud » et ouvertement.

CODE DE CONDUITE DES PARENTS DE MINIBASKETTEURS

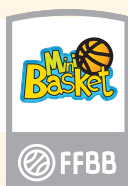
Le parent doit être, en toutes circonstances, le relais éducatif de l'entraîneur.

LES PARENTS S'EFFORCERONT

- ✓ De proposer leurs services et de participer à l'aventure humaine MiniBasket.
- ✓ D'encourager, d'être positif avec tous les enfants.
- ✓ D'être des parents éducateurs qui relaieront les règles et valeurs du MiniBasket.
- ✓ De respecter les règles édictées lors de la réunion de début de saison.
- ✓ De considérer l'équipe adverse comme un partenaire de jeu avec qui la convivialité sera de rigueur.
- ✓ De comprendre que le jeu prime sur l'enjeu.
- ✓ D'être ponctuels.
- ✓ De prévenir en cas d'absence ou retard.
- ✓ D'équiper leur enfant d'une tenue adaptée.
- ✓ De communiquer avec l'entraîneur.
- ✓ D'être responsable lors de la prise en charge d'enfants (entraînement, déplacements...).

LES PARENTS S'INTERDIRONT

- ✗ De considérer l'école de MiniBasket comme une garderie.
- ✗ D'hurler, de vociférer au bord des terrains.
- ✗ De ne s'intéresser qu'à leur enfant.
- ✗ D'insulter, de dévaloriser les arbitres et officiels.
- ✗ De se substituer à l'entraîneur.
- ✗ De réagir « à chaud ».
- ✗ De considérer les adversaires comme des ennemis.
- ✗ De critiquer les adversaires, l'entraîneur, les dirigeants...



CODE DE CONDUITE DES MINIBASKETTEURS

Le Minibasketteur prendra davantage de plaisir à pratiquer si le plaisir est partagé avec tous.

LES MINIBASKETTEURS S'EFFORCERONT

- ✓ D'arriver en tenue de basketteur.
- ✓ D'arriver environ 15 minutes avant le début de la séance pour être prêt à débiter à l'heure prévue.
- ✓ De penser aux formalités administratives qui sont demandées (photo, cotisation, certificat médical...).
- ✓ D'être poli (bonjour, au revoir, merci...).
- ✓ De respecter les lieux et installations (vestiaires, banc d'équipe...) et de laisser propre et en bon état chaque endroit.
- ✓ De prévenir des absences.
- ✓ D'aider au rangement du matériel à la fin de l'exercice, de la séance...
- ✓ De respecter les entraîneurs, partenaires, adversaires, arbitres et officiels.
- ✓ D'être attentif aux consignes durant toute la séance.
- ✓ De donner le meilleur de soi-même en toute occasion.
- ✓ De ne jamais dire «je n'y arrive pas» mais «je n'y arrive pas encore».

LES MINIBASKETTEURS S'INTERDIRONT

- ✗ D'être désagréables avec les autres.
- ✗ De parler, de dribbler ou de shooter quand l'entraîneur parle ou montre.
- ✗ De quitter la séance sans autorisation.
- ✗ De critiquer les autres joueurs.
- ✗ De perturber le comportement du groupe.
- ✗ De ne penser qu'à eux et d'oublier le reste de l'équipe.
- ✗ De ne pas respecter les règles.
- ✗ D'avoir un comportement dangereux, antisportif.



CODE DE CONDUITE DES DIRIGEANTS

Les dirigeants seront les garants de l'«esprit basket».

LES DIRIGEANTS S'EFFORCERONT

- ✓ De suivre leurs Minibasketteurs à l'entraînement comme en compétition.
- ✓ De donner les moyens matériels aux entraîneurs (un ballon par enfant, des chasubles, des plots...).
- ✓ De faciliter la formation de leurs entraîneurs.
- ✓ D'avoir des échanges réguliers avec leurs entraîneurs.
- ✓ De créer un lien entre parents, entraîneurs et autres dirigeants.
- ✓ D'encourager l'organisation de manifestations qui permettront de créer une convivialité et un esprit club.
- ✓ D'inviter les autres membres du club à assister aux matchs et tournois de l'école de MiniBasket.
- ✓ D'identifier et d'utiliser les compétences de chaque parent et de les solliciter.
- ✓ De valoriser les bénévoles lors des réunions et assemblées générales.
- ✓ De connaître le prénom de chaque enfant.

LES DIRIGEANTS S'INTERDIRONT

- ✗ De montrer moins d'intérêt pour leurs équipes de MiniBasket que pour leur équipe fanion.
- ✗ De s'ingérer dans le fonctionnement technique de l'école de MiniBasket.
- ✗ De laisser l'entraîneur livré à lui-même avec les aspects organisationnels (réservations de salles, tenue de la feuille...).
- ✗ De laisser seul un entraîneur mineur.
- ✗ De critiquer « à chaud » ses éducateurs.
- ✗ De critiquer, insulter... les arbitres, officiels, joueurs...
- ✗ De laisser un éducateur seul avec un enfant dans un espace donné.

MISE EN APPLICATION DES RÈGLES DE LA PRATIQUE MINIBASKET

Préambule

Ce chapitre, partie intégrante des règles de la pratique MiniBasket, en présente les principes d'application. Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles (ex : « je peux ou je ne peux pas faire »). De ce fait, l'Eduteur / Arbitre est partie prenante du jeu pour vérifier cette application.

Les règles du jeu sont rédigées à partir des 4 règles de base :

- la sortie de balle,
- le dribble,
- le marcher,
- le contact.



Ces 4 règles ont une démarche progressive au niveau de l'apprentissage.

La référence au **J.A.P.** – je **J**oue, j'**A**rbitre, je **P**articipe – est incontournable et pédagogique. Il donnera à l'enfant une vision élargie de l'activité basket et permettra une meilleure fidélisation.

Les présentes règles de jeu et leur application ont été rédigées dans le seul but de répondre à l'attente de l'ensemble de nos Minibasketteurs. Elles excluent le principe de « victoire à tout prix » qui existe encore dans l'esprit de certains « entraîneurs » ou parents, principe qui aboutit invariablement à la mise à l'écart d'enfants débutants ou de progression plus lente.

Le MiniBasket est un basket de masse et d'apprentissage dans lequel le jeu doit primer sur l'enjeu, mais il doit permettre aussi de révéler des potentiels et des talents.

Cette réflexion nous a permis de dégager comme priorité les objectifs suivants :

- permettre à chaque enfant de pratiquer le basket à son propre niveau
- éviter les rencontres entre groupes de niveaux très différents
- permettre un temps de jeu équivalent pour favoriser la formation
- exploiter l'espace de jeu
- assurer la fidélisation de nos jeunes pratiquants (participation, plaisir de jouer...)
- susciter des vocations (ex : action J.A.P.)

Applications

1- Organisation logistique :

Les organisateurs, en fonction du nombre des enfants présents, de leur niveau et de l'espace disponible, organisent des oppositions en 2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4 (voire 5 contre 5 pour les ultra-confirmés) avec deux principes directeurs :

- que chaque enfant joue le plus possible,
- qu'il soit opposé à des joueurs de son niveau.

2- Entretien d'avant-match des éducateurs / arbitres :

Avant chaque rencontre, il est fortement conseillé aux éducateurs de se concerter sur le niveau de leurs joueurs pour organiser des périodes de jeux d'égale valeur et pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage. Un éducateur pourra, par exemple, demander à l'arbitre d'être plus attentif à l'application d'une règle apprise à l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique.

L'arbitre et l'éducateur s'associent pour permettre le bon déroulement du jeu au regard du niveau des enfants. En effet, la spécificité du jeune joueur, comme son âge, son niveau technique, ses capacités de développement, fait que l'arbitrage doit être adapté à ses caractéristiques.

3- Organisation des oppositions :

Les organisateurs du plateau répartissent les enfants en fonction de leur niveau de jeu :

Choix 1 :

- Débutants
- Débrouillés
- Confirmés

Choix 2 :

- Débutants
- Confirmés / débrouillés

L'espace sera aménagé pour que chaque enfant joue le plus possible et contre des opposants qui auront un niveau proche du sien. Il y a aura, au maximum, un voire deux remplaçants si le nombre de participants ne permet pas d'autre organisation.

- Par niveaux de jeu (U9 et/ou U11) :

- Débutants : rencontres et ateliers techniques
- Débrouillés : rencontres et/ou ateliers techniques
- Confirmés : rencontres

- Pour les U9 et U11, chaque équipe présente un effectif de :

- U9 : 6 à 10 joueurs maximum
- U11 : 6 à 10 joueurs maximum



- Répartis équitablement selon :

- une opposition A – 3, 4 ou 5 joueurs
- une opposition B – 3, 4 ou 5 joueurs
- chacune des oppositions rencontre l'opposition de l'autre équipe qui lui correspond (voir feuille des rencontres en annexe).
- chaque opposition joue le même nombre de périodes.
- donner un temps de jeu équivalent à tous les joueurs d'une même opposition.

L'effectif d'une opposition ne peut être supérieur à 5 joueurs et il ne peut y avoir plus d'un joueur de différence entre les deux oppositions (par exemple : A : 5 et B : 3 non valable). Dans le cas d'un nombre impair de joueurs, le nombre de joueurs dans chaque opposition se décidera en concertation avec les deux éducateurs et selon le niveau de leurs joueurs.

En U11, pour les équipes présentant 6 ou 7 joueurs, n'importe quel joueur de l'autre opposition sera le 4^{ème} joueur, en respect du temps de jeu partagé.

4- Composition des équipes :

U9 :

- possibilité de groupe filles, groupe garçons ou groupe mixte
- 3 contre 3 (voire 2 contre 2 et/ou 4 contre 4)

U11 :

- possibilité de groupe filles, groupe garçons ou groupe mixte
- 4 contre 4 (voire 3 contre 3 et/ou 5 contre 5 pour les ultra-confirmés)



5- Arbitrage pédagogique :

On ne parle pas ici de sanction : toute décision de l'éducateur / arbitre doit être expliquée aux enfants.

6- Feuille de marque :

Elle est simplifiée et de ce fait accessible aux enfants et aux parents (voir un exemplaire en annexe).

7- Mise en situation des enfants comme arbitre :

En référence à l'opération J.A.P. lors des rencontres, l'enfant minibasketteur sera accompagné par une personne confirmée à cette pratique.

RÈGLES DE JEU

RÈGLE 1 – LE JEU

Article 1.1 – Le MiniBasket

Le MiniBasket est un jeu proposé aux garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence, c'est à dire la catégorie U11 et U9.



Article 1.2 – Objectif

L'objectif du MiniBasket est, pour chaque équipe, de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu.

Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur le coté à hauteur de la ligne de lancer franc. Aucun point ne sera validé pour l'une ou l'autre des équipes.

RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

Règles obligatoires

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Dimensions :

- maxi : 28 x 15
- mini : 15 x 14 (voire moins pour le 2 contre 2)

Commentaires et/ou suggestions

Tout doit être mis en œuvre pour proposer une aire adaptée au niveau et au nombre des joueurs en présence sur le terrain :

- terrain réduit pour les U9
- terrain plus grand pour les U11 en 4X4
- terrain normal pour les U11 en 5X5

Article 2.2 – Les lignes

Règles obligatoires

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basket-Ball normal avec les différences suivantes :

LF : il sera primordial d'adapter la ligne des lancers à l'âge et aux possibilités de l'enfant. L'objectif est que la gestuelle apprise ne soit pas déformée.

En U9 : on utilisera la ligne avec pointillés si celle-ci est matérialisée (sinon on placera l'enfant à mi-chemin entre le panier et la ligne des LF) Le but est que l'enfant réussisse à marquer avec un bon geste !

En U11 : on pourra utiliser la ligne normale pour des enfants qui auront acquis une expérience et un geste.

Sur les paniers latéraux, faire mettre une petite marque (si possible peinte mais du « strap » peut convenir) avec la distance depuis la ligne de fond :

- **pour les U9** : 4,00 m depuis la ligne de fond ou 2,80 depuis l'aplomb de la planche.
- **pour les U11** : 5,80 m depuis la ligne de fond ou 4,60 depuis l'aplomb de la planche.

NB : pour des U11 débutants on pourra, de la même façon, faire tirer « plus près ». L'essentiel, dans tous les cas de figure, étant que l'enfant puisse tirer à une distance qui lui permette non seulement de marquer mais aussi de la faire avec une bonne gestuelle « sans forcer ».

Commentaires et/ou suggestions

La présence des lignes sur un terrain de jeu est essentielle. Même tracées de façon sommaire ou provisoire, elles donnent aux enfants les repères et sont indispensables à l'acquisition et au respect des règles de jeu.

Les tirs ouverts devront être pris et on essaiera d'inciter l'enfant à tirer en proposant une zone à 3-points adaptée : tous les paniers marqués en dehors de la zone restrictive pourront valoir 3-points !

Article 2.3 – Les panneaux / les paniers

Règles obligatoires

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Il doit être agréé et répondre aux normes de sécurité. Chaque panier comprend l'anneau et le filet.

Chacun des deux anneaux doit être à 2.60 m maximum au dessus du terrain. Pour les ultra-débutants, des paniers plus petits pourront être utilisés ponctuellement afin de les mettre en situation de réussite.

Article 2.4 – Le ballon

Règles obligatoires

Catégorie **U9** : ballon T5

Catégorie **U11** : ballon T5

Commentaires et/ou suggestions

Possibilité d'utiliser pour les ultra-débutants dans le 2 contre 2 en particulier des ballons plus légers pour mettre l'enfant en situation de réussite.

Article 2.5 – Équipements techniques

Règles obligatoires

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- un panneau d'affichage ET/OU un chronomètre de jeu
- une feuille de marque MiniBasket (modèle en annexe)
- une flèche pour l'alternance
- un appareil sonore ou un sifflet

Commentaires et/ou suggestions

Les plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles peuvent être utilisées : participation au J.A.P. (marqueur).



RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR

Article 3.1 – Les équipes

Règles obligatoires

Chaque équipe doit être composée de :

U9 : 6 à 10 joueurs par équipe, 3 joueurs sur le terrain pour chaque opposition (1 remplaçant par opposition voire 2 s'il n'est pas possible d'organiser les choses différemment)

- 10 joueurs = 2 équipes de 5 (2 remplaçants par équipe)

U11 : 6 à 10 joueurs par équipe, 4 joueurs sur le terrain pour chaque opposition (1 remplaçant par opposition voire 2 s'il n'est pas possible d'organiser les choses différemment)

- 10 joueurs = 2 équipes de 5 (1 remplaçant par équipe)

Aucun joueur n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.

Commentaires et/ou suggestions

Possibilités d'équipes mixtes à définir par le comité départemental.

L'objectif principal recherché est que TOUS les enfants doivent pouvoir jouer.

Nous gardons bien à l'esprit de faire jouer en travers si l'espace s'y prête et le nombre de joueurs important.

Adapter le terrain au niveau des enfants.

Pour les ultra-débutants en U9, possibilité de faire jouer en 2X2 avec 1 ou 2 remplaçants.

Pour les groupes débutants en U11, possibilité de faire jouer en 3X3 avec 1 ou 2 remplaçants (opposition B).

Pour les ultra-confirmés, le 5X5 peut être envisagé en seconde partie de saison à partir de Noël.



Article 3.2 – L'éducateur

L'éducateur est le responsable de l'équipe, **il doit être licencié.**

Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain en encourageant toute action positive, même si elle n'est pas suivie d'effet immédiat, en expliquant les actions négatives, en donnant des solutions possibles au joueur.

Il adopte une attitude positive, s'attache à respecter l'ensemble des acteurs de la rencontre et exige la même attitude de la part de ses joueurs.

Il est responsable des changements de joueurs, en veillant à partager équitablement le temps de jeu.

Article 3.3 – Tenue des joueurs

Règles obligatoires

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur. Les maillots doivent être numérotés à partir du numéro 4.

RÈGLE 4 – RÈGLES DE CHRONOMÉTRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

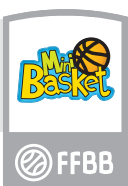
Règles obligatoires

Deux possibilités :

Choix 1 : 4 périodes de jeu de 6 mn minimum

décomptées. Intervalle de 1 mn entre 1^{ère} et 2^{ème}, et entre 3^{ème} et 4^{ème} période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période.

Choix 2 : 6 périodes de jeu de 4 mn minimum décomptées. Intervalle de 1 mn entre les périodes. Une mi-temps de 5 mn entre la 3^{ème} et 4^{ème} période.



Commentaires et/ou suggestions

Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement Officiel de Basket-Ball.

Le choix du temps de jeu est à déterminer par le comité départemental.

Le temps de la pause peut être adapté suivant les besoins.

Article 4.2 – Début de la rencontre

Selon les règles officielles, la rencontre commence par un entre-deux (l'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires) puis s'applique la règle de l'alternance. Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.

RÈGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER RÉUSSI – RÉSULTAT DE LA RENCONTRE

Article 5.1 – Valeurs

Règles obligatoires

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.

Pas de panier à 3-points depuis la ligne officielle.

PAR CONTRE, possibilité d'accorder le tir valorisé pour tout tir réussi de l'extérieur de la zone restrictive : s'accorder sur cette règle lors de la réunion d'avant-match.

Commentaires et/ou suggestions

Le comité départemental pourra adopter cette règle du 3-points hors zone restrictive dans son règlement U9 et/ou U11.

Chaque enfant doit pouvoir, au cours d'une rencontre, avoir la possibilité de marquer des points : pour les grands débutants, possibilité avant le match de proposer un tir de LF à chaque enfant de la rencontre.

Article 4.3 – Temps mort

Règles obligatoires

Pour le choix 1 de temps de jeu : un temps mort par période.

Pour le choix 2 de temps de jeu : un temps mort par mi-temps.



Article 5.2 – Résultat

Règles obligatoires

L'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.

Affichage du score au tableau facultatif.

Les organisateurs veilleront, grâce à une organisation pédagogique adaptée, à ce qu'aucun gros écart ne soit possible.

Commentaires et/ou suggestions

Possibilité de donner 1 point par période gagnée, ce qui résout le risque d'écart trop important et le besoin de savoir qui a gagné.

RÈGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRÉSENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Procédure _____

Règles obligatoires

Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

Commentaires et/ou suggestions

Le jeu ne peut reprendre que lorsque l'arbitre aura indiqué oralement quelle équipe effectue la remise en jeu.

RÈGLE 7 – VIOLATIONS

Définition

Une violation est une infraction aux règles dont la sanction est la perte du ballon par l'équipe fautive.

Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain _____

Règles obligatoires

Un joueur est hors-jeu lorsqu'il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Le ballon est hors jeu lorsqu'il touche un joueur ou tout autre personne hors jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Commentaires et/ou suggestions

Cette règle doit être appliquée, sans tolérance, à tout niveau de pratique.

Article 7.2 – Le dribble _____

La règle : dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

Règles obligatoires

Pour commencer un dribble, le joueur devra contrôler le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.

Article 6.2 – Possibilités de remplacement

Règles obligatoires

Tous les joueurs de chaque opposition doivent entrer en jeu dans chaque période qui les concerne. Le temps de jeu doit être réparti équitablement entre tous les joueurs.



TENIR

U9 et U11 :

- aucune tolérance sur le dribble à deux mains,
- aucune tolérance sur la reprise de dribble.

Commentaires et/ou suggestions

Dans le 2 contre 2 pour les ultra-débutants, on pourra assouplir les choses afin que l'enfant prenne goût à l'activité.

Article 7.3 – Le marcher _____

La règle : le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction, au-delà des limites définies dans cet article. La tolérance sur cette règle doit être définie avant le match lors de la rencontre entre les deux éducateurs et l'arbitre, selon le niveau global de leurs joueurs.

Règles obligatoires

Le pivot :

Il y a pivot lorsqu'un joueur qui contrôle un ballon à l'arrêt déplace le même pied dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied (appelé pied de pivot) reste en contact avec le sol.

Progression avec le ballon :

Après avoir choisi son pied de pivot, le joueur devra lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble ou une passe. Il ne devra pas changer de pied de pivot tant qu'il a le ballon en mains.

Commentaires et/ou suggestions

Le joueur débutant doit d'abord être averti et la règle expliquée ou rappelée.

Dans certains cas de grands débutants, notamment en U9, une plus grande tolérance sera peut-être nécessaire pour permettre le déroulement du jeu.

Article 7.4 – Trois secondes _____

La règle : un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon. Les éducateurs doivent aborder cette règle avec les U11 et les amener lors des séances d'apprentissage à ne pas stationner dans cette zone, au profit notamment d'un jeu plus ouvert.

Règles obligatoires

Non application de la règle en MiniBasket.

Commentaires et/ou suggestions

En U11, les arbitres auront une action préventive envers le joueur en lui expliquant la règle et en l'invitant à quitter la zone restrictive.

Article 7.5 – Cinq secondes _____

Règles obligatoires

Un joueur en possession du ballon et étroitement marqué, dispose de 5 secondes pour dribbler, passer ou tirer au panier.

Sur une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu dispose de 5 secondes.

Commentaires et/ou suggestions

L'application de ces règles nécessite une concertation avant la rencontre entre les éducateurs et les arbitres :

- Le joueur débutant doit d'abord être averti et la règle expliquée ou rappelée.
- Dans certains cas de grands débutants, notamment en U9, une plus grande tolérance sera peut-être nécessaire pour permettre le déroulement du jeu.

Article 7.6 – Huit secondes _____

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière, dispose de 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant.

Règles obligatoires

Non application de la règle des 8 secondes.

Article 7.7 – Vingt-quatre secondes _____

La règle : une équipe contrôlant le ballon doit tenter un tir dans un délai de 24 secondes.

Règles obligatoires

Non application de la règle des 24 secondes.

Article 7.8 – Retour en zone _____

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Règles obligatoires

Non application de la règle en MiniBasket.

Commentaires et/ou suggestions

En U11, s'il y a inversion du sens de jeu par les joueurs, l'arbitre intervient, explique et fait repartir le jeu dans la bonne direction en maintenant la possession du ballon à l'équipe qui en avait le contrôle.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Article 7.9 – Ballon tenu _____

La règle : le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

Règles obligatoires

Application de la règle de l'alternance.

Commentaires et/ou suggestions

En U9 et U11 débutants, il peut être envisagé temporairement d'interdire la prise de la balle dans les mains de l'adversaire, pour aider les débutants et favoriser le jeu de défense sans faire de faute.

RÈGLE 8 – FAUTES

Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif.

Article 8.1 – Faute personnelle _____

La règle : tout contact empêchant la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon – bloquer, pousser, tenir, accrocher... sera sanctionné par une faute personnelle, inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles.

Règles obligatoires

Faute commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

- Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain, par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction.

Faute commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer :

- Si le panier est réussi, panier accordé, aucune réparation supplémentaire.
- Si le panier n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs. Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe.

Commentaires et/ou suggestions

Pour les U11 confirmés, toute faute commise sur un joueur dans l'action de tirer doit faire l'objet d'une réparation.

Article 8.2 – Faute antisportive _____

La règle : une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif et brutal sur un adversaire.

Règles obligatoires

Pas de faute antisportive sifflée en MiniBasket.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction au joueur et pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu.

Commentaires et/ou suggestion

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.3 – Faute technique _____

La règle : une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre. Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain.

Règles obligatoires

Pas de faute technique sifflée en MiniBasket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et exiger une attitude correcte d'un joueur ou de son éducateur

Commentaires et/ou suggestions

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur ou de son éducateur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.4 Faute disqualifiante _____

La règle : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un éducateur est une faute disqualifiante.

Règles obligatoires

Pas de faute disqualifiante sifflée en MiniBasket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu. Dans le cas de l'éducateur fautif, il ne quittera pas le terrain, mais son attitude sera signalée sur la feuille.

Commentaires

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle. Celle de l'éducateur sera considérée aux regards des règlements en vigueur (attention aux personnes non licenciées).

Article 8.6 – 5 fautes par joueur _____

La règle : un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu (sauf arrangement entre les éducateurs).



ANNEXES

1/ DÉFINITIONS

Quelques termes spécifiques sont repris dans les différents articles des règles. A chacun d'eux correspond une définition.

Ballon mort : le ballon devient mort,

- sur chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- quand le temps de jeu est écoulé.
- sur chaque panier réussi.

Ballon vivant : le ballon devient vivant,

- sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un sauteur.
- sur le deuxième lancer-franc, quand il est mis à la disposition du tireur.
- sur remise en jeu, quand il est mis à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant en sa possession.

Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon, ou quand il est passé entre coéquipiers.

Sur un tir, le contrôle du ballon cesse dès qu'il quitte les mains du tireur.

2/ DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

2.1 - Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, la défense homme à homme ou fille à fille est obligatoire.

L'utilisation de stratégies collectives défensives, quelles qu'elles soient, sera bien évidemment efficace compte tenu de l'inexpérience des attaquants... On fera remarquer que c'est hypothéquer l'avenir des minibasketteurs que de leur donner des éléments collectifs défensifs qui masqueront leurs faiblesses et qui ne leur permettront pas de se former !

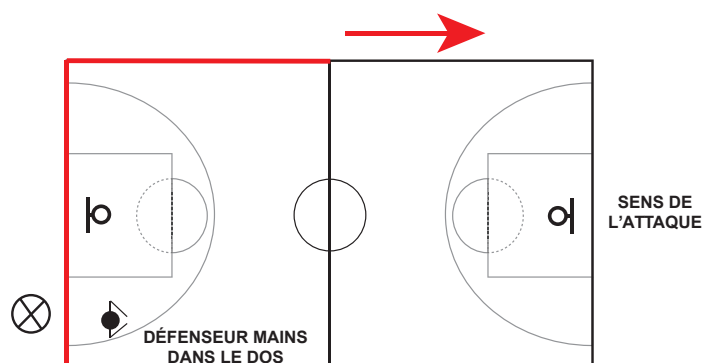
La seule chose organisée défensivement sera le fait de confier un opposant à chaque joueur dont il aura la responsabilité.

Les auteurs ont réfléchi à deux problèmes qui sont intimement liés :

- celui de ne pas inciter à une défense sans agressivité qui viendrait tuer le dynamisme des enfants,
- celui de ne pas laisser le jeu se cantonner sur un demi-terrain quand une équipe ne parvient pas à remettre la balle en jeu sur une défense agressive tout-terrain.

La solution proposée aux commissions Jeunes, Technique... est d'obliger le défenseur du remiseur à avoir les mains dans le dos tant que la balle n'est pas entrée en jeu (quand la remise est effectuée sur le demi-terrain opposé signalé en rouge sur le schéma ci-dessous).

Cet aménagement pédagogique a pour objet de garder une défense agressive (et donc formatrice) tout en permettant au jeu offensif de se développer.



On pourra également, quand le remiseur n'aura pas de recul (en particulier dans le jeu en travers du terrain), demander au défenseur dudit remiseur de reculer de « deux pas ».

2.2 - En MiniBasket, chaque rencontre se termine par une poignée de main qu'échangent les joueurs, les arbitres et les éducateurs.



FEUILLE DE MARQUE MINIBASKET OFFICIELLE
PLATEAUX MINIBASKET - Choix 1 : 4 quart-temps de 6 minutes décomptées

CATEGORIE	U9	M :	F :	Mixte :
	U11	M :	F :	Mixte :

Plateau n° : _____ Date : _____ Lieu : _____



Coche le score au fur et à mesure - attention, ne te trompe pas de colonne

EQUIPE A :				Couleur :								
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu		JAP	fautes personnelles					
				1er	2ème		1	2	3	4	5	
OPPOSITION AA												
OPPOSITION AB												

MARQUE			
AA	BA	AB	BB
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
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32



Quand une faute est sifflée à un joueur, tu la notes dans ses fautes personnelles

EQUIPE B :				Couleur :								
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu		JAP	fautes personnelles					
				1er	2ème		1	2	3	4	5	
OPPOSITION BA												
OPPOSITION BB												



Quand un joueur entre en jeu, tu coches sa case pour chaque équipe

RESULTATS	1ère Mi-Temps	QT1			QT2		
	Après chaque quart-temps, inscris ici la lettre de l'équipe qui a gagné : A ou B						
	2ème Mi-Temps	QT3			QT4		
	Après chaque quart-temps, inscris ici le score des équipes ex: A6-B8						
	SCORE FINAL	A		B			
Inscris le nombre de QT gagnés pour chaque équipe							
EQUIPE GAGNANTE :							
Inscris ici l'équipe gagnante							

JAP					
C L U B A	Plateau n°	Date :	Lieu :		
	JE PARTICIPE			J'ARBITRE	
	N° National	Nom Prénom	n°	Compétences évaluées	Compétences évaluées

JAP					
C L U B B	Plateau n°	Date :	Lieu :		
	JE PARTICIPE			J'ARBITRE	
	N° National	Nom Prénom	n°	Compétences évaluées	Compétences évaluées





FEUILLE DE MARQUE MINIBASKET OFFICIELLE

PLATEAUX MINIBASKET Choix 1 : 4 quart-temps de 6 minutes décomptées

U9	M : <input checked="" type="checkbox"/>	F : <input type="checkbox"/>	Mixte : <input type="checkbox"/>
U11	M : <input type="checkbox"/>	F : <input type="checkbox"/>	Mixte : <input type="checkbox"/>

Plateau n° 1 Date : 15/09/2015 Lieu : salle de Basket à Basketville

Coche le score au fur et à mesure - attention, ne te trompe pas de colonne

EQUIPE A : NBA			Couleur : bleu										
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu		JAP	fautes personnelles						
				1er	2ème		1	2	3	4	5		
OPPOSITION AA	BC050000	BALLON J.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
	BC050000	PANIER M.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
	BC050000	TERRAIN L.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
	BC060000	MARCHER M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
	BC060000	TIR L.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
OPPOSITION AB	BC060000	LANCER P.	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
	BC060000	PASSE H.	11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
	BC060000	DRIBBLE N.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
	BC060000	DEFENSE T.	13	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
	BC050000	ATTAQUE L.	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
EducatEUR :													

MARQUE			
AA	BA	AB	BB
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
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32

Quand une faute est sifflée à un joueur, tu la notes dans ses fautes personnelles

EQUIPE B : NCAA			Couleur : rouge										
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu		JAP	fautes personnelles						
				1er	2ème		1	2	3	4	5		
OPPOSITION BA	BC050000	BALL M.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
	BC050000	BASKET P.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
	BC060000	GAME U.	7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
	BC050000	WALK R.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
	BC060000	SHOOT E.	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
OPPOSITION BB	BC050000	FRANC R.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
	BC060000	PASS P.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
	BC060000	DRIBBLEUR O.	11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
	BC060000	DEFENSEUR G.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
	BC060000	ATTAQUANT M.	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
EducatEUR :													

Quand un joueur entre en jeu, tu coches sa case pour chaque équipe

RESULTATS	1ère Mi-Temps	QT2	A8-B2	A	QT2	A4-B4	A-B
	Après chaque quart-temps, inscris ici la lettre de l'équipe qui a gagné : A ou B						
	2ème Mi-Temps	QT4	A17-B5	A	QT4	A6-B8	B
	Après chaque quart-temps, inscris ici le score des équipes ex: A6-B8						
	SCORE FINAL	A	3	B	2		
Inscris le nombre de QT gagnés pour chaque équipe							
EQUIPE GAGNANTE :		A - NBA					
Inscris ici l'équipe gagnante							

- TOUTES LES EQUIPES DOIVENT ETRE COMPOSEES DE U11 : 6 à 10 joueurs U9 : 6 à 10 joueurs
- UN JOUEUR AYANT JOUE AVEC L'OPPOSITION "A" NE PEUT JOUER AVEC L'OPPOSITION "B" SAUF FAIBLE EFFECTIF ET ARRANGEMENT ENTRE EDUCATEURS.
- TOUS LES JOUEURS D'UNE MEME OPPOSITION DOIVENT ENTRER EN JEU DANS LES PERIODES QUI LES CONCERNENT.
- SI UNE EQUIPE MANQUE D'EFFECTIFS, LES AUTRES EQUIPES PEUVENT LUI PRETER DES JOUEURS.
- LA LIGNE DE LF SE SITUE ENTRE LA LIGNE OFFICIELLE ET LA POSITION LIBRE OU LE JOUEUR PEUT REUSSIR LE PANIER SANS FORCER NI SAUTER.
- L'EDUCATEUR EST RESPONSABLE DE SON EQUIPE : IL DOIT ENCOURAGER, GUIDER, RESPECTER TOUS LES ACTEURS DU JEU. IL DOIT EXIGER LA MEME ATTITUDE DE LA PART DE SES JOUEURS.
- TOUS LES JOUEURS, QUEL QUE SOIT LEUR NIVEAU, DOIVENT AVOIR UN TEMPS DE JEU EQUIVALENT.
- LA PRIORITE EST QUE CHAQUE ENFANT JOUE A SON NIVEAU, QUE LE TEMPS DE JEU SOIT PARTAGE, QUE CHAQUE ENFANT PROGRESSE.
- EN MINIBASKET, LE JEU DOIT PRIMER SUR L'ENJEU, LE SEUL ENJEU EST LA PROGRESSION ET LE PLAISIR DE JOUER DE L'ENFANT.





FEUILLE DE MARQUE MINIBASKET OFFICIELLE
PLATEAUX MINIBASKET Choix 2 : 6 périodes de 4 minutes décomptées

CATEGORIE	U9	M :	F :	Mixte :
	U11	M :	F :	Mixte :

Plateau n° : _____ Date : _____ Lieu : _____



Coche le score au fur et à mesure - attention, ne te trompe pas de colonne

EQUIPE A :			Couleur :										
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu			JAP	fautes personnelles					
				1er	2ème	3ème		1	2	3	4	5	
OPPOSITION AA													
OPPOSITION AB													

MARQUE			
AA	BA	AB	BB
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
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32

Educateur : _____
 Quand une faute est sifflée à un joueur, tu la notes dans ses fautes personnelles



EQUIPE B :			Couleur :										
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu			JAP	fautes personnelles					
				1er	2ème	3ème		1	2	3	4	5	
OPPOSITION BA													
OPPOSITION BB													

Quand un joueur entre en jeu, tu coches sa case _____ pour chaque équipe



RESULTATS	1ère Mi-Temps		P1	P2	P3
	Après chaque quart-temps, inscris ici la lettre de l'équipe qui a gagné : A ou B				
	2ème Mi-Temps		P4	P5	P6
	Après chaque quart-temps, inscris ici le score des équipes. ex: A6-B8				
SCORE FINAL		A	B		
Inscris le nombre de QT gagnés pour chaque équipe					
EQUIPE GAGNANTE :					
Inscris ici l'équipe gagnante _____					

JAP

C L U B A	Plateau n°	Date :	Lieu :	
	JE PARTICIPE			J'ARBITRE
	N° National	Nom Prénom	n°	Compétences évaluées

JAP

C L U B B	Plateau n°	Date :	Lieu :	
	JE PARTICIPE			J'ARBITRE
	N° National	Nom Prénom	n°	Compétences évaluées





FEUILLE DE MARQUE MINIBASKET OFFICIELLE
PLATEAUX MINIBASKET Choix 2 : 6 périodes de 4 minutes décomptées

CATEGORIE	U9	M :	X	F :		Mixte :	
	U11	M :		F :		Mixte :	

Plateau n° 1 Date : 15/09/2015 Lieu : **salle de Basket à Basketville**

Coche le score au fur et à mesure - attention, ne te trompe pas de colonne

EQUIPE A : NBA			Couleur : bleu											
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu			JAP	fautes personnelles						
				1er	2ème	3ème		1	2	3	4	5		
OPPOSITION AA	BC050000	BALLON J.	4	X	X	X		X	X					
	BC050000	PANIER M.	5	X	X	X		X						
	BC050000	TERRAIN L.	6	X	X	X		X	X	X				
	BC060000	MARCHER M.	8	X	X	X								
	BC060000	TIR L.	9	X	X	X		X						
OPPOSITION AB	BC060000	LANCER P.	7	X	X	X		X	X					
	BC060000	PASSE H.	11	X	X	X		X						
	BC060000	DRIBBLE N.	12	X	X	X		X						
	BC060000	DEFENSE T.	13	X	X	X		X	X	X				
	BC050000	ATTAQUE L.	14	X	X	X		X	X					
		Educateur :												

MARQUE			
AA	BA	AB	BB
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
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32

Quand une faute est sifflée à un joueur, tu la notes dans ses fautes personnelles

EQUIPE B : NCAA			Couleur : rouge											
	Licence	Nom - Prénom	n°	entrée en jeu			JAP	fautes personnelles						
				1er	2ème	3ème		1	2	3	4	5		
OPPOSITION BA	BC050000	BALL M.	4	X	X	X		X	X					
	BC050000	BASKET P.	6	X	X	X		X	X					
	BC060000	GAME U.	7	X	X	X		X	X	X				
	BC050000	WALK R.	8	X	X	X		X						
	BC060000	SHOOT E.	10	X	X	X								
OPPOSITION BB	BC050000	FRANC R.	5	X	X	X								
	BC060000	PASS P.	9	X	X	X		X	X					
	BC060000	DRIBBLEUR O.	11	X	X	X		X						
	BC060000	DEFENSEUR G.	12	X	X	X		X						
	BC060000	ATTAQUANT M.	14	X	X	X		X	X	X				
		Educateur :												

Quand un joueur entre en jeu, tu coches sa case pour chaque équipe

RESULTATS	1ère Mi-Temps			P1	A8-B5	A	P2	A4-B4	A-B	P3	A9-B8	A
	Après chaque quart-temps, inscris ici la lettre de l'équipe qui a gagné : A ou B											
	2ème Mi-Temps			P4	A6-B8	B	P5	A4-B6	B	P6	A9-B6	A
	Après chaque quart-temps, inscris ici le score des équipes ex: A6-B8											
SCORE FINAL						A	4	B	3			
Inscris le nombre de QT gagnés pour chaque équipe												
EQUIPE GAGNANTE :						A - NBA						
Inscris ici l'équipe gagnante												

- TOUTES LES EQUIPES DOIVENT ETRE COMPOSEES DE U11 : 6 à 10 joueurs U9 : 6 à 10 joueurs
- UN JOUEUR AYANT JOUE AVEC L'OPPOSITION "A" NE PEUT JOUER AVEC L'OPPOSITION "B" SAUF FAIBLE EFFECTIF ET ARRANGEMENT ENTRE EDUCATEUR.
- TOUS LES JOUEURS D'UNE MEME OPPOSITION DOIVENT ENTRER EN JEU DANS LES PERIODES QUI LES CONCERNENT.
- SI UNE EQUIPE MANQUE D'EFFECTIFS, LES AUTRES EQUIPES PEUVENT LUI PRETER DES JOUEURS.
- LA LIGNE DE LF SE SITUE ENTRE LA LIGNE OFFICIELLE ET LA POSITION LIBRE OU LE JOUEUR PEUT REUSSIR LE PANIER SANS FORCER NI SAUTER.
- L'EDUCATEUR EST RESPONSABLE DE SON EQUIPE : IL DOIT ENCOURAGER, GUIDER, RESPECTER TOUS LES ACTEURS DU JEU.
- IL DOIT EXIGER LA MEME ATTITUDE DE LA PART DE SES JOUEURS.
- TOUS LES JOUEURS, QUEL QUE SOIT LEUR NIVEAU, DOIVENT AVOIR UN TEMPS DE JEU EQUIVALENT.
- LA PRIORITE EST QUE CHAQUE ENFANT JOUE A SON NIVEAU, QUE LE TEMPS DE JEU SOIT PARTAGE, QUE CHAQUE ENFANT PROGRESSE.
- EN MINIBASKET, LE JEU DOIT PRIMER SUR L'ENJEU, LE SEUL ENJEU EST LA PROGRESSION ET LE PLAISIR DE JOUER DE L'ENFANT.

