

U9 MIXTES

REGLEMENT PLATEAUX Comité
Haute-Garonne



Fédération Française de BasketBall



SOMMAIRE

1. LE MINIBASKET (page 3)
2. ETAT D'ESPRIT (page 3)
3. PROPOSITIONS D' ACTIONS SUR LES PLATEAUX (page 4)
4. DEROULEMENT CHRONOLOGIQUE D'UN RASSEMBLEMENT (page 5)
5. REGLEMENT U9 MIXTES (page 7)
6. ORGANISATION DES RENCONTRES (page 12)
7. Echauffement (page 13)

1. LE MINIBASKET

LE MINI BASKET EST UN JEU

Véritable mode de vie, le MiniBasket est affaire de passion comme le démontre à chaque mot, René Lavergne l'un de ses fondateurs et défenseur acharné des principes de cette activité. Destiné à initier les jeunes à la vie sportive en général et, plus particulièrement au basket, le MiniBasket se comprend dans un esprit total de civilité et de formation.

Pour René Lavergne, ancien professeur d'EPS et éducateur acharné, le plus important est de se réaliser dans la vie, ce qui implique aussi le respect de l'autre et la prise de responsabilité. Une philosophie qu'on retrouve dans le MiniBasket, qui est aujourd'hui l'un des axes de travail important de la Fédération Française, notre sport se prêtant parfaitement à cette recherche.

TOUTE RENCONTRE DOIT METTRE EN AVANT LES VALEURS EDUCATIVES DE NOTRE SPORT

2. ETAT D'ESPRIT

L'école de basket est une école de la vie

Afin d'aborder les rassemblements U9 mixtes dans les meilleures conditions, il est nécessaire que chaque intervenant sur les plateaux soit dans l'intention de proposer aux enfants un environnement et des conditions de pratique dans lesquels l'enfant puisse s'épanouir personnellement et collectivement au travers du partage, de la responsabilisation et du respect de l'autre.

Le jeu et la formation du joueur doivent primer sur l'enjeu. Le résultat sportif immédiat ne peut pas être un critère observable de progression. Il est donc nécessaire que chaque acteur, sur un plateau U9 mixtes, adopte une attitude de formation du joueur, visant l'épanouissement de l'enfant dans sa pratique.

LES RENCONTRES DOIVENT SE DÉROULER MEME SI TOUTES LES CONDITIONS IDÉALES NE SONT PAS REMPLIES.

UNE EQUIPE QUI N'A PAS SON EFFECTIF AU COMPLET DOIT TOUT DE MÊME SE DEPLACER SUR LE PLATEAU PRÉVU, AFIN DE FAIRE JOUER LES ENFANTS ET DE NE PAS LÉSER L'ASSOCIATION ORGANISATRICE.

3. PROPOSITIONS D' ACTIONS SUR LES PLATEAUX

Le principe général du fonctionnement par plateaux, comme il est proposé par la suite, doit favoriser la réalisation des objectifs précédents.

Cependant, ce sont les différents intervenants sur ces rencontres qui peuvent favoriser, au travers de leurs actions et de leur attitude, le développement de ces intentions et de l'état d'esprit. Nous souhaitons et vous proposons des actions que les participants et les associations peuvent mettre en œuvre sur les rassemblements.

- Les associations peuvent, au travers de ces rassemblements, proposer des rôles et des missions aux parents, les intégrer dans l'organisation, mais aussi, leur permettre d'être force de propositions.
- La Feuille de marque, le chrono et l'organisation générale des rencontres sont simplifiés. Cela permet aux enfants en pause, ou non concernés en tant que joueur par le rassemblement, de progressivement s'investir dans les rôles de marqueur, d'arbitre... à la condition d'être dans un premier temps accompagné par un adulte.
- L'association organisatrice du rassemblement peut, suivant les moyens et l'espace disponible, organiser des activités annexes pour les équipes en attente (fil rouge, parcours, concours individuels ou collectifs...), mais aussi pour les enfants non impliqués dans les rencontres (exemple : frère ou sœur d'un joueur).
- Les rassemblements permettent de favoriser la pratique de l'arbitrage :
 - Possibilité de formation et d'accompagnements des jeunes arbitres sur plusieurs rencontres.
 - Développer le coaching des jeunes arbitres dans votre association.
 - Permettre l'accueil de nouveaux arbitres au travers de mise en situations favorables pour débiter
- Possibilité de mise en place d'une buvette, vente de friandises ou de "sandwichs".
- Les associations peuvent démarcher des partenariats pour ces rassemblements et inviter des institutions pour valoriser l'investissement de l'association.

4. DEROULEMENT DES RENCONTRES

Temps 1 : Préparation

Préparer les terrains de jeu.

- Délimiter les lignes de touches avec de l'adhésif (adhésif de peintre). Les associations ont la possibilité d'acheter l'adhésif au comité.
- Mettre en place les tables de marques, le chrono, les feuilles de marques et les bancs de joueurs.

Temps 2 : Accueil

Accueil des équipes et des accompagnants au minimum une demi-heure avant le début des rencontres. Transmission des feuilles de routes de chaque équipe au responsable du rassemblement. Les feuilles ont été préalablement distribuées puis remplies par chaque association. Attention, prévoir un temps de change important suivant le nombre d'équipes.

Temps 3 : Débriefing

Préparation des équipes pour les rencontres (changement de tenue, préparation des bouteilles d'eau, etc...) Réunion de tous les éducateurs encadrant la rencontre, arbitres, entraîneurs et responsable de salle pour remplir la fiche de débriefing comprenant :

- Se présenter.
- Recenser les arbitres et prévoir les rotations sur les matchs.
- Distribuer les rôles : Impliquer les parents sur l'organisation, qui fait les feuilles de marque ? qui fait le chrono ?...
- Définir les caractéristiques à siffler : se concerter et trouver un terrain d'agrément commun concernant l'application des règles de jeu, les tolérances et les adaptations à apporter en fonction du niveau de chaque équipe.
- Rappeler le fonctionnement de la flèche pour l'alternance des possessions.
- Définir la zone de Lancer-Francs et les zones de sortie suivant la configuration de la salle (particularité des paniers proches des murs).
- Préciser les comportements des entraîneurs et des arbitres attendus lors des rencontres (exemple : aspect pédagogique de l'arbitrage qui doit être accompagné d'explications verbales brèves et précises).

Temps 4 : Echauffement commun à toutes les équipes :

Un échauffement par trimestre est proposé par la commission mini basket. Cet échauffement sera repris par l'ensemble des équipes et dirigé par un des éducateurs du plateau, accompagné des autres entraîneurs.

Sur cette catégorie, il n'est pas nécessaire d'avoir des temps d'échauffements importants (5 minutes maximum). Le corps de l'enfant est plus prompt à se mettre en route que celui d'un adulte. Ce temps d'échauffement doit ensuite être réalisé sur les débattements des terrains et permettre ainsi l'enchaînement des rencontres et limiter les temps d'attente. Déroulement des rencontres et des éventuelles activités annexes.

Temps 5 : Déroulement des rencontres

Les acteurs des rassemblements doivent favoriser l'enchaînement des rencontres et limiter les temps d'attente.

Ainsi, toute l'organisation de ces plateaux est pensée en ce sens, afin de favoriser le temps de jeu effectif des enfants. (Une seule feuille de marque par terrain pour l'ensemble du plateau, chronomètre commun aux différents terrains, pas besoin d'un échauffement important, (animations annexes quand les moyens le permettent...)).

Temps 6 : Rangement

Rangement collectif de l'espace de pratique et récupération par le responsable administratif de feuilles de marque et des feuilles de route, afin de préparer l'envoi de celle-ci au

Comité Départemental de la Haute-Garonne pour le mercredi matin à :
Maison du Basket—36 avenue de l'Hers— BP N° 65105—31504 TOULOUSE CEDEX 5

Temps 7 :

Retour au calme, douche et changement de tenue.

Temps 8 :

Rassemblement convivial de tous les participants autour d'une collation.

Temps 9 :

L'association accueillant le plateau envoi au Comité les feuilles de routes et de rencontres pour le mercredi suivant le plateau.

5. REGLEMENT DES RASSEMBLEMENTS U9 MIXTES

Important : Au début de chaque plateau, une courte réunion doit avoir lieu entre les entraîneurs, les arbitres et le ou les responsables de l'organisation pour se mettre d'accord sur l'arbitrage, les tolérances et les adaptations à apporter en fonction du niveau de chaque équipe. Dans le même ordre d'idée, les sanctions devront être également pédagogiques et adaptées. Elles devront être accompagnées d'explications verbales brèves et précises, préalables à la gestuelle d'arbitrage qui ne viendra qu'ensuite.

Dans la suite, le terme « joueur » doit se lire « joueur ou joueuse ».

FORME DE JEU

- 3 contre 3 tout terrain sur deux paniers. Quand cela est possible, il est demandé d'utiliser les demi-terrains sur la largeur afin que les enfants accèdent à la cible le plus souvent possible. Il est nécessaire dans ce cas de bien matérialiser les limites des terrains (exemple : adhésif de peintre) et de les faire visualiser à l'ensemble des pratiquants.
- Ballon de taille 5.

ORGANISATION D'UNE RENCONTRE

Une rencontre se déroule entre deux associations, appelées équipes 1 et 2.

Chaque équipe comprend 2 oppositions, appelées oppositions A et B.

EFFECTIF PAR EQUIPE ET REPARTITION

Chaque association doit présenter un effectif allant de 6 à 10 joueurs, licenciés le jour de la rencontre.

L'entraîneur, au moment où il remplit la feuille de route, répartit l'effectif en 2 oppositions de 3, 4 ou 5 joueurs, appelées oppositions A et B.

La différence entre le nombre de joueurs des oppositions A et B doit être inférieure ou égale à un joueur. Une équipe composée d'un nombre impair de joueurs, a un joueur supplémentaire en opposition B (joueurs présents au rassemblement et inscrits sur la feuille de route).

Les deux oppositions sont de niveaux décroissants, l'opposition A étant constituée des joueurs les plus confirmés. Chacune des deux oppositions dispute l'opposition correspondant à sa lettre.

En aucun cas, l'effectif d'une opposition ne peut être supérieur à 5 joueurs.

DUREE D'UNE OPPOSITION ET DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE.

Chaque opposition comprend 2 périodes de X minutes suivant l'organisation du plateau prévu, sans arrêt du chronomètre. (Voir temps de jeu suivant organisation prévue).

Un chronomètre central est utilisé pour l'ensemble des rencontres du plateau.

L'ordre de déroulement des périodes est le suivant :

- 1ère période opposition B
- 1ère période opposition A
- 2ème période opposition B
- 2ème période opposition A

REPLACEMENTS ET CHANGEMENTS DE JOUEURS

Lorsqu'une opposition compte 4 ou 5 joueurs, tous les joueurs de l'opposition doivent entrer en jeu dans chaque période.

Des changements peuvent donc être réalisés sur arrêt de jeu de l'arbitre. L'éducateur doit s'attacher à uniformiser le temps de jeu entre chaque enfant. Il en va de la fidélisation de nos pratiquants dans l'activité et de leur progression dans le niveau de pratique. Afin d'aider les encadrants, un signal sonore rappellera que les enfants n'ayant pas encore participé à l'opposition doivent entrer en jeu au ballon mort suivant.

Lorsqu'un joueur commet 4 fautes, il est remplacé par un joueur de l'opposition concernée.

Dans le cas où l'opposition A n'a plus de joueur disponible, un joueur de l'opposition B peut remplacer un joueur de l'opposition A.

Un joueur de l'opposition A ne peut pas remplacer un joueur de l'opposition B. Dans ce cas, l'opposition B jouera en effectif réduit. Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur sur le terrain, l'opposition s'arrête, et cette opposition B perd (résultat de l'opposition : 1 point pour l'opposition en défaut de joueurs et 3 points pour l'autre opposition).

REGLEMENT DE JEU D'UNE OPPOSITION

Règlement F.F.B.B. sauf :

- 4 fautes personnelles par joueur par rencontre.
- pas de décompte des fautes d'équipe.
- pas de tirs à 3 points.
- La première période de l'opposition B débute par un entre-deux. Dans toutes les situations suivantes d'entre-deux (début d'opposition et ballon tenu), les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu (règle de la possession alternée avec la flèche à la table de marque).
- Pas de retour en zone.
- Pas de règle de 3 secondes en zone restrictive, 8 secondes et 24 secondes.
- Règle des 5 secondes : adopter une attitude préventive et éducative, qui n'a pour seul but de faciliter la mobilité du ballon et des joueurs.
- **Lancer-Francis : Tous les lancer-francis sont effectués à la fin de la rencontre.** Les numéros des joueurs ayant subi une faute sur tir sont notés sur la feuille de marque tout au long du match. A la fin de la rencontre les arbitres font tirer sur chaque panier les lancers à effectuer. Le marqueur ajoute les lancer-francis réussis sur la ligne de points de l'opposition correspondante.
- **Lors d'une faute commise sur un joueur en action de tir qui ne marque pas, la remise en jeu suivante est réalisée sur le côté par l'équipe ayant subie la faute (en plus des LF en fin de match).**

Les lancer-francis sont tirés sur les pointillés du cercle de la zone restrictive ou à définir avec l'ensemble des éducateurs lors de la réunion de début de rassemblement (entre 2 et 3 mètres, ligne qui doit permettre à l'enfant d'accéder à la cible suivant ses capacités physiques).

RESULTAT DES RENCONTRES

A l'issue des deux périodes d'une opposition et l'éventuelle série de lancer-francis, le score de l'opposition est enregistré.

A l'issue des 2 oppositions, les deux associations sont classées selon le barème suivant :

- victoire dans une opposition : 3 points,
- résultat nul dans une opposition : 2 points,
- défaite dans une opposition : 1 point,
- Forfait pour effectif incomplet 0 point,

L'association comptant le plus de points est déclarée vainqueur de la rencontre.

En cas d'égalité de points à l'issue de la rencontre, le résultat est match nul.

TENUE DE FEUILLE DE MARQUE ET FEUILLE DE ROUTE

Des feuilles de marques simplifiées et adaptées aux catégories considérées sont élaborées pour permettre à un enfant de les tenir. Il serait donc souhaitable que le plus possible de jeunes s'essayent à cette fonction simplifiée de marqueur, au cours des plateaux, en bénéficiant au départ d'un accompagnement adulte, pour tendre peu à peu vers de l'autonomie.

Une feuille de route est à disposition de toutes les équipes pour permettre de raccourcir et alléger l'étape administrative. Il s'agit pour chaque équipe se présentant sur un plateau, de préremplir une fiche indicative en relation avec son effectif, pour, dès l'accueil sur le site de rencontres, la transmettre aux responsables de l'organisation. Cette fiche renseignée devra être jointe à la feuille de marque qui sera retournée au cd31, le mercredi suivant le plateau, pour faciliter la programmation des plateaux à suivre.

FEUILLE DE ROUTE MINI-POUSSINS MIXTES					
EQUIPE:			Couleur de maillots:		
plateau N°:	date:	Lieu:			
	OPPOSITION B	N°	NOM	PRENOM	Numero Licence
	OPPOSITION A	N°	NOM	PRENOM	Numero Licence
	Qualification	NOM	PRENOM	Numero Licence	
Educateur					
Educateur					

Feuille à donner au responsable administratif du plateau à l'arrivée

Dans la rubrique « Qualification », il s'agit pour les éducateurs présents de préciser s'il y a lieu, leur niveau de formation dans le cursus fédéral (Animateur / Initiateur / Ent Jeunes-Juniors / Ent Régional / BEES1° / BEES2° / autre qualification dans l'encadrement sportif, l'enseignement ou l'animation).

Chaque terrain dispose d'une feuille de match où tous les matchs seront notés.

PLATEAU MINI-POUSSINS MIXTES N°:	TERRAIN N°:	LIEU:	Date:
RENCONTRE 1	OPPOSITION B		OPPOSITION A
Equipe 1:	Points	5 10 15 20 25	Points
	Fautes joueurs(es) N°	N° N° N° N° N°	joueurs(es) N°
	LF à tirer		LF à tirer
Equipe 2:	Points	5 10 15 20 25	Points
	Fautes joueurs(es) N°	N° N° N° N° N°	joueurs(es) N°
	LF à tirer		LF à tirer
RESULTAT DE LA RENCONTRE 1 Equipe 1 Equipe 2 résultat oppositions B: 3 pts 2 pts 1 pt 3 pts 2 pts 1 pt résultat oppositions A: 3 pts 2 pts 1 pt 3 pts 2 pts 1 pt résultat des 2 oppositions			
RENCONTRE 2	OPPOSITION B		OPPOSITION A
Equipe 1:	Points	5 10 15 20 25	Points
	Fautes joueurs(es) N°	N° N° N° N° N°	joueurs(es) N°
	LF à tirer		LF à tirer
Equipe 2:	Points	5 10 15 20 25	Points
	Fautes joueurs(es) N°	N° N° N° N° N°	joueurs(es) N°
	LF à tirer		LF à tirer
RESULTAT DE LA RENCONTRE 2 Equipe 1 Equipe 2 résultat oppositions B: 3 pts 2 pts 1 pt 3 pts 2 pts 1 pt résultat oppositions A: 3 pts 2 pts 1 pt 3 pts 2 pts 1 pt résultat des 2 oppositions			
RENCONTRE 3	OPPOSITION B		OPPOSITION A
Equipe 1:	Points	X X X X X X X X 5 10 15 20 25	Points
	Fautes joueurs(es) N°	6 9 N° 11 N° 13 N°	joueurs(es) N°
	LF à tirer	13 13 9 11 11	LF à tirer
Equipe 2:	Points	5 10 15 20 25	Points
	Fautes joueurs(es) N°	N° N° N° N° N°	joueurs(es) N°
	LF à tirer		LF à tirer
RESULTAT DE LA RENCONTRE 3 Equipe 1 Equipe 2 résultat oppositions B: 3 pts 2 pts 1 pt 3 pts 2 pts 1 pt résultat oppositions A: 3 pts 2 pts 1 pt 3 pts 2 pts 1 pt résultat des 2 oppositions			

HORAIRE DES RENCONTRES

Les associations doivent se positionner en début de saison pour accueillir et participer aux plateaux U9 le samedi OU le dimanche.

Les plateaux U9 peuvent être organisés entre 10h00 et 17h le samedi et entre 10h00 et 13h00 le dimanche.

ENGAGEMENT DES EQUIPES

Le planning des rencontres est présenté aux associations durant le mois de juin pour la saison suivante. Un dossier d'engagement à rendre en début de saison permet aux associations de se positionner sur :

- Le nombre d'équipes engagées
- La configuration de terrains utilisée.
- Le positionnement de l'association pour l'organisation de plateaux sur des dates par ordre de préférence.
- **Le positionnement de l'association pour l'organisation de plateaux le samedi ou le dimanche.**

Les associations peuvent engager des équipes durant 2 périodes :

- Septembre
- Avant Toussaint

6. ORGANISATION DES RENCONTRES EN FONCTION DES TERRAINS DISPONIBLES ET DU NOMBRE D'EQUIPE

FORMULE 1 :

3 équipes / 1 terrain : formule en poule unique, toutes les équipes se rencontrent. 2 rencontres par équipe.

Durée de la manifestation : 1h30 + préparation ; Temps de pratique : 40 minutes par équipe (entre 12 et 20 minutes de temps de jeu effectif par enfant). Rotation des rencontres toutes les 30 minutes maximum.

Durée des rencontres : 4X5 min (2 périodes de 5 minutes par opposition) sans arrêt du chronomètre.

TERRAIN 1
A face à B
B face à C
A face à C

FORMULE 2 :

4 équipes / 2 terrains (jeu sur petits terrains en largeur) : formule en poule unique, toutes les équipes se rencontrent. 3 rencontres par équipe.

Durée de la manifestation : 1h30 + préparation ; Temps de pratique : 45 minutes par équipe (entre 15 et 30 minutes de temps de jeu effectif par enfant). Rotation des rencontres toutes les 30 minutes maximum.

Durée des rencontres : 4X5 min (2 périodes de 5 minutes par opposition) sans arrêt du chronomètre.

TERRAIN 1	TERRAIN 2
A face à B	C face à D
A face à D	C face à B
D face à B	A face à C

FORMULE 3 :

Formule qui est proposé aux associations souhaitant réaliser des rassemblements avec plus d'équipes sur 2 terrains et disposant du créneau nécessaire, sur demande à l'avance au comité.

6 équipes / 2 terrains (jeu sur petits terrains en largeur) : formule avec 2 poules. 3 rencontres par équipe.

Durée de la manifestation : 2h30 + préparation ; Temps de pratique : 45 minutes par équipe (entre 15 et 30 minutes de temps de jeu effectif par enfant). Rotation des rencontres toutes les 30 minutes maximum.

Durée des rencontres : 4X5 min (2 périodes de 5 minutes par opposition) sans arrêt du chronomètre.

TERRAIN 1	TERRAIN 2
Equipe A face à B	Equipe D face à E
Equipe B face à C	Equipe F face à E
Equipe A face à C	Equipe F face à D
2nd terrain 1 face au 2nd terrain 2	3eme Terrain 1 face au 3eme Terrain 2
1er terrain 1 face au 1er terrain 2	

En cas d'absence d'une équipe, formule à 5 équipes en poule unique. Les durées sont les mêmes que la formule à 6 équipes.

TERRAIN 1	TERRAIN 2
Equipe A face à B	Equipe D face à E
Equipe A face à C	Equipe B face à E
Equipe D face à C	Equipe A face à E
Equipe B face à D	Equipe C face à E
Equipe A face à D	Equipe B face à C

FORMULE 4 :

6 équipes / 3 terrains (jeu sur petits terrains en largeur) 3 rencontres par équipes (3 rotations). Faire oppositions suivant niveau des équipes et/ou résultats précédents.

Durée de la manifestation : 1h30 + préparation ; Temps de pratique : 45 minutes par équipe (entre 15 et 30 minutes de temps de jeu effectif par enfant). Rotation des rencontres toutes les 30 minutes maximum.

Durée des rencontres : 4X5 min (2 périodes de 5 minutes par opposition) sans arrêt du chronomètre.

7. Echauffement plateau U9 mixtes

Pour 30 enfants maxi par terrain en travers (enfants répartis sur 2 petits terrains)

Matériel :

12 à 16 ballons pour les 2 terrains et 24 à 32 coupelles suivant le nombre d'enfants.

Déroulement :

Les joueurs sont positionnés en colonne derrière les coupelles situées derrière les 2 lignes de fond.

2 loups sont au milieu du terrain.

Le premier joueur avec ballon de chaque colonne passe le ballon 2 fois au tour de la taille avant de partir en dribble, pour traverser le terrain sans se faire toucher par un loup puis tire une fois au panier. Après son tir, il donne son ballon au premier joueur d'une des colonnes qui n'a pas de ballon.

Une fois que le premier joueur de chaque colonne a un ballon, le jeu reprend en sens inverse.

Les joueurs qui viennent de donner leur ballon reviennent ensuite par le côté avec des consignes de courses sur les deux longueurs de demi terrain puis se replace ensuite dans une des colonnes.

Exemple : Montée des genoux sur la première moitié et course arrière sur la seconde partie.

Foulée bondissante ; talon fesse ; appuis décalé ; etc...

Si un joueur se fait toucher par un loup il donne son ballon au loup et devient loup à sa place. Les loups ne peuvent toucher les dribbleurs que dans la zone avant.

Evolution : varier les consignes dextérité avant la traversée en dribble ; varier les courses sur le retour ; imposer un tir en course ou un tir de plein pied, etc...

