

Guide pour réussir une rencontre de minibasket

Nous pouvons être loyaux sans considérer l'adversaire comme un ennemi !

Vous avez choisi d'encadrer le minibasket et trop souvent nous rencontrons des écarts de points importants. Dans un souci de **respect des valeurs éducatives et sociales**, afin d'éviter de mélanger les équipes, d'arrêter la marque (feuille et tableau d'affichage) et répondre à **l'esprit minibasket**, nous vous proposons tout un ensemble de conseils techniques et pédagogiques qui éviteront ces écarts.

Nous pouvons être forts sans écraser l'adversaire !

En fonction du degré de facilité de la rencontre, nous conseillons d'utiliser un ou plusieurs conseils pédagogiques en s'investissant tout d'abord sur le plan offensif et ensuite sur le plan défensif.

MODE OPÉRATOIRE

Ne pas attendre de mener de 30 points, si votre équipe domine l'adversaire, même de 10 points, commencer déjà à donner des consignes, comme par exemple :

1- OFFENSIVEMENT



- DRIBBLES :**
- 1 Limiter le nombre de dribbles
 - 2 Interdire le dribble
 - 3

- PASSES :**
- 1 Définir un nombre de passes avant le tir
 - 2 Chaque joueur doit recevoir le ballon avant le tir
 - 3 Définir un type de passe (passe à terre, passe à une main)
 - 4 Enchaîner des actions de jeu à 2 (passe et va, main à main... mais pas d'écran !!!)
 - 5



- TIRS :**
- 1 Favoriser les tirs en dehors de la zone restrictive
 - 2 Utiliser la main faible sur le tir en course
 - 3 Suite à un rebond offensif, ressortir le ballon vers la ligne à 3 points
 - 4

2- DÉFENSIVEMENT

- DEMANDER :**
- 1 Aux défenseurs de ne pas intervenir sur les dribbles (défendre moins près de son attaquant)
 - 2 Demander au tireur d'aller toucher le corner, avant de revenir défendre, pour favoriser le surnombre offensif
 - 3 L'équipe qui a marquée, tous les joueurs ou joueuses doivent aller toucher la ligne de fond ou taper la main de son entraîneur avant de reprendre son joueur ou sa joueuse en défense.
 - 4

3- CONSEILS POUR LA RENCONTRE

- 1 Inciter les 4 enfants entrants à donner leur numéro au marqueur au début de chaque période
- 2 Équilibrer la composition de l'équipe sur les temps de jeu
- 3 Donner plus de temps de jeu aux débutants et initiés



DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U9

2 CONCOURS – La rencontre débute par 2 concours constitués : un relais en dribble et un concours d'adresse, **qui servent d'échauffement.**

MATCH – A l'issue de ces deux concours, le match peut débuter en prenant en compte les points marqués lors des 2 premières épreuves (dribbles et tirs). Ainsi une rencontre peut débuter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

SCORE – Ces scores sont reportés sur la feuille de marque avant le début du match.

1 – UN RELAIS EN DRIBBLES



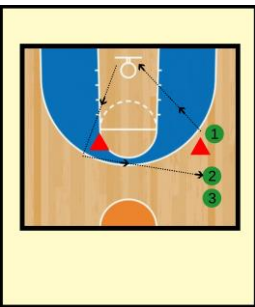
OBJECTIF : Les équipes effectuent ce parcours en parallèle. Lorsque l'une des équipes a moins de concurrents, un ou plusieurs jeunes effectuent le parcours 2 fois afin que le nombre de passages soit identique.

Attention : Le départ se fait sur une course droite et le retour en slalom, pour que l'enfant puisse s'arrêter plus facilement pour donner le ballon de la main à la main.

REMARQUES : Lors des passages de relais, la passe s'effectue de la main à la main. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers si ceux-ci n'avantagent pas outre mesure l'équipe concernée.

POINTS : Quel que soit le **résultat des 2 premières manches**, **l'épreuve se joue en trois manches**. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

2 – UNE ÉPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Avec 2 ballons minimum/équipe (3 si cela est possible) et pendant 2 minutes, chaque équipe effectue un parcours en dribble avec un maximum de tirs.

REMARQUES : Les tirs s'effectuent en course ou de plein pied sous le cercle. Après avoir tiré, le jeune récupère son ballon et va le donner à un partenaire en faisant le tour du deuxième cône. Lors des passages de relais, **la passe s'effectue de la main à la main**. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers.

La 1ère manche se fait avec des tirs en course à droite, la 2nde avec des tirs en course à gauche et la 3ème se fait de face avec un tir de plein pied près du cercle.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, l'épreuve se joue **en trois manches**. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

A l'issue de ces deux épreuves, le match débute en prenant en compte les points marqués lors de ces deux épreuves. Ainsi une rencontre peut débiter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

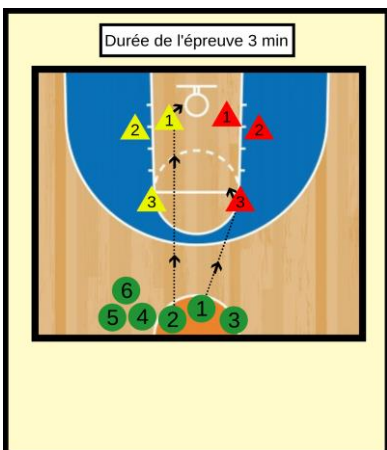
DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U11

CONCOURS DE TIRS – Qui sert d'échauffement avant le début de la rencontre et de la seconde mi-temps.

MATCH – A l'issue de ce concours le match peut débuter. Le gain de la manche 1 ou 2 donne à l'équipe la possession de la balle pour commencer (balle en zone avant). En cas d'égalité des concours lors d'une manche, faire un entre-deux pour démarrer la période.

SCORE FIN DE MATCH – Si égalité à la fin du match, une prolongation de 2 minutes sera jouée. S'il y a à nouveau égalité c'est le total des points marqués lors des concours qui servira à départager les 2 équipes. En cas de score toujours nul, refaire un concours de tirs. (Penser à noter les scores).

UNE ÉPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Valorisation du shoot en U11 : mise en place d'un atelier shoot en 2 manches : 1^{ère} avant le match et la 2^{ème} à la mi-temps. Le gain de la manche **donne à l'équipe la possession de la balle** pour le début de la 1^{ère} ou 2^{ème} mi-temps (balle en zone avant). Durée de l'atelier 3mn. Le 1er atelier doit être pris en compte dans l'échauffement et le 2^{ème} sur le mi-temps afin de ne pas rallonger la durée des rencontres.

DEROULEMENT : l'enfant part du rond central et choisit le plot d'où il va tirer. Il y aura un plot à 1 pt, un à 2pts et un à 3pts en fonction de leur emplacement. 1^{ère} manche : plots à droite, 2^{ème} manche : plots à gauche. L'atelier se fait sur le panier où l'équipe jouera, 3 ballons par équipe. Le joueur ou joueuse part dès que le joueur ou joueuse précédent(e) a tiré. Revenir en dribble avec le ballon et le passer en main à main à un joueur ou joueuse qui est dans le rond central.

Pour chaque concours, les plots doivent être espacés de la même distance pour chaque équipe



Comité de Basketball Maine-et-Loire

6, rue Pierre de Coubertin - BP 90021 - 49137 LES PONTS DE CÉ - Tél. 02 41 47 56 47

«A» Les poissons d'Angers contre «B» Les oiseaux de Cholet

LIEU : Salle Millot Angers Responsable de l'organisation : ROSIER Damien

Date : 30/04/2019 Heure : 10h30 Journée n° : 8 Match remis du : _____

1^{er} Arbitre MARGUERITE Oscar 2^{ème} Arbitre POIRIER Jérémy

CHAMPIONNAT MINIBASKET -

U9 U11

POULE :

Equipe A : Les poissons d'Angers Couleur : Verte

☒ 1^{ère} mi-temps ☒ Temps morts
☐ Prolongation pour les U11

Score Atelier U11

Règlement : chaque joueur doit jouer au moins deux périodes complètes dans les quatre premières périodes. Changement uniquement dans les périodes 5 et 6.

N° de Licence	Noms des joueurs	N°	Entrées en jeu pendant les 4 premières périodes				Fautes				
			1	2	3	4	1	2	3	4	5
BC10XXXX	CABILLAUD Sarah	4	X		X		X				
BC10XXXX	MAQUEREAU Marine	5		X	X		X				
BC10XXXX	REQUIN Justine	6	X			X					
BC10XXXX	ESPADON Oriane	7		X	X						
BC10XXXX	CARPE Dorie	8	X			X	X	X			
BC10XXXX	MORUE Gabrielle	9	X		X						
BC10XXXX	SAUMON Adèle	10		X		X					
BC10XXXX	ANGUILLE Laura	11		X		X					
	Nom entraîneur : COLIN François		Signature :								

MARQUE COURANTE

A	B	A	B
1	1	36	36
2	2	37	37
3	3	38	38
4	4	39	39
5	5	40	40
6	6	41	41
7	7	42	42
8	8	43	43
9	9	44	44
10	10	45	45
11	11	46	46
12	12	47	47
13	13	48	48
14	14	49	49
15	15	50	50
16	16	51	51
17	17	52	52
18	18	53	53
19	19	54	54
20	20	55	55
21	21	56	56
22	22	57	57
23	23	58	58
24	24	59	59
25	25	60	60
26	26	61	61
27	27	62	62
28	28	63	63
29	29	64	64
30	30	65	65
31	31	66	66
32	32	67	67
33	33	68	68
34	34	69	69
35	35	70	70

Equipe B : Les oiseaux de Cholet Couleur : Violette

☐ 1^{ère} mi-temps ☒ Temps morts
☐ Prolongation pour les U11

Score Atelier U11

Règlement : chaque joueur doit jouer au moins deux périodes complètes dans les quatre premières périodes. Changement uniquement dans les périodes 5 et 6.

N° de Licence	Noms des joueurs	N°	Entrées en jeu pendant les 4 premières périodes				Fautes				
			1	2	3	4	1	2	3	4	5
BC10XXXX	FAUCON Pauline	4	X		X	X					
BC10XXXX	BOUCHER Béatrice	6		X	X		X				
BC10XXXX	CYGNÉ Nina	7	X		X						
BC10XXXX	ROSSIGNOL Clara	9	X	X		X	X				
BC10XXXX	CHOUETTE Fanny	10	X		X						
BC10XXXX	HERON Wendy	11		X		X					
BC10XXXX	AIGLE Victoria	13		X		X	X	X			
	Nom entraîneur : TOUCAN Hélène		Signature :								

RESULTAT FINAL Equipe A : **28...** Equipe B : **31...**

Equipe gagnante : **Les oiseaux de Cholet.....**

Pour les U11 « Ensemble Repérons les Potentiels de Demain » Suite à la rencontre Merci de signaler les joueurs-joueuses qui se sont distingués(ées) suivant les critères ci-dessous

U11 – A remplir par les Entraîneurs, les Coachs, les Arbitres et les Dirigeants

N° du joueur	Groupement Sportif	Potentiel physique Vitesse – Détenue – Grande Taille	Potentiel technique Adresse – Dextérité – Coordination	Qualités mentales Agressivité – Combativité – Défense – Rayonnement

LE RÔLE DU CHRONOMÉTREUR

Quand démarrer le chrono	Quand arrêter le chrono
# à l'entre-deux initial, dès qu'un joueur touche le ballon # lors d'une remise en jeu, dès qu'un joueur du terrain touche le ballon # lors des lancers francs : • LF réussi : comme une remise en jeu • LF raté : dès qu'un joueur au rebond touche le ballon	SUR TOUT COUP DE SIFFLET # <u>mais jamais sur panier marqué</u> Sauf dans les 2 dernières minutes de match
Quand accepter un changement pendant les périodes 5 et 6 du match # sur tout coup de sifflet : le chrono étant arrêté	
Quand accepter un temps mort demandé par le coach # sur tout coup de sifflet : le chrono est arrêté et sur un panier encaissé	
La flèche d'alternance # à l'entre-deux initial : orienter la flèche vers le panier de l'équipe qui n'a pas eu le ballon # lors d'un nouvel entre-deux sifflé par l'arbitre : la tourner vers l'autre panier	

CONDENSÉ DES RÈGLES PARTICULIÈRES DU RÈGLEMENT MINIBASKET

	U9	U11
1- Dimensions et équipement Ligne des lancers-franc Ballon	2 m 80 (pointillés) Taille 5	4 m 60 Taille 5
2- Les joueurs et l'entraîneur Nombre de joueurs sur le terrain	4	4
3- Règles de chronométrage Temps de jeu	6 x 4 min	6 x 4 min
4- Valeur d'un panier réussi - Résultat de la rencontre Panier à 3 points Score nul	Non Possible	Non Non Une prolongation de 2 min puis le cumul des points du concours de tirs donne la victoire
5- Remplacement - Présence sur le terrain Présence sur le terrain Remplacement possible après chaque coup de sifflet (Période 5 et 6)	Au moins 2 périodes complètes Oui	
6- Violations 3 secondes 5 secondes 8 secondes 24 secondes Retour en zone arrière Ballon pris des mains, ou tapé dans le cas d'un ballon tenu par l'attaquant	Non Non Non Non Non Non Non Possibilité de prendre le ballon dans le dribble	Oui Non Non Non Non Oui Possible
7- Fautes Lancer-franc après faute sur le tireur Faute antisportive Faute technique Faute disqualifiante 5 fautes éliminatoires	Oui Demander un remplacement de joueur Oui Non Oui	Oui Demander un remplacement de joueur Oui Non Oui
8- Défense Homme à homme / Fille à Fille	Obligatoire	Obligatoire
9- Ecart de points 30 points maxi	Oui	Oui
10- Détection Devant la feuille de match à remplir	Possible	Obligatoire
11- Concours Concours	Oui début de match	Oui début de chaque mi-temps
12- Entre deux Au début des 6 périodes	Oui	Période 2,3,5,6
13- Arbitrage Remise en Jeu lors des remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas la balle sauf en cas de faute ou de retour en zone (U11)	Oui	Oui