

## 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 OPERATOIRE

**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



- |                   |  |
|-------------------|--|
| <b>DRIBBLES :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>❶ Limiter le nombre de dribbles</li><li>❷ Interdire le dribble</li><li>❸ .....</li></ul> |
|-------------------|--|

- |                 |  |
|-----------------|--|
| <b>PASSES :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>❶ Définir un nombre de passes avant le tir</li><li>❷ Chaque joueur doit recevoir le ballon avant le tir</li><li>❸ Définir un type de passe (passe à terre, passe à une main)</li><li>❹ Enchaîner des actions de jeu à 2 (passe et va, main à main... mais pas d'écran !!!)</li><li>❺ .....</li></ul> |
|-----------------|--|



- |               |   |
|---------------|---|
| <b>TIRS :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>❶ Favoriser les tirs en dehors de la zone restrictive</li><li>❷ Utiliser la main faible sur le tir en course</li><li>❸ Suite à un rebond offensif, ressortir le ballon vers la ligne à 3 points</li><li>❹ .....</li></ul> |
|---------------|---|

### 2- DEFENSIVEMENT

- DEMANDER :**
- ❶ Aux défenseurs de ne pas intervenir sur les dribbles (défendre moins près de son attaquant)
  - ❷ Demander au tireur d'aller toucher le corner, avant de revenir défendre, pour favoriser le surnombre offensif
  - ❸ Après un panier marqué, demander aux défenseurs de reculer dans leur zone restrictive avant d'aller défendre vers son joueur.
  - ❹ .....

### 3- CONSEILS POUR LA RENCONTRE

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



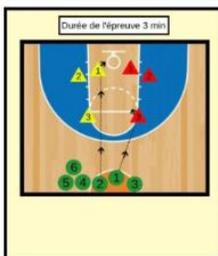
## DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U11

**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<sup>ère</sup> avant le match et la 2<sup>ème</sup> à la mi-temps. Le gain de la manche **donne à l'équipe la possession de la balle** pour le début de la 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup> mi-temps (balle en zone avant). Durée de l'atelier 3mn. Le 1<sup>er</sup> atelier doit être pris en compte dans l'échauffement et le 2<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> manche : plots à droite, 2<sup>ème</sup> 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**

## 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

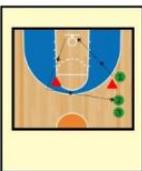


**OBJECTIF** : Les équipes effectuent ce parcours en parallèle. Lorsque l'une des équipes a moins de concurrents, un ou plusieurs jeunes effectuent le parcours 2 fois afin que le nombre de passages soit identique.  
**Attention** : Le départ se fait sur une course droite et le retour en slalom, pour 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 1<sup>ère</sup> manche se fait avec des tirs en course à droite, la 2<sup>ème</sup> avec des tirs en course à gauche et la 3<sup>ème</sup> 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 débuter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

## Condensé des règles particulières du règlement MiniBasket

	<b>U9</b>	<b>U11</b>
<b>1- Dimensions et équipement</b>		
Ligne des LF	2m80 ( <i>pointillés</i> )	4m60
Ballon	Taille 5	Taille 5
<b>2- Les joueurs et l'entraîneur</b>		
Nombre de joueurs sur le terrain	4	4
<b>3- Règles de chronométrage</b>		
Temps de jeu	6 X 4 mn	6 X 4 mn
<b>4- Valeur d'un panier réussi – Résultat de la rencontre</b>		
Panier à 3 points	NON	NON
Score nul	Possible	NON <i>Une prolongation de 2 mn, puis le cumul des points du concours de tirs donne la victoire)</i>
	<b>Si égalité au cumul des ateliers, refaire autant d'ateliers de tirs de 3 minutes que d'égalités</b>	
<b>5- Remplacement - Présence sur le terrain</b>		
Présence sur le terrain	Au moins 2 périodes complètes de 4 mn	
Remplacement possible après chaque coup de sifflet (périodes 5 et 6)	OUI	
<b>6- Violations</b>		
<b>3 secondes</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>
5 secondes	NON	NON
8 secondes	NON	NON
24 secondes	NON	NON
<b>Retour en zone arrière</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>
Ballon pris des mains, ou tapé dans le cas d'un ballon tenu par l'attaquant	NON <i>(Possibilité de prendre le ballon dans le dribble)</i>	Possible
<b>7- Fautes</b>		
<b>Lancer-franc après faute sur le tireur</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>
<b>Faute antisportive</b>	<b>Demander un remplacement de joueur</b>	
<b>Faute technique</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>
<b>Faute disqualifiante</b>	<b>NON</b>	<b>NON</b>
<b>5 fautes éliminatoires</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>
<b>8- Défense</b>		
Homme à homme / Fille à fille	Obligatoire	Obligatoire
<b>9- Ecart de points</b>		
30 points maxi	OUI	OUI
<b>10- Détection</b>		
Recto de la feuille de match à remplir	Possible	Obligatoire
<b>11- Concours</b>		
Concours	OUI Début de rencontre	OUI Début de chaque mi-temps
<b>12- Entre deux</b>		
Au début des 6 périodes	OUI	Périodes 2, 3, 5, 6
<b>13- Arbitrage</b>		
Lors des remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas la balle sauf en cas de faute ou de retour de zone (U11)	OUI	<b>OUI</b>