

PRÉSENTATION DU MINI BASKET



Introduction

Le MINI Basket a pour objectif :

1. De replacer l'enfant au centre du processus ;
2. De lui proposer des formes de jeu adaptées à son âge et à ses capacités en privilégiant la fluidité du jeu (un minimum d'arrêt) ;
3. D'optimiser le temps qu'il consacre à l'activité sportive :
 1. L'enfant doit passer le plus possible de temps sur le terrain et pas sur le banc, dans le vestiaire ou dans la voiture.
 2. Il doit avoir le plus possible le ballon en mains pour dribbler, passer, tirer !!
4. De lui apprendre progressivement la compétition : vouloir gagner et savoir perdre

Pour cela les règles de jeu, de fonctionnement et administratives sont repensées. Il faut **RESTER SIMPLE** : tout pour l'enfant, tout pour favoriser le jeu.

Le règlement, le fonctionnement pédagogique et l'esprit MINI Basket seront identiques dans toute l'AWBB pour permettre aux enfants de toutes les provinces de s'inscrire aux événements MINI Basket de leur choix.

L'organisation logistique et administrative sera laissée à l'initiative des clubs et des comités provinciaux qui proposeront un système de fonctionnement et une logistique adaptée à la situation de leur club et de leur province.



Le MINI Basket AWBB concerne les moins de 12 ans (U12) qui sont répartis en 4 catégories :

- U6 : rencontres 3 et 3
- U7-U8 : rencontres 3 et 3
- U9-U10 : rencontres 4 contre 4
- U12 : rencontres 5 contre 5

Le formateur MINI Basket doit être le garant de la progression des enfants(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 enfant et de son évolution personnelle mais doit tendre au minimum vers la moitié du temps de jeu prévu.

Philosophie

Il est inconcevable :

- **que des enfants passent une heure dans une voiture pour ne pas 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 pas le ballon dans une rencontre.**
- que **des écarts énormes existent au score** (les meilleurs ne progressent pas et les autres sont écœurés).
- que des enfants soient spécialisés trop tôt sur des postes de jeu.
- que **seul le gain de la rencontre 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 **le formateur MINI Basket** ne fasse des remarques négatives sans jamais valoriser et positiver.
- que **l'aspect éducatif soit mis de côté** et que le formateur **MINI Basket** ne soit pas un réel exemple par son attitude ou ses paroles.

René Lavergne (fondateur des principes du basket pour les petits) considère que

« le MINI Basket doit être au service de l'éducation sportive de l'enfant ».

Le **MINI Basket** doit mettre en évidence la créativité de l'enfant en développant l'aptitude à la compétition par une formation basée sur le développement moteur, affectif et éducatif.

Le **MINI Basket** est un jeu conçu pour les enfants. Attention : les enfants ne sont pas des adultes miniatures, ils ont en effet leurs propres spécificités.

En **MINI Basket**, nous ne rejetons pas la compétition mais nous favorisons en priorité l'émulation.

Par contre, nous rejetons toute forme d'opposition brutale, d'exaltation de la victoire à tout prix et/ou de recherche du vedettariat. La compétition n'est pas mise en premier plan. La compétition doit rester un moyen éducatif. Pour ce faire, elle doit être adaptée judicieusement à l'enfant. La compétition des enfants ne peut donc être une copie des compétitions réservées aux adultes.



C'est la raison pour laquelle nous ne voulons pas que des enfants soient rejetés parce qu'ils ne sont pas assez bons ou assez compétitifs. Le club doit donner la chance à chaque enfant de pratiquer et de s'épanouir quelles que soient ses capacités.

Ainsi, dans le **MINI Basket**, nous cherchons à donner aux enfants une formation de base qui leur permettra d'aborder au mieux, en basket ou dans une autre discipline, la compétition des adultes.

Le **MINI Basket** est un outil et non pas une finalité.

Nous voudrions que les dirigeants sportifs et les parents comprennent que les enfants ne sont pas de « petits hommes », qu'ils ont leurs caractères propres et que les éduquer, c'est avant tout les aider à se développer individuellement (pas seulement sur le plan technique) mais également les faire sortir d'eux-mêmes pour leur permettre de se réaliser et non de leur imposer des contraintes.

Le MINI Basket le permet.

Esprit

Le basket est un sport pour adultes.

Le mini basket est un jeu pour enfants.

La compétition doit être formatrice.

La compétition doit être adaptée aux capacités, aux caractéristiques et aux attentes des enfants.

Les formateurs MINI Basket devront établir des objectifs à long terme et mettre en place des situations pédagogiques pour que chaque enfant puisse progresser individuellement et collectivement.

La rencontre sera la récompense du travail fourni lors des différentes séances hebdomadaires et sera la suite logique de l'apprentissage.

Toutes les situations jouées auront comme objectif premier de procurer à l'enfant une expérience qui lui permettra d'évoluer dans son apprentissage.

U6-U7-U8 : 3X3

- Flexibilité du règlement
 - Pour permettre au formateur MINI Basket de penser et agir dans la formation
 - Pour permettre au formateur MINI Basket d'atteindre ses objectifs sportifs
- Apprendre en s'amusant
- Apprendre à jouer avec des autres joueurs
- Corriger chaque joueur en individualisant le niveau d'exigence
- Inculquer des valeurs
- Initier au code de jeu

Une rencontre de 3 et 3 est la **fête du MINI Basket**.

U9-U10 : 4X4

- S'inscrire dans un processus de formation
- Privilégier la notion de plaisir
- Développer la notion de collectif
- Inculquer des valeurs
- Initiation et développement du code jeu

- Augmenter le niveau d'exigence des fondamentaux offensifs et défensifs pour permettre à chaque joueur de continuer à progresser

U12 : 5X5

- Développer le collectif
- Développer les gestuelles techniques
- Développer les fondamentaux
- Développer la compréhension du jeu
- Gérer la compétition
- Inculquer des valeurs

Objectifs sportifs

U6-U7-U8 : 3 et 3

- Développer l'émulation
- Privilégier la fluidité du jeu
- Privilégier le jeu de transition

Le jeu à 3 est la base du jeu à 5

U9-U10 : 4 contre 4

- Mettre en place d'une compétition saine où tous les enfants jouent et progressent
- Privilégier la coopération, l'occupation et l'organisation efficace dans l'espace et dans le temps
- Faire évoluer le respect des règles et la construction du jeu en adéquation avec le développement global de l'enfant



Le 4 contre 4 s'inscrit dans la continuité du 3 et 3, les enfants doivent

- Jouer
- Avoir des sources de satisfaction
- Se voir proposer des situations où ils peuvent marquer
- Coopérer activement à la réalisation d'actions collectives offensives

U12 : 5 contre 5

- Gérer la rencontre et la compétition
- Développer le jeu collectif sur demi-terrain
- Etre cohérent dans la continuité
- Faire évoluer le respect des règles et la construction du jeu en adéquation avec le développement global de l'enfant

Règlementation, catégories, statuts

Principes

Les dispositions de la partie compétition du ROI sont d'application à l'exception des dispositions reprises ci-après.

Catégories d'âge

En 2022-2023, les catégories d'âge seront les suivantes :

- U6 : les joueurs nés en 2017
- U7-U8 : les joueurs nés en 2015 et 2016
- U9-U10 : les joueurs nés en 2013 et 2014
- U12 : les joueurs nés en 2011 et 2012

Par dérogation à l'article PC 90, en ce qui concerne la montée de catégorie pour les U10, U8 et U6 seuls les enfants de la deuxième année de naissance de chaque catégorie peuvent jouer dans la catégorie supérieure.

Il est à noter qu'à partir des U12 (benjamins) le PC 90 est d'application.

Ainsi,

- un joueur né en 2017 peut jouer en U6 et U8
- un joueur né en 2015 peut jouer en U8 et U10
- un joueur né en 2013 peut jouer en U10 et U12



Statut des coaches

Pour pouvoir encadrer valablement une équipe de U6, U8 ou U10, une licence de coach ou de coach stagiaire U10 est requise.

Pour pouvoir encadrer valablement une équipe de U12, une licence de coach ou de coach stagiaire U12 est requise.

Gestion des rencontres

Les détails de gestion des rencontres sont repris dans les pages propres à chaque catégorie et dans le carnet du formateur.

Organisation

Le type d'organisation basée sur le modèle du championnat aller-retour à 2 ou plusieurs équipes est décidé et mis en place par chaque comité provincial.

Des tournois mini-basket supplémentaires peuvent être organisés dans les clubs à tout moment de la saison.

Pour ce faire, le club organisateur doit introduire au Comité Provincial une demande d'organisation avec une copie du règlement du tournoi. Un modèle de [cahier des charges peut être téléchargé ici](#).

FORMES DE JEUX DU MINI BASKET



Règlement 3X3

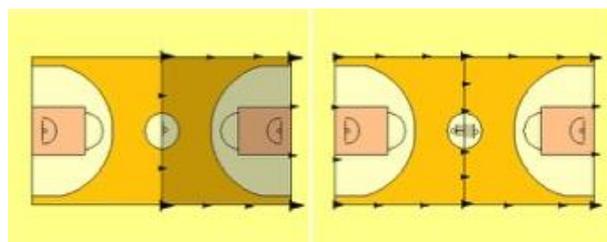
Dimensions et équipements

Le terrain

La surface du terrain est réduite. Utilisation des lignes extérieures du terrain existant ou placer des plots pour délimiter. Ne pas utiliser les lignes de la raquette, la ligne médiane et la ligne à 3 points.

Remarque : Obligation d'utiliser l'une de ces trois options

- **Option 1** : utilisation d'un demi-terrain. Placement d'un panneau amovible au niveau de la ligne médiane.
- **Option 2** : placer 2 panneaux amovibles sur la ligne médiane. Possibilité de jouer 2 rencontres en même temps.
- **Option 3** : placer 2 ou 4 panneaux amovibles sur les lignes latérales. Utilisation d'un demi-terrain en largeur. Possibilité de jouer 2 rencontres en même temps.



Les panneaux

Ils sont situés à une hauteur maximale 2,60 M

Le ballon

Le ballon jaune AWBB. (taille du ballon #5 et poids du ballon#4)

Organisation - durée - gestion de la rencontre

Formule en aller-retour

8 périodes de 4 minutes sans arrêt de chrono

Formule tournoi

Voir cahier des charge

Temps de repos

1 minute de repos entre les périodes 1-2-3-4.

10 minutes de repos à la mi-temps.

1 minute de repos entre les périodes 5-6-7-8.

Temps-mort et remplacement

Pas de temps-mort tout au long de la rencontre.

Pas de remplacement pendant la période sauf si un joueur se blesse

Echauffement

L'échauffement est commun. Il est organisé par le formateur MINI Basket visité ou en collaboration entre les deux formateurs.

Objectif : Créer un esprit de convivialité, d'échanges et de communication entre les formateurs MINI Basket.

Composition des équipes

Une équipe se compose de minimum 3 joueurs et maximum 10 joueurs. Les formateurs MINI Basket forment des oppositions équilibrées pour que les enfants puissent s'exprimer au mieux. Il y a la possibilité de mélanger les équipes des 2 clubs surtout si le nombre de joueurs est insuffisant dans une équipe.

Remarque : Les formateurs MINI Basket devront expliquer aux enfants leur choix de mélanger les deux équipes.

Objectif : Donner la possibilité à tous de jouer un temps suffisant.

Participation au jeu

Chaque enfant doit avoir joué au minimum une période avant la mi-temps.

Chaque formateur MINI Basket veillera à permettre à chaque enfant de disposer d'un temps de jeu suffisant, minimum une période de différence dans les participations.

Gérer la rencontre

(Application des règles et gestion du code de jeu).

La rencontre est gérée par les **2 formateurs MINI Basket**. Chacun d'eux intervient sur ses propres joueurs. Ils décideront **AVANT** la rencontre d'une ligne de conduite et l'ajusteront si nécessaire au cours de celle-ci.

Ils devront tenir compte de la spécificité de l'enfant : son âge, son niveau technique, ses capacités de développement. Néanmoins ils établiront une ligne de conduite pour chaque rencontre.

Remarque : dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que le jeu implique des règles et que le formateur MINI Basket est la personne qui vérifie leur application. Celle-ci fait partie intégrante du jeu et du processus d'apprentissage. Un jeune joueur qui aurait le rôle d'assistant peut gérer le banc pendant la rencontre.

Objectif : lui donner l'envie de suivre une formation, assurer les mêmes fonctions.

Un parent peut assumer le rôle de délégué pour assurer la gestion du banc.

FAIR-PLAY : Le formateur MINI Basket veillera à faire débiter et clôturer la rencontre par une poignée de mains entre tous les joueurs et les personnes concernées par la rencontre.

Le score

Pas de score ni de marquer.

Gestion de la mi-temps

- Le formateur MINI Basket et le délégué rassemblent les enfants – retour au calme – garder les enfants dans la salle (sur le banc).
- Il doit veiller à ce que les enfants mangent une collation, qu'ils s'hydratent et passent aux toilettes.

- Les formateurs MINI Basket se concertent sur l'organisation d'une activité commune. Celle-ci doit rester ludique.

Quatre règles essentielles

Le code de jeu est rédigé à partir de quatre règles de base. La sanction doit être pédagogique et expliquée verbalement à l'enfant.

Le « marcher »

Je n'ai pas le droit de marcher ou de courir avec le ballon entre les mains. Quand je reçois le ballon, je décide de mon action : dribbler, passer, tirer. Pour le tir (lay-up) j'ai droit à deux appuis maximum.

Le « dribble »

Si je veux avancer avec le ballon, je dois dribbler.

Je ne peux pas dribbler en utilisant les deux mains en même temps.

Lorsque j'arrête de dribbler, je ne peux plus reprendre le dribble.

Le « contact »

Le contact est interdit entre les joueurs.

Je ne peux ni toucher, ni bousculer mon adversaire.

La « sortie » et les « remises en jeu »

Le ballon est sorti lorsqu'il touche les lignes extérieures.

Le ballon est toujours remis en jeu de l'extérieur du terrain soit à l'endroit où la balle est sortie, soit à l'endroit le plus proche d'où l'erreur a été commise, soit derrière la ligne de fond sur panier marqué.

Toute erreur par rapport à une de ces règles donne lieu à la même sanction : rendre le ballon à l'équipe adverse par une remise en jeu.

Pour tous les cas, le formateur MINI Basket doit effectuer la remise en jeu et le faire dans un but formatif.

Règles particulières et autres adaptations

Aux quatre règles essentielles viennent s'ajouter certaines particularités et adaptations.

Objectif : Faciliter le déroulement de la rencontre, empêcher des arrêts trop fréquents et garder la fluidité du jeu.

1. Interdiction de garder plus de trois secondes la balle en mains sans action – la **règle des « trois crocodiles »**.
2. Interdiction de prendre le ballon des mains d'un autre joueur.
3. Il n'y a pas d'entre-deux. L'équipe visiteuse possède la première remise en jeu (début de la rencontre). Ensuite, l'alternance est de rigueur.
4. Pas de comptage des points (pas de shoot à 3 points).
5. Les règles des trois secondes, des 8 secondes et 24 secondes ne sont pas d'application.
6. Pas de retour en zone.
7. Pas de faute personnelle et d'équipe, pas de lancer-franc.
8. Pas de fautes technique ou antisportive. En cas de comportement antisportif, les formateurs MINI Basket imposeront son remplacement.

Concertation entre les formateurs MINI Basket

Cette concertation est très importante pour pouvoir objectiver chaque période et chaque rencontre.

Eviter de mettre les enfants en situation d'échec.

Avant la rencontre les formateurs MINI Basket se réunissent pour définir le degré d'intervention sur la gestion de la rencontre, ainsi il y aura une continuité pédagogique.

Rôle et attitude du formateur MINI Basket

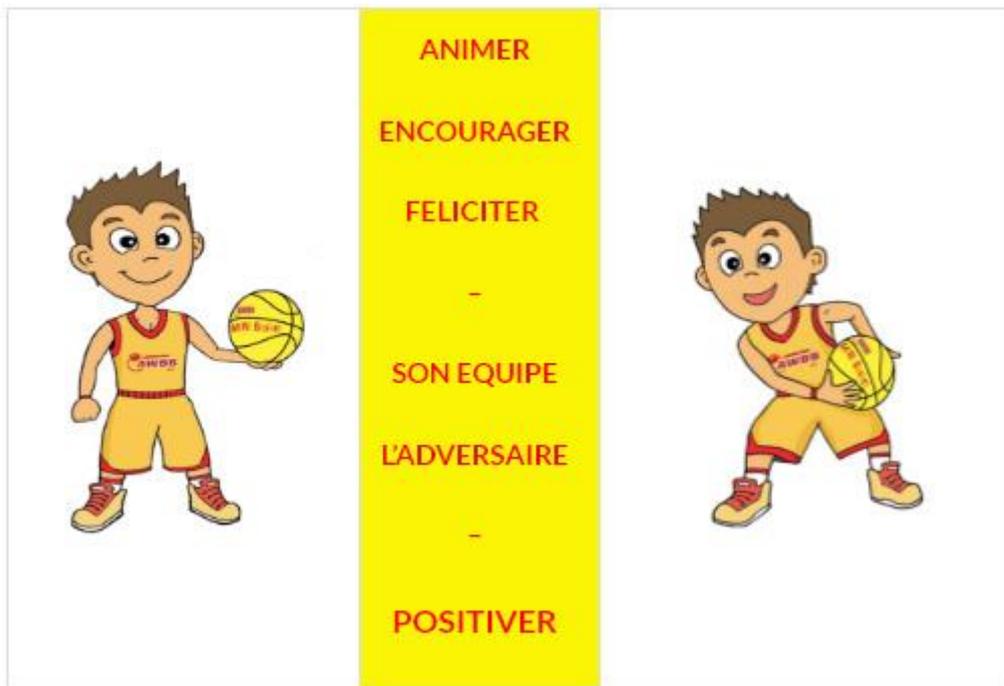
Le formateur MINI Basket doit être actif et participer activement à la rencontre.

Tenue et chaussures de sport obligatoire.

Il doit encourager et favoriser les bonnes actions.

Il doit donner des consignes claires et précises.

Il doit rester positif.





Règlement 4 contre 4

Dimensions et équipements

Le terrain

La surface du terrain est réduite. Utilisation des lignes extérieures du terrain existant ou placer des plots pour délimiter. Ne pas utiliser les lignes de la raquette, la ligne médiane et la ligne à 3 points.

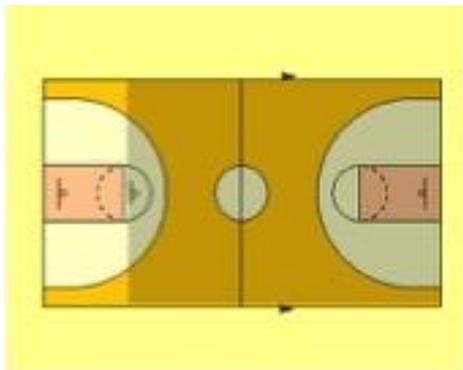
Remarque : Obligation d'utiliser l'une de ces deux options, et de veiller à la sécurité des montants du panier car le jeu s'accélère et les risques augmentent.

Objectif : donner de la qualité à la rencontre.

Option 1 : utilisation $\frac{3}{4}$ terrain. Placement d'un panneau amovible au niveau de la ligne des LF.

Placement de deux cônes pour délimiter la moitié du terrain et une série de cônes pour délimiter la ligne de fond.

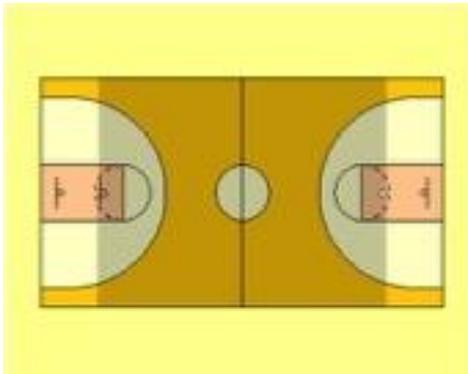
Placer un morceau de tape à 3,50 mètres en partant en-dessous de l'anneau pour délimiter la ligne des LF.



Option 2 : placer 2 panneaux amovibles sur la ligne des LF (la base du socle au niveau des LF).

Placer un morceau de tape à 3,50 mètres en partant en-dessous de l'anneau pour délimiter la ligne des LF.

Placer des cônes pour délimiter les deux lignes de fond.



Remarque : Important de bien délimiter le terrain ainsi que le placement de la ligne des LF.

Les panneaux

Ils sont situés à une hauteur maximale 2,60 M

Le ballon

Le ballon taille 5 ou le ballon rouge AWBB.

Organisation – durée – gestion de la rencontre

Formule en aller-retour

8 périodes de 4 minutes avec arrêts de chrono

Formule tournoi

Voir cahier des charges

Temps de repos

1 minute de repos entre les périodes 1-2-3-4

10 minutes de repos à la mi-temps

1 minute de repos entre les périodes 5-6-7-8

Temps-mort et remplacement

Pas de temps-mort tout au long de la rencontre.

Pas de remplacement pendant une période sauf si un joueur se blesse

Echauffement

L'échauffement est commun. Il est organisé par le formateur MINI Basket visité ou en collaboration entre les deux formateurs.

Objectif : Créer un esprit de convivialité, d'échanges et de communication entre les formateurs MINI Basket.

Composition des équipes

Une équipe se compose de minimum 4 joueurs et maximum 10 joueurs. Le nombre idéal est de 8 joueurs.

Les formateurs MINI Basket forment des oppositions équilibrées pour que les enfants puissent s'exprimer au mieux.

Il y a la possibilité de mélanger les équipes des 2 clubs surtout si le nombre de joueur est insuffisant dans une équipe.

Remarque : Les formateurs MINI Basket devront expliquer aux enfants leur choix de mélanger les deux équipes.

Objectif : Donner la possibilité à tous de jouer un temps suffisant et dans de bonnes conditions.

Moyen pédagogique pour la composition des équipes :

- Les joueurs sont répartis en 2 groupes de niveau (A et B)
- Période 1 : les deux équipes de niveau A se rencontrent
- Période 2 : les deux équipes de niveau B se rencontrent
- Ainsi de suite pour les périodes suivantes.

Remarque : Il est conseillé de changer les groupes de niveau à chaque rencontre ou après trois rencontres.

Participation au jeu

Chaque formateur MINI Basket veillera à permettre à chaque enfant de disposer d'un temps de jeu suffisant.

Tous les joueurs doivent avoir joué le même nombre de périodes à une période près.

Gérer la rencontre

(Application des règles et gestion du code de jeu)

Elle sera assurée de préférence par les deux formateurs MINI Basket ou en alternance en commençant la période 1 par le visité.

Ils établiront une ligne de conduite pour chaque rencontre

- En fonction du niveau technique des deux équipes
- En fonction du niveau des acquis individuels
- Pendant la rencontre il est possible d'augmenter le niveau d'exigence en s'adaptant aux joueurs

Remarques

- **Les formateurs MINI Basket et les joueurs doivent accepter et respecter la ligne de conduite établie.**
- **Un parent peut assumer le rôle de délégué pour assurer la gestion du banc.**
- **Pas d'obligation de toucher le ballon avant la remise en jeu.**

Fair-Play

Le formateur MINI Basket veillera à faire débiter et clôturer la rencontre par une poignée de mains entre tous les joueurs et les personnes concernées par la rencontre.

Le score

Les points sont uniquement sur la feuille de marque.

Valeur des paniers réussis :

- 2 points pour les différents types de shoot
- 2 points pour le lancer-franc

Seuls les points comptabilisés par période sont affichés au marquoir

- Une victoire vaut 3 points
- Une égalité vaut 2 points
- Une défaite vaut 1 point

Objectifs

- **Ne pas afficher un score avec un écart trop important.**
- **Ne pas terminer la rencontre avec un score nul.**
- **La progression est bien plus importante que le résultat en lui-même.**

Gestion de la mi-temps

- Organisation d'un jeu concours d'adresse à la mi-temps de 2 minutes maximum.
- Equipe visitée contre équipe visiteuse. Si les équipes sont mélangées au départ, on garde les compositions de la rencontre

Objectifs :

- Eviter que les enfants se dispersent
- Garder main mise sur le groupe
- Développer la culture de « savoir marquer » et de développer la technique du shoot :
 - Le lay-up
 - Le lancer-franc
 - Shoot extérieur : attention à la distance
- Gestion et organisation par les formateurs MINI Basket :
 - Ils décident en début de rencontre
 - Le jeu concours doit être simple
- L'équipe gagnante du concours obtient :
 - 3 points à comptabiliser sur la feuille et au marquoir (c'est comme si l'équipe avait remporté la période),
 - 2 points en cas d'égalité
 - 1 point pour l'équipe perdante

Quatre règles essentielles

Le code de jeu est rédigé à partir de quatre règles de base.

La sanction doit être pédagogique et expliquée verbalement à l'enfant.

Je siffle, j'explique et je donne du sens au jeu (le jeu doit être le plus fluide possible).

Le « marcher »

Le niveau d'exigence sur cette règle est très important :

- Le départ en dribble
- Les arrêts

Le « dribble »

Le niveau d'exigence sur cette règle est très important : -> doivent être sanctionnés

- Le dribble à deux mains
- Le double dribble
- Le "porté" de balle
- Le départ en dribble fautif

Le « contact »

Le niveau d'exigence est très important.

Le contact est interdit :

- Sur le porteur du ballon : ne pas essayer de lui prendre le ballon, pas de contact avec les mains dans le dribble.
- Sur le non-porteur du ballon
- Sur le shooteur

Un lancer-franc sera accordé pour la faute sur shoot :

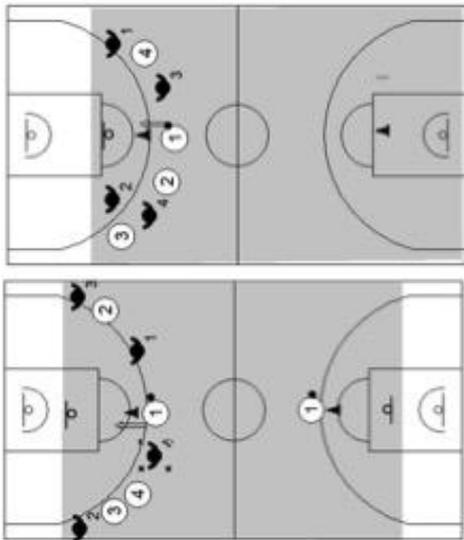
- Le shoot est marqué -> Le panier est validé plus un lancer-franc pour une valeur de 2 points s'il est marqué.
- Le shoot est raté -> Le joueur a un lancer-franc pour une valeur de 2 points s'il est marqué.

Objectifs des lancers francs

- **Apprentissage du rebond défensif.**
- **Ne pas pénaliser le jeu offensif efficace. Eviter la situation « faire la faute à tout prix ».**

Remarques

- **Le chrono se remet en marche lorsque le joueur a lâché le ballon.**
- **Les autres joueurs se placent en arc de cercle autour du shooteur. L'ordre n'a pas d'importance.**
- **Il est très important que le formateur MINI Basket prenne le temps d'expliquer, lors de la séance, l'organisation et le placement des joueurs lors du LF, afin de ne pas perdre du temps lors de la rencontre.**



Les joueurs peuvent jouer le rebond au moment où le ballon a quitté les mains du shooteur

La « sortie » et les « remises en jeu »

Le ballon est sorti lorsqu'il touche les lignes extérieures. Le ballon est remis en jeu par le joueur avec son défenseur à côté de lui :

- Sur une faute en dehors du shoot
- Sur une sortie de balle
- Sur une erreur technique : marcher, double dribble
- Sur panier marqué : faire la remise en jeu au plus vite, il n'est pas nécessaire d'attendre que le défenseur se place à côté du passeur

Les deux joueurs participent à nouveau au jeu après la remise en jeu.

Règles particulières et autres adaptations

Aux quatre règles essentielles viennent s'ajouter certaines particularités et adaptations.

Objectifs

- **Empêcher des arrêts trop fréquents.**
 - **Garder la fluidité du jeu.**
 - **Se rapprocher progressivement du code de jeu officiel.**
1. Interdiction de garder plus de trois secondes la balle en mains sans action et de rester 3 secondes à la même place – **la règle des « trois crocodiles ».**
 2. Le défenseur peut prendre le ballon des mains de l'attaquant sans **COMMETTRE LA FAUTE.**

Objectif : apprendre à l'attaquant à mettre le ballon dans la « poche » pour le protéger efficacement en utilisant le pied pivot. Dans le cas – le ballon est attrapé en même temps par deux joueurs – la règle de l'entre-deux avec alternance est d'application.

3. Il n'y a pas d'entre-deux en début de la rencontre. L'équipe visiteuse possède la première remise en jeu qui est faite au milieu du terrain. Ensuite, l'alternance est de rigueur.
4. Pas de comptage des points au marquoir (pas de shoot à 3 points).
5. Les règles des 3 secondes, des 5 secondes, des 8 secondes et 24 secondes ne sont pas d'application.
6. Pas de retour en zone.
7. Les fautes personnelles sont inscrites à la feuille de marque. Le joueur qui a 5 fautes doit quitter définitivement la rencontre et sera remplacé.
8. Les fautes d'équipe ne sont pas comptabilisées.
9. Pas de fautes technique ou antisportive. En cas de comportement antisportif, les formateurs MINI Basket imposeront son remplacement.
10. Adapter la distance pour le lancer-franc (marque au sol avec du tape- 3,50 M.).

Concertation entre les formateurs MINI Basket

Cette concertation d'avant match est très importante pour pouvoir objectiver chaque période et chaque rencontre.

Eventuellement ajuster ou adapter les décisions pendant la mi-temps.

Eviter absolument de mettre les enfants en situation d'échec.

Objectifs

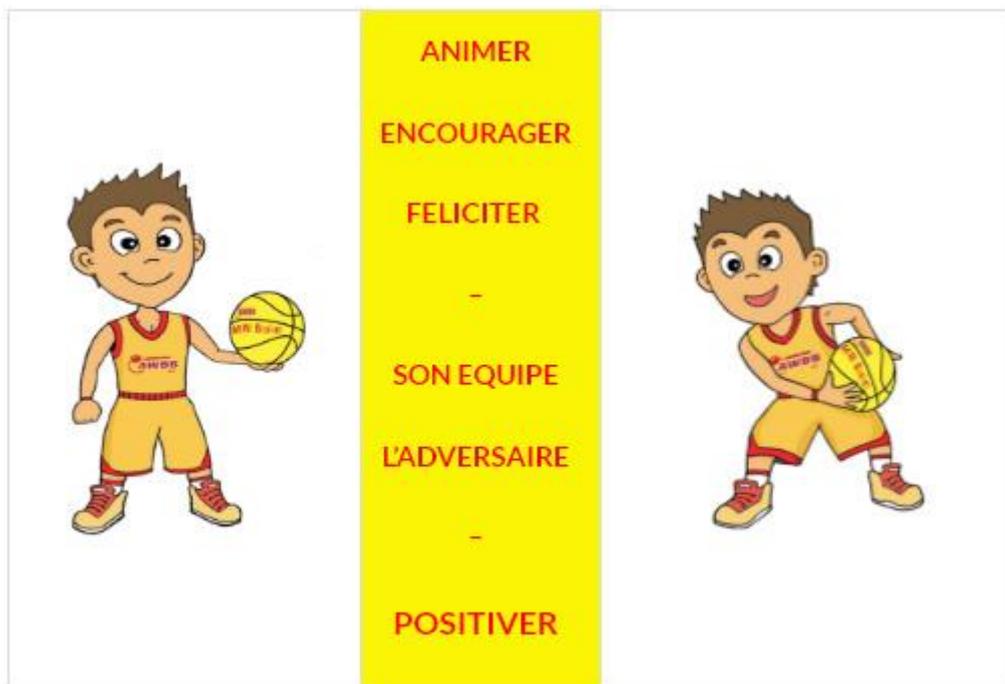
- Connaître le niveau individuel et collectif des joueurs
- Gestion de la rencontre
 - Le niveau d'exigence
 - Continuité pédagogique
- Constitution des équipes par niveau et organisation des périodes

Rôle et attitude du formateur MINI Basket

Le formateur MINI Basket doit

- **Être en tenue et chaussures de sport obligatoire**
- Être actif et participer activement à la rencontre
- encourager et favoriser les bonnes actions
- Rester positif
- Donner des consignes claires et précises

- Etablir l’/les objectif(s) pour la rencontre
- Etablir des principes de jeu
 - Jeu sans dribble
 - Alternner lors des périodes défense tout terrain ou demi-terrain
 - Insister sur la remontée de balle – jeu de transition
- Adapter le jeu par rapport au déroulement de la rencontre et de l’adversaire
- En fin de rencontre réunir ses joueurs pour leur communiquer le feedback de la rencontre :
 - Les points positifs, mettre en évidence le collectif
 - Les points à améliorer pour progresser individuellement et collectivement
 - La gestion du résultat final
 - Les attitudes et comportements



Attaque

Tous les types d'écran sont interdits.

Les exigences techniques des outils :

- De manière générale, augmenter les critères d'exigence
- Le « marcher »
 - Le départ en dribble
 - Les pieds pivots
 - Les arrêts
- Le « dribble »
 - Insister sur la maîtrise du dribble
 - Ne pas arrêter le dribble trop tôt
 - Ne pas abuser du dribble
 - Utiliser la main opposée au défenseur
 - Utilisation des changements de direction

Défense

Défense individuelle tout terrain ou demi-terrain. L'aide défensive est autorisée mais pas le *trappe* (pas de prise à deux).

Objectif : Ne pas utiliser la faiblesse de l'adversaire. En effet, à cet âge, la maîtrise du dribble et de la passe ne sont pas encore parfaites.

Pour répondre aux objectifs de développement du joueur en MINI Basket, la défense individuelle est obligatoire.

En cas de non-respect de cette règle, le(s) formateur(s) MINI Basket qui gère la rencontre, pourra intervenir et demander à son collègue de respecter la règle. Il redonnera ensuite le ballon à l'équipe attaquante (remise en jeu).

Les exigences techniques des outils :

- S'interposer sur le chemin entre l'attaquant et l'anneau
- Repérer au plus vite le joueur libre le plus dangereux. Priorité au joueur qui a le ballon, au joueur proche de la cible puis aux autres joueurs libres.

Objectif : booster la compréhension du jeu, développer la notion d'aide défensive, aborder le basket avec des principes et non des règles figées

- Essayer de toujours voir le ballon et mon opposant direct
- Empêcher mon opposant direct de progresser facilement vers l'anneau sans faute de contact



Règlement 5 contre 5

Dimensions et équipements

Le terrain

La surface du terrain complète. Utilisation des lignes extérieures du terrain, la ligne médiane et les lignes de la raquette.

La ligne à 3 points n'est pas utilisée directement (pas de shoot à 3 points), elle peut servir au formateur MINI Basket pour l'apprentissage de la notion d'espace.

La ligne des lancers-francs est située à 4,00 M.

Les panneaux

Ils sont situés à une hauteur de 2,60 M

Le ballon

Le ballon taille 5 ou le ballon rouge AWBB.

Organisation – durée – gestion de la rencontre

Formule en aller-retour

4 quart-temps de 8 minutes avec arrêts de chrono

Formule tournoi

Voir cahier des charges

Temps de repos

- 1 minute de repos entre les quarts temps 1-2
- 5 à 10 minutes maximum de repos à la mi-temps
- 1 minute de repos entre les quarts temps 3-4

Temps-mort et remplacement

Un temps mort est autorisé par quart temps (1 minute), aucun report n'est permis. Les remplacements sont autorisés pendant la rencontre mais pas obligatoires.

Remarques

- Le formateur MINI Basket ne doit pas perdre de vue l'objectif principal de la rencontre : l'enfant doit jouer.
- Le résultat final ne doit pas prendre le dessus.

Echauffement

L'échauffement se déroule en équipe.

Composition des équipes

Une équipe se compose de minimum 5 joueurs et maximum 12 joueurs. Le nombre idéal pour optimiser le temps de jeu est de 10 joueurs.

Option 1

Les formateurs MINI Basket forment des oppositions équilibrées pour que les enfants puissent s'exprimer au mieux.

Moyen pédagogique pour la composition des équipes :

Les joueurs sont répartis en 2 groupes de niveau (A et B)

- Période 1 : les deux équipes de niveau A se rencontrent
- Période 2 : les deux équipes de niveau B se rencontrent
- Ainsi de suite pour les périodes suivantes

Option 2

Libre choix pour la composition des équipes.

Participation au jeu

Chaque enfant doit avoir joué au minimum dans une des deux périodes avant la mi-temps.

Chaque formateur MINI Basket veillera à permettre à chaque enfant de disposer d'un temps de jeu suffisant.

Gérer la rencontre

(Application des règles et gestion du code de jeu).

Elle sera assurée de préférence par un ou deux formateurs MINI Basket autres que ceux qui encadrent les joueurs pendant la rencontre. A chaque rencontre, Ils établiront une ligne de conduite en concertation avec les formateurs MINI Basket qui encadrent les deux équipes : En fonction du niveau technique des deux équipes. En fonction du niveau des acquis individuels. Pendant la rencontre il est possible d'augmenter le niveau d'exigence en s'adaptant aux joueurs.

Remarque

Les formateurs MINI Basket et les joueurs doivent accepter et respecter la ligne de conduite établie.

Fair-Play

Le formateur MINI Basket veillera à faire débiter et clôturer la rencontre par une poignée de mains entre tous les joueurs et les personnes concernées par la rencontre.

Le score

Le score final de la rencontre qui apparaît sur la feuille est pris en considération.

Gestion de la mi-temps

- Organisation d'un jeu concours d'adresse à la mi-temps de 2 à 3 minutes maximum
- Equipe visitée contre équipe visiteuse

Objectifs :

- Eviter que les enfants se dispersent
- Garder main mise sur le groupe
- Développer la culture de « savoir marquer » et la technique du shoot :
 - Le lay-up
 - Le lancer-franc
 - Shoot extérieur : attention à la distance
 - Combiner différentes gestuelles en terminant par un shoot
- Gestion et organisation par les formateurs MINI Basket :
 - Ils décident en début de rencontre
 - Le jeu concours doit être simple
- L'équipe gagnante du concours obtient :
 - 5 points à comptabiliser sur la feuille et au marquoir
 - et 2 points pour l'équipe perdante

Quatre règles essentielles

Le code de jeu est rédigé à partir de trois règles de base. La sanction doit être pédagogique et expliquée verbalement au joueur. Le niveau d'exigence doit augmenter par rapport à la catégorie U10. Il est très important que ces quatre règles de base soient maîtrisées pour la bonne continuité pédagogique en U14.

Le « marcher » et le « dribble »

Important lors de la concertation entre les formateurs MINI Basket d'établir le niveau d'exigence d'intervention sur ces deux gestuelles. Ne pas perdre de vue la formation et la progression du joueur -> sanctionner :

- Le départ en dribble
- Les arrêts
- Le dribble à deux mains et le "porté" de balle
- Le double dribble

Le « contact »

Le niveau d'exigence est très important. Le contact est interdit :

- Sur le porteur du ballon : ne pas essayer de lui prendre le ballon, pas de contact avec les mains dans le dribble
- Sur le non-porteur du ballon
- Sur le shooteur
 - Deux lancers-francs seront accordés pour la faute sur un shoot raté
 - Un lancer-franc sera accordé pour la faute sur un shoot marqué. Une valeur de 1 point pour chaque LF marqué. Le positionnement pour le rebond sur LF est celui établi par le code de jeu normal ainsi que la reprise du jeu (chrono et rebond).

La « sortie » et les « remises en jeu »

Le ballon est sorti lorsqu'il touche les lignes extérieures. Le ballon est remis en jeu par le joueur :

- Sur une faute en dehors du shoot
- Sur une sortie de balle
- Sur une erreur technique : marcher, double dribble, trois secondes, retour en zone, faute en dehors du shoot
- Sur panier marqué.

Règles particulières et autres adaptations

Aux trois règles essentielles viennent s'ajouter certaines particularités et adaptations.

Objectifs

- Empêcher des arrêts trop fréquents
 - Garder la fluidité du jeu
 - Se rapprocher progressivement du code de jeu officiel
1. Interdiction de garder plus de trois secondes la balle en mains sans action et de rester 3 secondes à la même place – la règle des « trois crocodiles ».
 2. Le début de la rencontre commence par l'entre-deux. Ensuite, l'alternance est de rigueur.
 3. Pas de shoot à 3 points.
 4. Les règles des 3 secondes, des 5 secondes, des 8 secondes et 24 secondes ne sont pas d'application.

Remarque : Le formateur MINI Basket pourra interpeller le joueur et en avertir le formateur MINI Basket, s'il y a abus de la règle des 3 secondes. Suite à l'avertissement, le formateur MINI Basket pourra sanctionner en rendant la possession à l'adversaire par une remise en jeu.

5. Le retour en zone est d'application.
6. Les fautes personnelles sont inscrites à la feuille de marque. Le joueur qui a 5 fautes doit quitter définitivement la rencontre et sera remplacé.
7. Les fautes d'équipe sont comptabilisées : 4 quart temps. Remise à zéro à chaque nouveau quart temps. Deux lancers-francs accordés à l'attaque : valeur du LF 1 point.
8. Pas de fautes technique ou antisportive pour les joueurs. En cas de comportement antisportif, le formateur MINI Basket qui gère la rencontre avertira le formateur MINI Basket concerné et si nécessaire imposera son remplacement.

Concertation entre les formateurs MINI Basket

Cette concertation d'avant match est très importante pour pouvoir objectiver chaque période et chaque rencontre. Eventuellement ajuster ou adapter les décisions pendant la mi-temps. Eviter absolument de mettre les enfants en situation d'échec.

Objectifs

- Connaître le niveau individuel et collectif des joueurs
- Gestion de la rencontre
 - Le niveau d'exigence
 - Continuité pédagogique

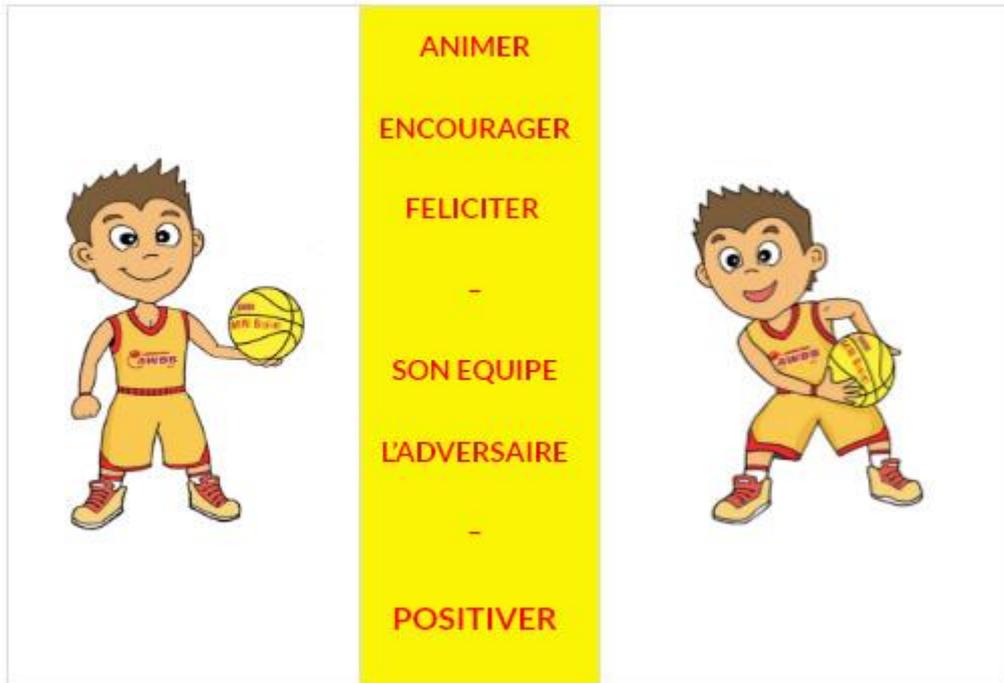
Rôle et attitude du formateur MINI Basket

Le formateur MINI Basket doit :

- Absolument gérer l'option des remplacements lors des quarts temps.
- Ne pas perdre de vue de donner un temps de jeu suffisant à chaque joueur.

Le résultat final n'est pas un objectif premier, mais la rencontre doit rester la récompense et la mise en application du travail fourni pendant la semaine.

- Expliquer et mettre en application lors des séances les règles du code jeu et ses adaptations
- Etre actif et participer activement à la rencontre
- Encourager et favoriser les bonnes actions
- Rester positif
- Donner des consignes claires et précises
- Etablir l'/les objectif(s) pour la rencontre
- Etablir des principes de jeu :
 - Jeu sans dribble
 - Alternner lors des quarts temps défense tout terrain ou demi-terrain
 - Insister sur la remontée de balle – jeu de transition
- Adapter le jeu par rapport au déroulement de la rencontre et de l'adversaire
- En fin de rencontre réunir ses joueurs pour leur communiquer le feedback de la rencontre :
 - Les points positifs, mettre en évidence le collectif
 - Les points à améliorer pour progresser individuellement et collectivement
 - Gestion du résultat final
 - Attitude et comportement



Attaque

Tous les types d'écran sont interdits. Les exigences techniques des outils :

- De manière générale, augmenter les critères d'exigence
- Le « marcher »
 - Le départ en dribble
 - Les pieds pivots
 - Les arrêts
- Le « dribble »
 - Insister sur la maîtrise du dribble
 - Ne pas arrêter le dribble trop tôt
 - Ne pas abuser du dribble
 - Utiliser la main opposée au défenseur
 - Utilisation des changements de direction
- La « passe »
 - Insister sur la remontée de balle en passe
 - Insister sur le deuxième mouvement après la passe
- Développer la compréhension du jeu

Défense

Défense individuelle tout terrain ou demi-terrain. L'aide défensive est autorisée mais pas le *trappe* (pas de prise à deux).

Objectif : Ne pas utiliser la faiblesse de l'adversaire. En effet, à cet âge, la maîtrise du dribble et de la passe ne sont pas encore parfaites.

Pour répondre aux objectifs de développement du joueur en MINI Basket, la défense individuelle est obligatoire. En cas de non-respect de cette règle, le(s) formateur(s) MINI Basket qui gère la rencontre, pourra intervenir et demander à son collègue de respecter la règle. Il redonnera ensuite le ballon à l'équipe attaquante (remise en jeu).

Les exigences techniques :

- S'interposer sur le chemin entre l'attaquant et l'anneau : "L'anneau dans mon sac à dos"
- Repérer au plus vite le joueur libre le plus dangereux. Priorité au joueur qui a le ballon, au joueur proche de la cible puis aux autres joueurs libres.

Objectif : booster la compréhension du jeu, développer la notion d'aide défensive, aborder le basket avec des principes et non des règles figées.

- Essayer de toujours voir le ballon et mon opposant direct
- Empêcher mon opposant direct de progresser facilement vers l'anneau sans faute de contact : contrôle du 1 contre 1

Remarque : le joueur qui se trouve en position d'aide défensive à plus de deux passes ou côté faible, ne pourra avoir qu'un seul pied dans la raquette.

Objectif : ne pas refermer exagérément la raquette afin de favoriser le jeu du 1 contre 1.

Sanction : le formateur MINI Basket avertira verbalement le joueur qui est mal positionné ainsi que le formateur MINI Basket responsable de l'équipe.

Si la situation se répète, formateur MINI Basket imposera le remplacement du joueur concerné.