PLATEAU MINI-POUSSINS MIXTES N°:

TERRAIN N°:

LIEU:

Date:

RENCONTRE 1

NIVEAU DE PRATIQUE CHOISI (entourer) : A B C

Equipe 1:	OPPOSITION B	OPPOSTION A
Points	5 10 15 20 25	5 10 15 20 25
Fautes joueurs(es)	N° N° N° N° N°	N° N° N° N° N°
LF à tirer		

Equipe 2:	OPPOSITION B	OPPOSTION A
Points	5 10 15 20 25	5 10 15 20 25
Fautes joueurs(es)	N° N° N° N° N°	N° N° N° N° N°
LF à tirer		

COMITÉ BASKETBALL HAUTE-GARONNE

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

NIVEAU DE PRATIQUE CHOISI (entourer) : A B C

Equipe 1:	OPPOSITION B	OPPOSTION A
Points	5 10 15 20 25	5 10 15 20 25
Fautes joueurs(es)	N° N° N° N° N°	N° N° N° N° N°
LF à tirer		

Equipe 2:	OPPOSITION B	OPPOSTION A
Points	5 10 15 20 25	5 10 15 20 25
Fautes joueurs(es)	N° N° N° N° N°	N° N° N° N° N°
LF à tirer		

FFBB FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL

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		

MINI

RENCONTRE 3

NIVEAU DE PRATIQUE CHOISI (entourer) : A B C

Equipe 1:	OPPOSITION B	OPPOSTION A
Points	5 10 15 20 25	5 10 15 20 25
Fautes joueurs(es)	N° N° N° N° N°	N° N° N° N° N°
LF à tirer		

Equipe 2:	OPPOSITION B	OPPOSTION A
Points	5 10 15 20 25	5 10 15 20 25
Fautes joueurs(es)	N° N° N° N° N°	N° N° N° N° N°
LF à tirer		

MINI

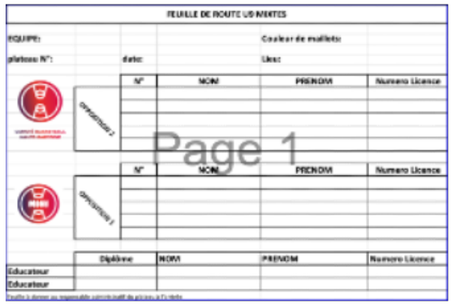
RESULTAT DE LA RENCONTRE 3

	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		

REGLEMENT : **Le club qui organise le plateau envoie les feuilles de routes au Comité CDBB31 avant le mercredi suivant la rencontre.**
Important : **Au début de chaque plateau, une courte réunion doit avoir lieu entre les encadrants, les arbitres et le ou les responsables de l'organisation pour s'accorder sur le niveau de pratique choisi sur chaque rencontre (A, B ou C),** sur l'arbitrage, sur 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 ».

ARTICLES	U9 MIXTES
1 - Déroulement de la saison	2 phases réparties sur la saison : Phase 1 : 1 journée de plateau jusqu'aux vacances de Toussaint. Phase 2 : 7 journées de plateaux jusqu'en avril.
2 - Joueurs(es)	Peuvent participer à ces rencontres les joueurs et les joueuses **licenciés** en U8, U9 (et U7 avec surclassement médecin de famille).
3 - Mutualisation possible entre associations	Ententes et Ententes de CTC
4 - Formes de jeu	**3c3 avec 2 oppositions / équipe** (appelées oppositions 1 et 2) de niveaux différents pour chaque équipe (équipe de 6 à 10 joueurs) Les équipes qui ne sont pas au complet le jour du plateau doivent quand même se déplacer et participer à la rencontre afin que les enfants présents puissent jouer. Dans ce but, les associations d'un plateau ont la possibilité de réorganiser les équipes "en prêtant" et/ou "en mutualisant" les joueurs.
5 - Matériel et équipements	**Ballon Taille 4 ou 5** Sur 2 petits terrains en travers ou 2 ½ terrains avec 2 paniers dans le rond central. Paniers à 2.60m du sol
6 - Horaires des rencontres	Les rencontres doivent débuter entre 10h et 17h le samedi et entre 10h et 13h le dimanche. Les associations doivent se positionner en début de saison pour accueillir et participer aux plateaux le samedi et/ou le dimanche. L'association recevant fixe le jour et l'horaire et le communique à l'association visiteuse au plus tard la semaine précédant la rencontre.
7 - Durée d'une opposition et déroulement 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 : Pas de mi-temps • 1ère période opposition 2 • 1ère période opposition 1 • 2ème période opposition 2 • 2ème période opposition 1
8 - Répartition de l'effectif au sein de l'équipe	L'entraineur répartit avant le début de la rencontre son effectif en 2 oppositions de 3, 4 ou 5 joueurs, appelées oppositions A et B. La différence entre le nombre de joueurs des oppositions 1 et 2 doit être inférieure ou égale à un joueur. Les deux oppositions sont de niveaux décroissants, l'opposition 1 étant constituée des meilleurs éléments. En aucun cas l'effectif d'une opposition ne peut être supérieur à 5 joueurs.
9 - Entrée en jeu	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. Afin d'aider les encadrants, un signal sonore rappellera à la moitié du temps de l'opposition, 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 en cours n'a plus de joueur disponible, un joueur de l'autre opposition peut le remplacer.
10 - NIVEAU DE PRATIQUE A CHOISIR ENTRE ENCADRANTS	**3 niveaux de pratiques sont proposés. Les encadrants doivent s'accorder avant le début des rencontres pour définir ensemble quelle règle est la plus judicieuse pour leurs groupes et être noté sur la feuille de rencontre :** • **Niveau A : Ballon Taille 4 et remises en jeu effectuées par les arbitres.** • **Niveau B : Ballon Taille 5 et remises en jeu effectuées par les arbitres.** • **Niveau C : Ballon Taille 5 et remises en jeu effectuées par les joueurs et joueuses.**
11 - Règlement 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-Francs : Tous les lancer-francs 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-francs 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-francs 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).
12 - Résultat de la rencontre	A l'issue des deux périodes d'une opposition et l'éventuelle série de lancer-francs, 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, 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.
13 - Sanctions	Les associations ne respectant pas ce règlement seront sanctionnées suivant les dispositions financières et les règlements généraux du Comité Départemental de la Haute-Garonne au même titre que les championnats de jeunes.

TUTO : Tenir la feuille de route et la feuille de marque



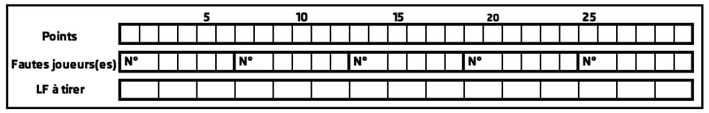
Feuille de route:

Chaque équipe se présentant sur un plateau, doit remplir une feuille de route et la transmettre au responsable du plateau.

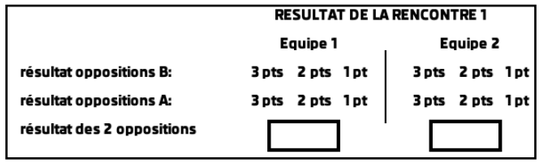
Feuille de marque:

Avant le début de la rencontre, remplir:
- La date et le lieu du plateau.
- Le nom des équipes de la rencontre et entourer le niveau de pratique choisi par les encadrants. (A, B ou C)

Pendant la rencontre, noter:
- **Ligne "points":** Cocher ou noircir les cases au fur et à mesure de la progression du score (1 point par case).
- **Ligne " fautes joueurs " :** Noter le numéro des joueurs quand ils entrent en jeu, puis cocher les cases suivantes pour les fautes commises.
- **Ligne "LF à tirer" :** Noter le numéro du joueur ayant subi une faute sur tir. Une case par lancer-franc à tirer. Les lancer-francs seront effectués à la fin de la rencontre.



A la fin de la rencontre:
Le résultat de la rencontre est récapitulé en entourant les points obtenus sur chaque opposition et en indiquant la somme de points des 2 oppositions.



ORGANISATION DES RENCONTRES :

FORMULE 1 :
4 équipes / 2 terrains (jeu sur petits terrains en largeur): formule en poule unique, toutes les équipes se rencontrent.
Durée de la manifestation : 1h30 ; Temps de pratique par équipe : 60 minutes par équipe (entre 15 et 30 minutes de temps de jeu effectif par enfant).
Durée des rencontres : 4X5 min (2 périodes de 5 minutes par opposition) sans arrêt du chronomètre.

FORMULE 1 : 4 équipes / 2 terrains	
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 2 :
Formule qui est proposé aux associations souhaitant réaliser des rassemblements avec plus d'équipes sur 2 terrains et disposant du créneau nécessaire.
6 ou 5 équipes / 2 terrains (jeu sur petits terrains en largeur) : formule avec 2 poules.
Durée de la manifestation : 2h30 ; Temps de pratique par équipe : 60 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.
Cette formule sera réalisée sur demande à l'avance de l'association organisant le plateau.
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

FORMULE 2 : 6 équipes / 2 terrains	
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 T.1 face au 2nd T.2	3eme T.1 face au 3eme T.2
1er T.1 face au 1er T.2	

FORMULE 2 bis : 5 équipes/ 2 terrains	
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 3 :
6 équipes / 3 terrains (jeu sur petits terrains en largeur): formule en poule unique, toutes les équipes se rencontrent.
Durée de la manifestation : 1h30 ; Temps de pratique par équipe : 60 minutes par équipe (entre 15 et 30 minutes de temps de jeu effectif par enfant).
Durée des rencontres : 4X5 min (2 périodes de 5 minutes par opposition) sans arrêt du chronomètre.
Cette formule sera réalisée sur demande à l'avance de l'association organisant le plateau.
En cas d'absence d'une équipe, formule à 5 équipes en poule unique.

FORMULE 3 : 6 équipes / 3 terrains		
TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3
Equipe A face à B	Equipe C face à D	Equipe E face à F
Equipe A face à C	Equipe B face à E	Equipe D face à F
Equipe C face à B	Equipe A face à F	Equipe D face à E