

PLATEAU U9 MIXTES

Boîte A Outils



COMITÉ BASKETBALL
HAUTE-GARONNE



mini

Sommaire

Le MiniBasket.....	2
L'état d'esprit.....	2
J'organise un plateau U9 dans mon association.....	3
Je fais vivre le plateau U9.....	5
Règlement U9 Mixtes.....	5
TUTO : Tenir la feuille de route et la feuille de marque.....	7
Organisation des rencontres.....	8



Le Mini Basket

LE MINIBASKET EST UN JEU

Véritable mode de vie, le Mini Basket 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 Mini Basket 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 Mini Basket, 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

L'état d'esprit



L'ECOLE DE BASKET EST UNE ECOLE 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 PATEAU PRÉVU, AFIN DE FAIRE JOUER LES ENFANTS ET DE NE PAS LÉSER L'ASSOCIATION ORGANISATRICE.

J'organise un plateau U9 dans mon association

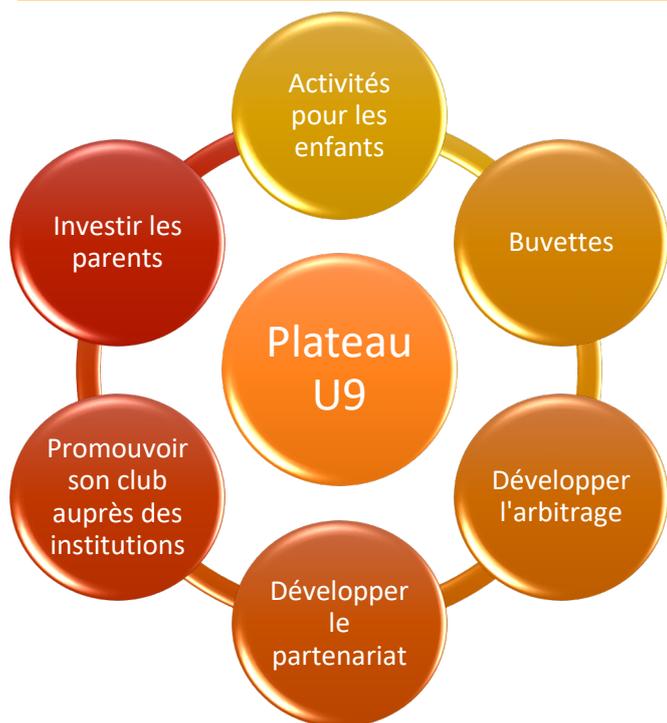


Période	Tâches	Quand ?	Qui ?	OK
Avant	Communiquer avec les associations que je reçois (date, lieu, horaires, nbre d'enfants présents...)	15 jours avant le plateau		
	Prévoir et organiser les activités annexes du plateau	1 mois -15 jours avant le plateau		
	Acheter/prévoir le nécessaire pour la buvette	Durant la semaine avant le plateau		
	Déterminer qui prépare et tient la buvette			
	Recenser les arbitres et prévoir les rotations sur les matchs			
	Acheter le nécessaire pour la collation			
Distribuer les rôles : impliquer les parents -> qui fait la feuille de marque ? qui fait le chrono ? accueil des équipes, organisation goûter, préparation sono				
Préparation	Délimiter les lignes de touche avec : de l'adhésif (adhésif de peintre), des plots, ou des bandes déroulantes	1h avant le début du plateau		
	Mettre en place la sono			
	Mettre en place les tables de marque, le chrono, les feuilles de marque (+stylos) (les bancs des joueurs) Prévoir des chasubles			
	Mettre en place la buvette			
	Mettre en place les activités annexes prévues pour le plateau			
Accueil	Accueillir les équipes	30min minimum avant le début des rencontres		
	Distribuer les feuilles de route à chaque responsable d'équipe			
	Faire se changer les équipes			
	Recueillir les feuilles de route de chaque équipe	15min avant le début des rencontres		
Briefing	Réunir tous les éducateurs encadrant la rencontre, arbitres, entraîneurs et responsable de salle	15min avant le début des rencontres		
	Faire les présentations			
	Présenter les activités annexes du plateau			
	S'accorder avec les encadrants sur le niveau de pratique choisi : A. B. ou C. (voir règlement)			
	Définir les caractéristiques à siffler : se concerter et trouver un accord commun sur l'application des règles du jeu, les tolérances et les adaptations en fonction du niveau de chaque équipe			
	Rappeler le fonctionnement de la flèche pour l'alternance de la possession			
	Définir la ligne de lancers-francs et les zones de sortie (particularité des paniers proches des murs)			

	Briefer les arbitres sur leurs rôles : règles suivant niveau de pratique.			
	Préciser les comportements des entraîneurs et des arbitres attendus lors des rencontres (ex : arbitrage pédagogique, explications verbales brèves et précises)			
Échauffement	Gérer l'échauffement en coopération avec l'ensemble des éducateurs	Le temps que tout le monde arrive		
Déroulement des rencontres	Gérer le chronomètre	Temps de rencontre		
	Gérer l'enchaînement des rencontres			
Rangement	Organiser le rangement collectif de la salle	Fin des rencontres		
	Vérifier si toutes les feuilles de route et feuilles de marque sont récupérées			
Retour au calme	Organiser un retour au calme	Après le rangement		
	Gérer la douche et le changement de tenue des joueurs			
Goûter	Préparer le goûter	10min avant la fin des rencontres		
	Organisation du rassemblement convivial de tous les participants autour du goûter	Après avoir changé de tenue		
Après	Envoyer les feuilles de rencontres et les feuilles de route au : <i>Comité Départemental de Basket de la Haute-Garonne</i> <i>36 avenue de l'Hers</i> <i>31500 Toulouse</i>	Avant le mercredi matin suivant le plateau		



Je fais vivre le plateau U9



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.

ACTIVITES POUR LES ENFANTS : l'organisation, la feuille de marque et le chrono sont simplifiés pour permettre aux enfants de progressivement s'investir sur les rôles de marquer, d'arbitre, ... à condition d'être accompagnés par un adulte dans un premier temps. Il est également possible de proposer des activités en fonction de ses moyens pour l'ensemble des enfants (joueurs, non-joueurs) : fils rouges, ateliers, concours...

BUVETTE : organiser une buvette avec la vente de friandise, boissons, sandwiches peut contribuer à la convivialité du rassemblement.

DEVELOPPER 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

PARTENARIAT ET PROMOTION : les associations peuvent démarcher des partenariats pour ces rassemblements et inviter des institutions pour valoriser l'investissement de l'association.

INVESTIR LES PARENTS : proposer des rôles et des missions aux parents, les faire participer à l'organisation, leur permettre d'être force de propositions.



Règlement U9 Mixtes

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 : 1ère période opposition 2 1ère période opposition 1 2ème période opposition 2 2ème période opposition 1 Pas de mi-temps
8 – Répartition de l'effectif au sein de l'équipe	L'entraîneur répartit avant le début de la rencontre son effectif en 2 oppositions de 3, 4 ou 5 joueurs, appelées oppositions 1 et 2. 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 à 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 : <ul style="list-style-type: none"> • 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	<u>Règlement F.F.B.B. sauf :</u> <ul style="list-style-type: none"> • 4 fautes personnelles par joueur par rencontre. Pas de décompte des fautes d'équipe. • Tir réussi en jeu : 2pts ; Lancer-franc : 1 pt ; 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 a pour seul but de faciliter la mobilité du ballon et des joueurs. • Lancers-Francs : Tous les lancers-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 lancers-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 subi la faute (en plus des LF en fin de match). Les lancers-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 lancers-francs, le score de l'opposition est enregistré. A l'issue des 2 oppositions, les deux associations sont classées selon le barème suivant : <ul style="list-style-type: none"> • 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.

Organisation des rencontres



FORMULE 1 :

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 2 :

Formule qui est proposée 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. 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
Équipe A face à B	Équipe D face à E
Équipe B face à C	Équipe F face à E
Équipe A face à C	Équipe 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
Équipe A face à B	Équipe D face à E
Équipe A face à C	Équipe B face à E
Équipe D face à C	Équipe A face à E
Équipe B face à D	Équipe C face à E
Équipe A face à D	Équipe B face à C

FORMULE 3 :

6 équipes / 3 terrains (jeu sur petits terrains en largeur) 3 rencontres par équipe (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.

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

