

# CAHIER DE MINI BASKET



COMITÉ  
BASKETBALL  
HAUTE-GARONNE

## COACH DATING 14/09

### PLANNING MATINEE :

- 10H. Présentation du cahier Mini basket U9 avec public enfant.
- 11H15 Présentation nouvelles règles Mini U9 et U11.
- 11H30 Echanges et questions.
- 11H45 brunch pour continuer les échanges.



### CAHIER DE MINI BASKET

Le cahier est à destination des encadrants U9 et U11 débutants. Il a été conçu pour l'encadrement spécifique du mini basket.

Vous trouverez une saison complète pour encadrer des U9 avec :

- **Des séances adaptées** : plusieurs organisations de séances ajustées selon le nombre d'enfants et d'encadrants présents.
- **Un programme structuré** : 35 fiches de séances et 45 fiches ateliers réparties en cycles, couvrant toute la saison, avec des vidéos explicatives pour chaque activité.
- **Des conseils pédagogiques** : des fiches dédiées pour expérimenter, affiner vos compétences d'entraîneur et prendre plaisir à progresser dans votre rôle.
- **Des outils pratiques** : des astuces pour préparer votre saison, accueillir et impliquer les parents, créer un environnement d'équipe dynamique, positif et motivant.

L'ambition de ce cahier est simple : offrir aux entraîneurs confirmés, aux encadrants débutants, aux parents souhaitant jouer avec leur enfant, et aux jeunes basketteurs passionnés, une source d'inspiration dans la pratique de ce sport.

# 3 DÉROULES DE SÉANCES SUIVANT LE NOMBRE D'ENFANTS ET D'ENCADRANTS

## CYCLE 1

### SÉANCE 2 À 7

#### DÉROULÉ DE SÉANCE ROUGE

EDUCATEURS : 1

ENFANTS : 12

PANIERS : 2

DURÉE	DÉROULÉ	AIDE
	<b>PRÉPARATION MATERIEL</b>	4 CHAISES, 8 COUPELLES, CHASUBLES + TOUT POUR LE PARCOURS ÉTOILE
8'	<b>ACCUEIL + RITUELS + FORMATION GROUPES</b>	VOIR FICHE "RITUELS" ET FAIRE 2 GROUPES
10'	<b>JEU DE DRIBBLE PARCOURS ÉTOILE</b>	
2'	<b>PAUSE BOISSON</b>	
10'	<b>TIR EN COURSE LA CHAISE</b> (S2 ET S7 : CHAT ET SOURIS)	
10'	<b>EXERCICE DE TIR PIZZA</b>	
5'	<b>PAUSE BOISSON + FORMATION ÉQUIPES</b>	<b>FAIRE 3 ÉQUIPES</b>
15'	<b>JOUER ENSEMBLE LA TRAVERSÉE EN 3C0</b>	
20'	<b>JEU 3C3</b>	VOIR BONUS JEU RÉEL (MATCHS)
5'	<b>BILAN</b>	

## CYCLE 1

### SÉANCE 2 À 7

#### DÉROULÉ DE SÉANCE VERT

EDUCATEURS : 2

ENFANTS : 16

PANIERS : 4

DURÉE	DÉROULÉ	AIDE
	<b>PRÉPARATION MATERIEL</b>	4 CHAISES, 8 COUPELLES, CHASUBLES + TOUT POUR LE PARCOURS ÉTOILE
8'	<b>ACCUEIL + RITUELS + FORMATION GROUPES</b>	VOIR FICHE "RITUELS" ET FAIRE 2 GROUPES
10'	<b>JEU DE DRIBBLE PARCOURS ÉTOILE</b>	
2'	<b>PAUSE BOISSON</b>	<b>MISE EN PLACE ATELIERS</b>
ROTATION 1 10'	<b>TIR EN COURSE LA CHAISE</b> (S2 ET S7 : CHAT ET SOURIS)	
ROTATION 2 10'	<b>EXERCICE DE TIR PIZZA</b>	
5'	<b>PAUSE BOISSON</b>	<b>FAIRE 4 ÉQUIPES</b>
15'	<b>JOUER ENSEMBLE LA TRAVERSÉE 3C0</b>	
20'	<b>JEU 3C3</b>	VOIR BONUS JEU RÉEL (MATCHS)
5'	<b>BILAN</b>	

## CYCLE 1

### SÉANCE 2 À 7

#### DÉROULÉ DE SÉANCE JAUNE

EDUCATEURS : 3

ENFANTS : 24

PANIERS : 6

DURÉE	DÉROULÉ	AIDE
	<b>PRÉPARATION MATERIEL</b>	6 CHAISES, 12 COUPELLES, CHASUBLES + TOUT POUR LE PARCOURS ÉTOILE
8'	<b>ACCUEIL + RITUELS + FORMATION GROUPES</b>	VOIR FICHE "RITUELS" ET FAIRE 2 GROUPES
10'	<b>JEU DE DRIBBLE PARCOURS ÉTOILE</b>	
2'	<b>PAUSE BOISSON</b>	<b>1 GROUPE POUR 3 PANIERS</b>
ROTATION 1 10'	<b>TIR EN COURSE LA CHAISE</b> (S2 ET S7 : CHAT ET SOURIS)	
ROTATION 2 10'	<b>EXERCICE DE TIR PIZZA</b>	
5'	<b>PAUSE BOISSON</b>	<b>FAIRE 6 ÉQUIPES</b>
15'	<b>JOUER ENSEMBLE LA TRAVERSÉE 3C0</b>	
20'	<b>JEU 3C3</b>	VOIR BONUS JEU RÉEL (MATCHS)
5'	<b>BILAN</b>	

# LE PARCOURS EN ÉTOILE

(JEU)

## OBJECTIFS

### SPORTIFS :

- MANIPULER LE BALLON ET APPRÉHENDER LES ESPACES DE JEU
- SE DÉPLACER EN DISSOCIANTE LE DRIBBLE D'UNE AUTRE ACTION

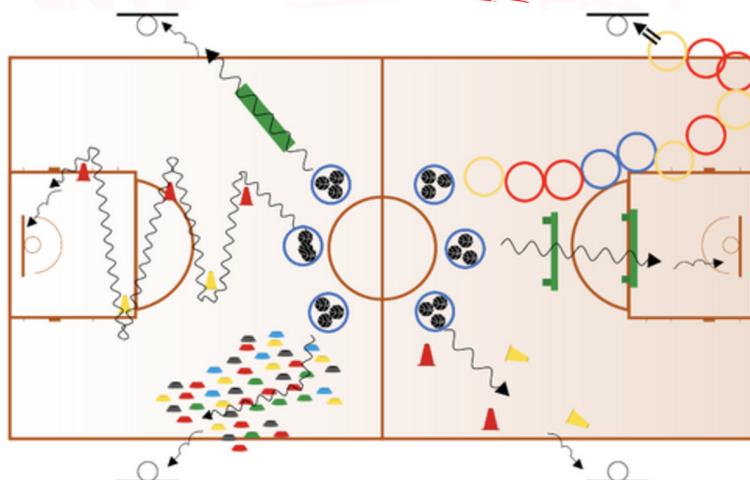
### ÉDUCATIFS :

- RESPONSABILISER LES ENFANTS (APPRENDRE À S'ENTRAÎNER)
- RESPECT DU RYTHME DE CHAQUE ENFANT
- AUTONOMIE DANS LA PRATIQUE

## BUT DU JEU

### JOUER SUR LES DIFFÉRENTS PARCOURS

## ORGANISATION



## PRÉPARATION

6 cerceaux de départ autour du rond central avec 3 ou 4 ballons.  
6 petits parcours liés à chaque cerceau qui finissent avec un tir sur un panier (possibilité que 2 parcours finissent sur le même panier).  
Couleur rouge pour tout le matériel qui doit être pris, touché, contourné avec la main droite ou l'appui droit, jaune pour la gauche.

## MATÉRIEL PAR PARCOURS

Prévoir + de ballons que d'enfants présents, 6 paniers, plots, coupelles, cerceaux, bancs, échelles de rythme, etc.

## JEU DE DRIBBLE

## DÉROULEMENT

Chaque enfant choisit un parcours en prenant un ballon dans le cerceau de départ correspondant. Il réalise le parcours qui finit par un tir (2 essais max) puis revient en dribble poser le ballon dans le cerceau où il l'a pris. Il est libre de réessayer le même parcours ou de prendre un ballon dans un autre cerceau pour en essayer un autre. L'enfant peut faire l'atelier qu'il veut autant de fois qu'il veut.

### Exemples de parcours :

1. Dribbler en relevant les 2 plots couchés et faire tomber les 2 plots debout sans arrêter le dribble.
2. Dribbler en passant sur et sous des haies et/ou bancs.
3. Sauter sur des cailloux (cerceaux rouges-appuis droit, cerceaux jaunes-appuis gauche et cerceaux bleu-pieds joints) en tenant son ballon à 2 mains.
4. Faire le tour de plots (main droite vers un plots rouge, main gauche vers un plot jaune).
5. Traversez en dribble la forêt de champignons (coupelles) sans les toucher.
6. Dribbler en marchant sur un serpent (cordes au sol).

## ÉVOLUTIONS

1. Dribbler avec 1 seule main.
2. Dribbler main faible.
3. Continuité dans le dribble, pas d'arrêt ou de reprise de dribble.
4. Faire le parcours à grande vitesse.
5. Modifier un parcours par séance.

## CONSEILS PÉDAGOGIQUES

Lors de la première séance, présenter l'organisation en montrant (encadrant ou enfant) tous les parcours.  
Pour les séances suivantes, montrer que les parcours qui ont évolué.

Investissez les enfants pour mettre en place et ranger les parcours.  
Se placer à un endroit stratégique de manière à visualiser l'ensemble du parcours, des enfants et des encadrants.

Les enfants peuvent :

- Choisir leur parcours. Réessayer un parcours pour corriger son action suite aux repères proposés par l'encadrant.
- Choisir leur rythme sans gêner les joueurs derrière eux (et créer un « bouchon » comme dans un parcours traditionnel).

L'encadrant peut :

- Proposer à un enfant de recommencer suite à un repère donné.
- Faire évoluer ou changer un parcours à chaque séance suivant l'évolution des enfants et ainsi alimenter leur motivation.

VIDÉO !



# POURSUIITE CHAT SOURIS

(JEU)

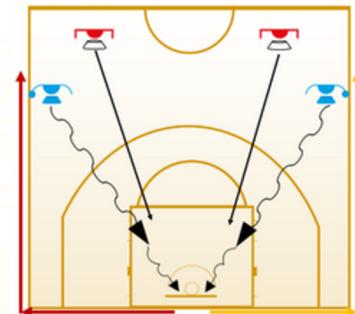
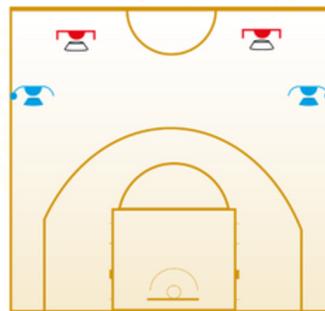
## OBJECTIF

EFFECTUER UN TIR EN COURSE À PLEINE VITESSE SOUS PRESSION DÉFENSIVE

### BUT DU JEU

MARQUER UN PANIER SANS PERDRE SA QUEUE

### ORGANISATION



### PRÉPARATION

1 ballon pour 2 enfants.

1 coupelle bleue pour le départ de l'attaquant (souris) proche de la ligne de touche.

1 coupelle blanche pour le départ du défenseur (chat), située derrière et en décalé de la coupelle bleue.

Une chasuble (queue) dans le dos de chaque enfant.

### POSITION DE DÉPART

1 pied de chaque côté de la coupelle face au panier.

Attitude fléchie.

Ballon à la poche pour la souris (contre la hanche côté extérieur).

### DÉROULEMENT

L'attaquant part en dribble pour aller marquer le panier le plus vite possible.

Le défenseur démarre quand l'attaquant pose son 1er dribble. Il tente de voler la queue de la souris (chasuble de l'attaquant) avant le tir.

### ROTATION

Alternance des tirs à droite et à gauche.

Chaque enfant réalise 3 tirs à droite avant de passer à gauche.

L'enfant suivant démarre dès que le tireur a libéré l'espace sous le panier.

### SÉCURITÉ

Après le tir, libérer rapidement l'espace sous le panier en passant par les côtés.

Départ à droite, puis à gauche : pas de départ en même temps (risque de choc).

### MATÉRIEL PAR PARCOURS

- 1 ballon /2 enfants,
- 1 coupelle bleue (attaquant),
- 1 coupelle blanche (défenseur),
- 2 chasubles.

# TIR EN COURSE

VIDÉO !

## REPÈRES OBSERVABLES

### Départ En Dribble :

Poser le ballon et le pied au sol en même temps.

### Dribble Poussé :

- Pousser son ballon avec les doigts vers le ciel.
- Regarder le panier pour évaluer la distance ou je peux enchaîner le tir dans la course.

### Enchaînement Dribble-Tir :

1. Poser le dernier dribble en même temps que le pied opposé.
2. Attraper le ballon à 2 mains pour tirer dans sa course.
3. Déposer le ballon sur la planche (viser le milieu du trait vertical).

## ÉVOLUTIONS

Bouger les plots pour :

1. Varier la distance de départ / panier.
2. Varier l'écart entre le chat et la souris (retard défensif).

## ÉVALUATION / CRITERES DE REUSSITES

Propositions:

1. Nombre de tirs réalisés sans avoir perdu sa queue / nombre de tirs total.
2. Nombre de tirs réussis / nombre de tirs total.
3. Nombre de tirs avec appuis corrects / nombre de tirs total.
4. Nombre de tirs avec appuis corrects et main extérieure / nombre de tirs total.



### CONSEILS PEDAGOGIQUES

Cet atelier réalisé sur la première et dernière séance de chaque cycle Tir En Course doit permettre aux enfants :

- De donner du sens à l'atelier Tir en Course, comprendre dans quelle situation ils vont utiliser cet outil et donner de l'intérêt à progresser sur ce tir.
- D'auto-évaluer leur progression entre le début et la fin du cycle.
- D'auto-évaluer leur progression tout au long de l'année.

L'encadrant peut proposer une fiche d'observation ou d'auto-évaluation que les enfants compléteront tout au long de l'année.

Les repères observables et les évolutions ne seront à mettre en place qu'au cycle 5. Sur les 4 premiers cycles, privilégier la découverte et l'auto-évaluation.

## LA CHAISE (EXERCICE)

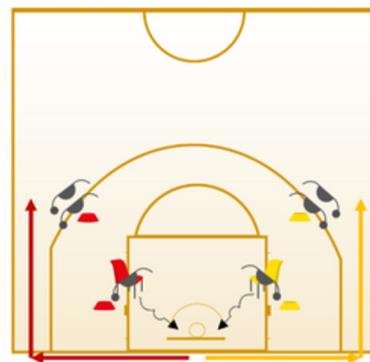
### OBJECTIF

ENCHAÎNER UN DOUBLE PAS/TIR AVEC L'APPUI EXTÉRIEUR EN 1ER

### BUT DU JEU

MARQUER UN PANIER EN SE LEVANT DE LA CHAISE

### ORGANISATION



### PRÉPARATION

- 1 ballon/enfant.
- 2 chaises placées à 3 pas et à 45° du panier (droite et gauche).
- 1 coupelle rouge à 2 pas derrière la chaise de droite et 1 à droite de la chaise.
- 1 coupelle jaune à 2 pas derrière la chaise de gauche et 1 à gauche de la chaise.
- 1 colonne d'enfants par coupelle derrière la chaise.

### POSITION DE DÉPART

1. S'asseoir les fesses au bord de la chaise.
2. Ballon à l'oreille côté coupelle (droite à droite, et gauche à gauche).
3. Pied côté coupelle (ballon) sous la chaise, pied opposé devant la chaise.

### DÉROULEMENT

L'enfant se lève de la chaise sans dribbler, en engageant le pied côté ballon en 1er pour enchaîner 1-2-tir.

### ROTATION

Alternance des tirs à droite et à gauche.

Chaque enfant réalise 3 tirs à droite avant de passer à gauche.

L'enfant suivant démarre dès que le tireur a libéré l'espace sous le panier.

### SÉCURITÉ

Après le tir, libérer rapidement l'espace sous le panier en passant par les côtés.

Départ à droite, puis à gauche : pas de départ en même temps (risque de choc).

**MATÉRIEL PAR PARCOURS**

- 1 ballon/enfant
- 2 chaises
- 2 coupelles rouges
- 2 coupelles jaunes
- 1 panier

## TIR EN COURSE

### REPÈRES OBSERVABLES

#### Se préparer à faire le geste : (A droite)

1. Assis au bord de la chaise avec l'appui droit (côté coupelle) sous la chaise et l'appui gauche (opposé) devant la chaise.
2. Placer le ballon à l'oreille (côté coupelle), main droite et coude sous le ballon. Main gauche sur le côté du ballon, doigts vers le ciel.

#### Faire le geste :

1. Se lever de la chaise en engageant le pied droit sous la chaise côté coupelle.
2. Enchaîner « 1-2-tir » (pied droit - pied gauche - tir).
3. Sauter lors du tir en montant le genou extérieur.

#### Finir le geste :

- Viser et déposer le ballon sur la planche (Milieu du trait vertical).
- Idem à gauche en inversant les appuis et la main.

### ÉVOLUTIONS

Intégrer 1 dribble pour enchaîner Dribble/Double appuis/tir.

### Préparation

Assis sur la chaise avec le pied opposé au ballon relevé (ne touche pas le sol).

### Réalisation

Se lever de la chaise en posant au sol en même temps 1 dribble et l'appui opposé. (A droite : Dribble main droite, et poser en même temps le pied gauche devant la chaise, et inversement à gauche).

Une fois le dribble effectué, enchaîner 1-2-tir.

### ÉVALUATION / CRITERES DE REUSSITES

#### Échantillonnage :

Sur 10 passages, compter le nombre de :

- Appuis corrects main forte.
- Appuis corrects main faible.



VIDÉO !

### CONSEILS PÉDAGOGIQUES

Utiliser des images pour aider les enfants à visualiser.

- **Placement du ballon à l'oreille :** le ballon est un téléphone portable.
- **Finition du tir :** Monter le genou au moment du tir : On imite le flamant rose.
- **Déposer le ballon sur la planche :** Déposer l'oeuf dans le nid, on ne jette pas le ballon sinon on fait une omelette!

# LA TRAVERSÉ EN 30

(SITUATION)

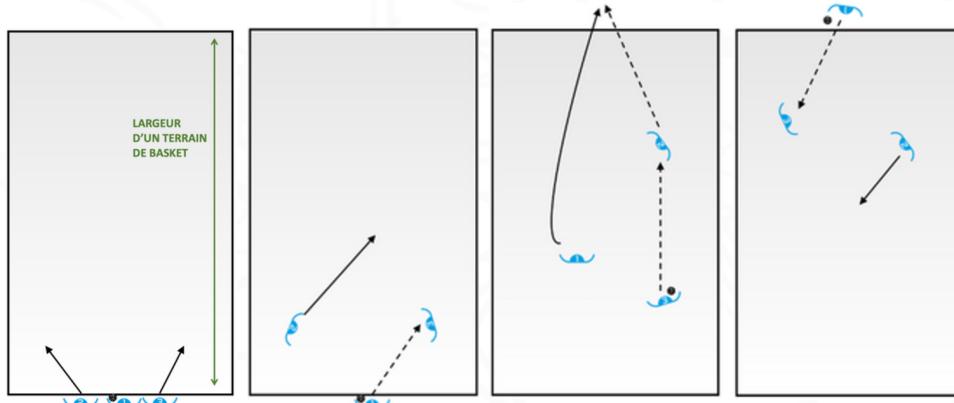
## OBJECTIF

PROPOSER DES SOLUTIONS DE PASSES DEVANT LE BALLON

### BUT DU JEU

TRAVERSER LE TERRAIN EN ALLER/RETOUR LE PLUS VITE POSSIBLE EN PASSE

### ORGANISATION



#### PRÉPARATION

Positionner des plots d'attente si plusieurs groupes. 1 ballon par groupe de 3 (ou 4).

#### POSITION DE DÉPART

3 attaquants avec 1 ballon derrière la ligne.  
Les autres équipes aux plots d'attente.

#### DÉROULEMENT

L'attaquant avec le ballon (PB) derrière la ligne fait la passe à un des 2 attaquants non porteur de balle (NPB) proposant 1 solution de passe vers l'avant. Les enfants doivent progresser en passes le plus vite possible pour amener le ballon derrière la ligne puis revenir au départ.

#### FIN DE SITUATION

Un des enfants attrape le ballon derrière la ligne de départ.

#### ROTATION

Les 3 enfants en attente démarrent quand le groupe précédent a libéré l'espace de jeu.

## JOUER ENSEMBLE

### REPÈRES OBSERVABLES

L'intention est d'amener le ballon le plus vite possible vers l'avant:

#### Repères pour le NPB (Non Porteur de Balle) :

- Sprinter pour proposer une solution de passe devant le porteur de balle (entre le PB et la ligne d'arrivée).
- Préparer ses mains pour attraper les ballons à 2 mains.
- Proposer une solution de passe à distance de passe (suivant les capacités physiques du partenaire PB).

#### Repères pour le PB (Porteur de Balle) :

- Attraper à 2 mains - Regarder vers l'avant - Choisir vite.
- Passer dans la course du partenaire (là où il va !).

### ÉVOLUTIONS

1. Faire des allers / retours sans que le ballon ne touche le sol.
2. N'utiliser que des passes à terre.
3. Chronométrer les parcours pour challenger les enfants à aller le plus vite possible, sans négliger la réalisation.

### ÉVALUATION / CRITERES DE REUSSITES

Chronométrer le temps pour faire un aller-retour en passes au début et à la fin de l'atelier (et/ou du cycle).

### CONSEILS PEDAGOGIQUES

Utiliser les stimulations pour que les attaquants enchaînent leurs actions rapidement.

“Comment j'attrape le ballon ?”

“Qui court devant ?”

“Qui est devant ?”

On voyage (courir) en même temps que le ballon voyage



VIDÉO !



# JAP U11

Madame la Présidente, Monsieur le Président,

**Objet :** Mise en pratique officielle du JAP catégorie U11.

La Commission Mini-Basket relance la mise en pratique du JAP (je Joue, j'Arbitre, je Participe). Tous les joueurs(es) U11 doivent participer à l'arbitrage des rencontres du week-end.

Les associations doivent mettre en place le JAP sur les rencontres U11 avec des sifflets poires ou avec des sifflets personnels aux joueurs(ses).

**Toutes les équipes U11 engagées sur les championnats départementaux devront obligatoirement participer au JAP sur les rencontres officielles lors de la 2eme phase.** Les joueurs(es) qui arbitreront sur les rencontres seront notés dans la case JAP (1ere colonne de la feuille de match).

Le principe du JAP en U11 est de faire arbitrer un joueur de chaque équipe dont l'opposition ne joue pas accompagnés d'un arbitre référent, qui supervise les enfants dans l'arbitrage et prend les décisions arbitrales nécessaires au bon déroulement de la rencontre.

Sur la seconde mi-temps, suivant le souhait de l'association, il est possible de renouveler les mêmes jeunes arbitres ou de les changer. Voici les 3 principales consignes pour la mise en pratique des enfants à l'arbitrage :

**1. Former un triangle avec les partenaires arbitres :** cela permet de donner un repère de déplacement aux arbitres pour :

- 1. Organiser les déplacements
- 2. Encadrer le jeu et être proche de l'action
- 3. Faciliter la communication et les décisions arbitrales

**2. Avoir le sifflet (perso) à la bouche (ou sifflet-poire en main) et siffler fort :** évite les coups de sifflet à retardement, incite à siffler et être entendu de tous.

**3. Verbaliser ce que l'on a vu (faute, sortie, marcher...) et dire à qui je redonne la balle.**

Les consignes demandées aux jeunes arbitres doivent bien-sûr être adaptées au niveau de pratique arbitral. Nous pouvons par exemple leur demander dans un premier temps de siffler les sorties, puis évoluer sur les exigences au fur et à mesure de leur pratique et des rencontres.

Le JAP permet également :

- De renforcer les apprentissages des Mini Basketteurs grâce à une meilleure connaissance des règles et à l'observation de leur application,
- De faire admettre aux adultes que le Mini Basket est avant tout un jeu,
- De répondre à leur envie de jouer, d'arbitrer, de participer et leur permettre de se faire plaisir en assurant ces différentes actions.
- De développer chez certains des vocations...

Le projet JAP d'une équipe commence bien-sûr par la **pratique systématique des enfants à l'entraînement**. Pour cela les techniciens du Comité, Charles Thouin (charlesthouin@basketcd31.com) et Mathieu Collac (mathieucoillac@basketcd31.com) sont à la disposition des éducateurs pour les aider à développer le JAP sur les entraînements et lors des rencontres.

Sportivement,

Mandy Mélin

Responsable de la Commission Mini Basket CD31



## Je découvre l'arbitrage et les gestes de l'arbitre

### POUR BIEN ARBITRER :

1. JE GARDE LE SIFFLET DANS LA BOUCHE ET JE SIFFLE FORT
2. J'ANNONCE CE QUE J'AI VU (SORTIE, FAUTE, MARCHER, ETC...)
3. JE DIS À QUI JE REDONNE LA BALLE J'INDIQUE AVEC MON BRAS ET AVEC MA VOIX LA COULEUR DE L'EQUIPE



### POUR AIDER MON CLUB, JE PEUX AUSSI :

- COMPTER LES POINTS
- TENIR LA FEUILLE DE MARQUE
- CHRONOMÉTRER
- AIDER À INSTALLER LE MATERIEL
- AIDER À ANIMER UN ATELIER POUR LES PLUS PETITS
- AIDER À L'ORGANISATION DES ANIMATIONS DU CLUB (FETES, TOMBOLA, LOTOS, GOUTERS...)



# PROJET CITOYEN U11

A Mesdames et Messieurs les  
Présidents des Associations et les  
éducateurs de la catégorie U11,

Objet : Mise en place du projet citoyen sur les rencontres de la catégorie U11

La France a vécu des Jeux Olympiques avec enthousiasme, plaisir et partage. Le Comité souhaite faire perdurer le fair-play reconnu sur tous les terrains. Nous pensons que, dès le Mini-Basket, nous pouvons inculquer ces valeurs comme principe du savoir vivre ensemble.

Pour cette nouvelle saison, les enfants participeront et s'exprimeront afin de véhiculer des messages tout au long de celle-ci.

Ainsi, avant chaque début de rencontre U11, un joueur(se) de chaque équipe doit choisir et lire à haute voix une citation qui lui tient à cœur, parmi une liste de propositions (voir ci-dessous), après une courte introduction d'un représentant du club.

Au moment où les joueurs(ses) se positionnent pour l'entre-deux, les 2 joueurs(ses) concerné(e)s se placent face au public avec leur porte-voix (plot de l'amitié). Leur phrase commencera toujours par :

« Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU » ...

A la fin de leur lecture, ils échangent leur plot et la rencontre peut commencer.

A noter que chaque équipe peut laisser une « trace » sur tous les plots qui passeront dans leurs mains.

Les plots sont à retirer au Comité.

Cordialement,

La Responsable de la Commission Mini Basket  
Mandy Mélin

Proposition d'introduction par un organisateur :

« La France a vécu des jeux olympiques avec enthousiasme, plaisir et partage. Nos clubs (équipe B et équipe A) s'associent au Comité de la Haute-Garonne dans la lutte contre les incivilités et souhaitent faire perdurer le fair play reconnu sur tous les terrains. Nous pouvons inculquer ces valeurs comme principe du savoir vivre ensemble dès le mini basket. »

Phrases à choisir par un enfant de chaque équipe :

1/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci aux copains/copines de faire des passes au bon moment pour marquer des paniers.

2/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci aux coachs qui font beaucoup pour nous faire progresser.

3/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci aux bénévoles d'organiser les rencontres tous les week-end.

4/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci à tous les parents d'encourager les joueurs(ses), les arbitres et les coachs.

5/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci à nos adversaires du jour, avec qui nous partageons la même passion.

6/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci aux arbitres qui vont être soutenus par l'ensemble du public.

7/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci au marqueur de bien noter nos supers paniers.

8/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci aux coachs qui donnent de leur temps et font au mieux pour l'équipe.

9/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci aux parents qui ont préparé le goûter d'après-match.

10/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci aux supporters de nous encourager dans la victoire comme dans la défaite.

11/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci de respecter les décisions des arbitres, sans eux nous ne pourrions pas jouer.

12/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Merci au maître du temps d'appuyer sur son bouton au bon moment.

13/ Aujourd'hui, c'est jour de MATCH, jour de JEU...

Nous allons bien nous amuser en jouant et en progressant au basket-ball

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 médecins de famille).
3 - Mutualisation possible entre associations	Ententes et Ententes de CTC
4 - Formes de jeu	<b>3c3 avec 2 oppositions / équipe</b> (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	<b>Ballon Taille 4 ou 5</b> Sur 2 petits terrains en travers ou 2 1/2 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"><li>Niveau A : Ballon Taille 4 et remises en jeu effectuées par les arbitres.</li><li>Niveau B : Ballon Taille 5 et remises en jeu effectuées par les arbitres.</li><li>Niveau C : Ballon Taille 5 et remises en jeu effectuées par les joueurs et joueuses.</li></ul>
11 - Règlement de jeu d'une opposition	Règlement F.F.B.B. sauf : <ul style="list-style-type: none"><li>4 fautes personnelles par joueur par rencontre. Pas de décompte des fautes d'équipe.</li><li>Tir réussi en jeu : 2 pts ; Lancer-franc : 1 pt ; Pas de tirs à 3 points.</li><li>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).</li><li>Pas de retour en zone.</li><li>Pas de règle de 3 secondes en zone restrictive, 8 secondes et 24 secondes.</li><li>Règle des 5 secondes : adopter une attitude préventive et éducative, qui a pour seul but de faciliter la mobilité du ballon et des joueurs.</li><li><b>Lancers-Francs : Tous les lancers-francs sont effectués à la fin de la rencontre.</b> 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.</li><li><b>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).</b></li></ul> 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"><li>Victoire dans une opposition : 3 points,</li><li>Résultat nul dans une opposition : 2 points,</li><li>Défaite dans une opposition : 1 point,</li></ul> 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.

# NIVEAUX DE PRATIQUES U9

PLATEAU MINI-POUSSINS MIXTES N°:		TERRAIN N°:		LIEU:		Date:	
RENNCONTRE 1		OPPOSITION B				OPPOSITION A	
NIVEAU DE PRATIQUE CHOISI (entourer) : A B C							
Equipe 1:		Points	5	10	15	20	25
Equipe 2:		Fautes joueurs(jeuses) N°	N°	N°	N°	N°	N°
		LF à tirer					
Equipe 3:		Points	5	10	15	20	25
Equipe 2:		Fautes joueurs(jeuses) N°	N°	N°	N°	N°	N°
		LF à tirer					
COMITÉ BASKETBALL HAUTE-GARONNE		RESULTAT DE LA RENCONTRE 1		RESULTAT DE LA RENCONTRE 2		OPPOSITION A	
RENCONTRE 2		OPPOSITION B		OPPOSITION B			
NIVEAU DE PRATIQUE CHOISI (entourer) : A B C							
Equipe 1:		Points	5	10	15	20	25
Equipe 2:		Fautes joueurs(jeuses) N°	N°	N°	N°	N°	N°
		LF à tirer					
Equipe 3:		Points	5	10	15	20	25
Equipe 2:		Fautes joueurs(jeuses) N°	N°	N°	N°	N°	N°
		LF à tirer					
FFBB FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL		RESULTAT DE LA RENCONTRE 2		RESULTAT DE LA RENCONTRE 2		OPPOSITION A	
RENCONTRE 2		OPPOSITION B		OPPOSITION B			
NIVEAU DE PRATIQUE CHOISI (entourer) : A B C							
Equipe 1:		Points	5	10	15	20	25
Equipe 2:		Fautes joueurs(jeuses) N°	N°	N°	N°	N°	N°
		LF à tirer					
Equipe 3:		Points	5	10	15	20	25
Equipe 2:		Fautes joueurs(jeuses) N°	N°	N°	N°	N°	N°
		LF à tirer					
minibasket		RESULTAT DE LA RENCONTRE 2		RESULTAT DE LA RENCONTRE 2		OPPOSITION A	

minibasket

## **TEST FORMULAIRE RENCONTRES U11**



## **VOTRE AVIS SUR LE COACH DATING ET VOS SOUHAITS**



Vous pouvez prendre contact avec Mathieu pour une intervention sur le terrain avec les enfants de votre école de basket ou toute demande en lien avec le Mini.  
[mathieucoillac@basketcd31.com](mailto:mathieucoillac@basketcd31.com)  
0676775529