

Guide pour réussir une rencontre de minibasket

Nous pouvons être loyaux sans considérer l'adversaire comme un ennemi !

Vous avez choisi d'encadrer le minibasket et trop souvent nous rencontrons des écarts de points importants. Dans un souci de **respect des valeurs éducatives et sociales**, afin d'éviter de mélanger les équipes, d'arrêter la marque (feuille et tableau d'affichage) et répondre à **l'esprit minibasket**, nous vous proposons tout un ensemble de conseils techniques et pédagogiques qui éviteront ces écarts.

Nous pouvons être forts sans écraser l'adversaire !

En fonction du degré de facilité de la rencontre, nous conseillons d'utiliser un ou plusieurs conseils pédagogiques en s'investissant tout d'abord sur le plan offensif et ensuite sur le plan défensif.

MODE OPERATOIRE

Ne pas attendre de mener de 30 points, si votre équipe domine l'adversaire, même de 10 points, commencer déjà à donner des consignes, comme par exemple :

1- OFFENSIVEMENT



DRIBBLES :

- 1 Limiter le nombre de dribbles
- 2 Interdire le dribble
- 3

PASSES :

- 1 Définir un nombre de passes avant le tir
- 2 Chaque joueur doit recevoir le ballon avant le tir
- 3 Définir un type de passe (passe à terre, passe à une main)
- 4 Enchaîner des actions de jeu à 2 (passe et va, main à main... mais pas d'écran !!!)
- 5



TIRS :

- 1 Favoriser les tirs en dehors de la zone restrictive
- 2 Utiliser la main faible sur le tir en course
- 3 Suite à un rebond offensif, ressortir le ballon vers la ligne à 3 points
- 4

2- DEFENSIVEMENT

- DEMANDER :**
- 1 Aux défenseurs de ne pas intervenir sur les dribbles (défendre moins près de son attaquant)
 - 2 Demander au tireur d'aller toucher le corner, avant de revenir défendre, pour favoriser le surnombre offensif
 - 3 Après un panier marqué, demander aux défenseurs de reculer dans leur zone restrictive avant d'aller défendre vers son joueur.
 - 4

3- CONSEILS POUR LA RENCONTRE

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



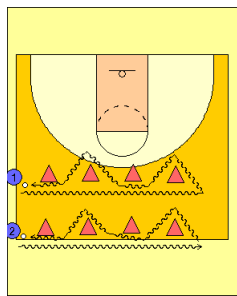
DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U9

2 CONCOURS – La rencontre débute par 2 concours constitués : un relais en dribble et un concours d'adresse, **qui servent d'échauffement**.

MATCH – A l'issue de ces deux concours, le match peut débiter en prenant en compte les points marqués lors des 2 premières épreuves (dribbles et tirs). Ainsi une rencontre peut débiter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

SCORE – Ces scores sont reportés sur la feuille de marque avant le début du match.

1 – UN RELAIS EN DRIBBLES



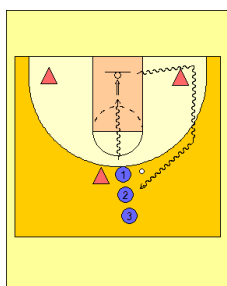
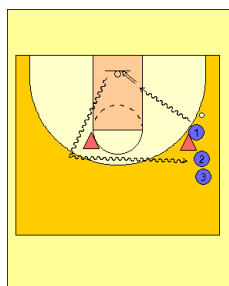
OBJECTIF : Les équipes effectuent ce parcours en parallèle. Lorsque l'une des équipes a moins de concurrents, un ou plusieurs jeunes effectuent le parcours 2 fois afin que le nombre de passages soit identique.

Attention : **Le départ se fait sur une course droite et le retour en slalom, pour que l'enfant puisse s'arrêter plus facilement pour donner le ballon de la main à la main.**

REMARQUES : Lors des passages de relais, **la passe s'effectue de la main à la main**. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers si ceux-ci n'avantagent pas outre mesure l'équipe concernée.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, **l'épreuve se joue en trois manches**. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

2 – UNE EPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Avec 2 ballons minimum/équipe (3 si cela est possible) et pendant 2 minutes, chaque équipe effectue un parcours en dribble avec un maximum de tirs.

REMARQUES : Les tirs s'effectuent en course ou de plein pied sous le cercle. Après avoir tiré, le jeune récupère son ballon et va le donner à un partenaire en faisant le tour du deuxième cône. Lors des passages de relais, **la passe s'effectue de la main à la main**. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers.

La 1ère manche se fait avec des tirs en course à droite, la 2nde avec des tirs en course à gauche et la 3ème se fait de face avec un tir de plein pied près du cercle.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, l'épreuve se joue **en trois manches**. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

A l'issue de ces deux épreuves, le match débute en prenant en compte les points marqués lors de ces deux épreuves. Ainsi une rencontre peut débiter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U11

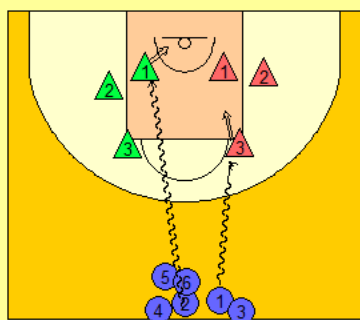
1 CONCOURS – La rencontre débute par 1 concours d'adresse en 2 manches, **qui sert d'échauffement pour la manche 1**, la 2^{ème} manche se fera à la mi-temps elle doit se faire **sur le temps d'échauffement de 2^{ème} mi-temps**.

MATCH – A l'issue de ce concours, le match peut débiter, le gain de la manche 1 donne à l'équipe la possession de la balle pour le début de la 1^{ère} ou 2^{ème} mi-temps (Balle en zone avant – Pas d'entre deux).

SCORE – Les points marqués lors du concours serviront à départager les 2 équipes en cas de score nul après une prolongation (penser à noter les scores).

UNE EPREUVE D'ADRESSE

Durée de l'épreuve 3 min



OBJECTIF : Valorisation du shoot en U11 : mise en place d'un atelier shoot en 2 manches : 1^{ère} avant le match et la 2^{ème} à la mi-temps. Le gain de la manche **donne à l'équipe la possession de la balle** pour le début de la 1^{ère} ou 2^{ème} mi-temps (balle en zone avant). Durée de l'atelier 3mn. Le 1er atelier doit être pris en compte dans l'échauffement et le 2^{ème} sur le mi-temps afin de ne pas rallonger la durée des rencontres.

DEROULEMENT : l'enfant part du rond central et choisit le plot d'où il va tirer. Il y aura un plot à 1 pt, un à 2pts et un à 3pts en fonction de leur emplacement. 1^{ère} manche : plots à droite, 2^{ème} manche : plots à gauche. L'atelier se fait sur le panier où l'équipe jouera, 3 ballons par équipe. Le joueur ou joueuse part dès que le joueur ou joueuse précédent(e) a tiré. Revenir en dribble avec le ballon et le passer en main à main à un joueur ou joueuse qui est dans le rond central.

POINTS : l'équipe qui marque le plus de points gagne la manche donc la possession du ballon pour débiter la mi-temps – En cas d'égalité après une prolongation de 2 minutes, les points des 2 manches cumulées départageront les équipes.

Pour chaque concours, les plots doivent être espacés de la même distance pour chaque équipe

CONDENSÉ DES RÈGLES PARTICULIÈRES DU RÈGLEMENT MINIBASKET

	U11	U9
Dimensions et équipement Ligne des lancers-franc Ballon	4 m 60 Taille 5	2 m 80 (pointillés) Taille 5
2- Les joueurs et l'entraîneur Nombre de joueurs sur le terrain	4	4
3- Règles de chronométrage Temps de jeu	6 x 4 mn	6 x 4 mn
4- Valeur d'un panier réussi - Résultat de la rencontre Panier à 3 points Score nul	Non Non Une prolongation de 2 mn puis le cumul des points du concours de tirs donne la victoire	Non Possible
5- Remplacement - Présence sur le terrain Présence sur le terrain Remplacement possible après chaque coup de sifflet (Périodes 5 et 6)	Au moins 2 périodes complètes Oui	
6- Violations 3 secondes 5 secondes 8 secondes 24 secondes Retour en zone arrière Ballon pris des mains, ou tapé dans le cas d'un ballon tenu par l'attaquant	Oui Non Non Non Oui Possible	Non Non Non Non Non Non Non <i>Non Possibilité de prendre le ballon dans le dribble</i>
7- Fautes Lancer-franc après faute sur le tireur Faute antisportive Faute technique Faute disqualifiante 5 faute éliminatoires	Oui Demander un remplacement de joueur Oui Non Oui	Oui Demander un remplacement de joueur Oui Non Oui
8- Défense Homme à homme / Fille à Fille	Obligatoire	Obligatoire
9- Ecart de points 30 points maxi	Oui	Oui
10- Détection Devant la feuille de match à remplir	Obligatoire	Possible
11- Concours Concours	Oui début de chaque mi-temps	Oui début de match
12- Entre deux Au début des 6 périodes	Période 2,3,5,6	Oui
13- Arbitrage Remise en Jeu lors des remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas la balle sauf en cas de faute ou de retour en zone (U11)	Oui	Oui

