



Le MINI Basket

C'est quoi ?



Version 1. e du 16.06.17





Le MINI Basket, c'est quoi ?

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

Version 1. e du 16.06.17



Pour cela les règles de jeu seront simplifiées : tout pour l'enfant, tout pour favoriser le jeu.



Le MINI Basket, c'est pour qui ?

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



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.





Le MINI Basket, l'Esprit

- 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



*Le basket est un sport pour adultes
Le mini basket est un jeu pour enfants
La compétition doit être formatrice*



Le MINI Basket, les objectifs sportifs

U6-U7-U8 : 3 et 3

1. Développer l'émulation
2. Privilégier la fluidité du jeu
3. Privilégier le jeu de transition

Le jeu à 3 est la base du jeu à 5

U9-U10 : 4 contre 4

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





Le MINI Basket, les objectifs sportifs

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

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

U12 : 5 contre 5

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



Le MINI Basket, les règles de jeu



U6-U7-U8 : 3 et 3

1. Le terrain : surface d'un demi terrain
2. Les panneaux : hauteur maximum de 2,60 m
3. Le ballon : le ballon jaune (taille 5 mais poids d'un 4)
4. Le temps : 8 périodes de 4 minutes (sans arrêt de chrono)
5. Temps-mort et remplacement : pas de temps-mort, ni de remplacement (sauf en cas de blessé)
6. Echauffement : il est, normalement, effectué en commun (les deux équipes font le même échauffement)
7. Les équipes : minimum 3 joueurs et maximum 10, les équipes peuvent être mélangées
8. Participation : chaque enfant doit avoir le même temps de jeu
9. La rencontre est gérée par les 2 formateurs
10. Pas de score ni de marquoir



Les formateurs seront vigilant sur le « marcher », le « double-dribble » et les « contacts », ils effectueront les remise en jeu



Le MINI Basket, les règles de jeu



- **U9-U10 : 4 contre 4**
 1. Le terrain : surface d'un 3/4 de terrain
 2. Les panneaux : hauteur maximum de 2,60 m
 3. Le ballon : le ballon rouge (taille 5)
 4. Le temps : 8 périodes de 4 minutes (avec arrêts de chrono)
 5. Temps-mort et remplacement : pas de temps-mort, ni de remplacement (sauf en cas de blessé)
 6. Echauffement : il est, normalement, effectué en commun (les deux équipes font le même échauffement)
 7. Les équipes : minimum 4 joueurs et maximum 10, les équipes peuvent être mélangées
 8. Participation : chaque enfant doit avoir le même temps de jeu
 9. La rencontre est gérée par les 2 formateurs ou un arbitre initié au MINI Basket
 10. Le score est comptabilisé : 3 pts par périodes gagnée et 1pt par perdue

Version 1 e du 16.06.17



Les formateurs seront vigilant sur le « marcher », le « double-dribble » et les « contacts »

Le MINI Basket, les règles de jeu



U12 : 5 contre 5

1. Le terrain : surface d'un terrain
2. Les panneaux : hauteur maximum de 2,60 m
3. Le ballon : le ballon rouge (taille 5)
4. Le temps : 4 périodes de 8 minutes (avec arrêts de chrono)
5. Temps-mort et remplacement : un temps-mort est autorisé par quart temps, les remplacements sont autorisés
6. Echauffement : en équipe
7. Les équipes : minimum 5 joueurs et maximum 12
8. Participation : chaque enfant doit avoir le même temps de jeu
9. La rencontre est gérée par les 2 formateurs ou un arbitre initié au MINI Basket
10. Le score est comptabilisé normalement

Version 1. e du 16.06.17



Les formateurs seront vigilant sur le « marcher », le « double-dribble » et les « contacts »



Le MINI Basket,

Pourquoi des règles adaptées ?

Elle permettent d'atteindre de la cohérence entre notre philosophie, nos objectifs, nos méthodes et notre projet MINI Basket

Pourquoi une concertation ?

Elle est très importante entre les formateurs pour pouvoir poser des objectifs lors des rencontres, éventuellement ajuster les décisions et éviter de mettre l'enfant en situation d'échec

Pourquoi les règles peuvent évoluer ?

En accord avec les deux formateurs, certaines règles peuvent être adaptées

Version 1.0 du 16.06.17



Expliquer les règles adaptées du code de jeu aux enfants et aux parents



Le MINI Basket,

Pour que le MINI Basket soit une réussite, nous avons besoin de tous

- ✓ Les enfants
- ✓ Les formateurs
- ✓ Les parents
- ✓ Les dirigeants

Chaque personne doit :

- ✓ œuvrer pour le bien de tous
- ✓ respecter les règles (code de jeu, ROI du club, consignes du formateur, ...)
- ✓ encourager et être positive avec tous les enfants



La feuille de rencontre en 5 contre 5



FEUILLE DE RENCONTRE SC/5

U12

Nombre de quarts temps 4

Durée du quart temps 8 Min. avec arrêts

Equipe A _____		Equipe B _____	
Catégorie _____	Rencontre n° _____	Date _____	Heure _____ H _____
Délégué A _____		Délégué B _____	
Marqueur _____		Chronométrateur _____	

EQUIPE A				EQUIPE B			
Fautes d'équipe		Temps morts		Fautes d'équipe		Temps morts	
Q1	1 2 3 4	Q2	1 2 3 4	Q1	1 2 3 4	Q2	1 2 3 4
Q3	1 2 3 4	Q4	1 2 3 4	Q3	1 2 3 4	Q4	1 2 3 4

EVOLUTION DU SCORE							
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	26	26	51	51	76	76
2	2	27	27	52	52	77	77
3	3	28	28	53	53	78	78
4	4	29	29	54	54	79	79
5	5	30	30	55	55	80	80
6	6	31	31	56	56	81	81
7	7	32	32	57	57	82	82
8	8	33	33	58	58	83	83
9	9	34	34	59	59	84	84
10	10	35	35	60	60	85	85
11	11	36	36	61	61	86	86
12	12	37	37	62	62	87	87
13	13	38	38	63	63	88	88
14	14	39	39	64	64	89	89
15	15	40	40	65	65	90	90
16	16	41	41	66	66	91	91
17	17	42	42	67	67	92	92
18	18	43	43	68	68	93	93
19	19	44	44	69	69	94	94
20	20	45	45	70	70	95	95
21	21	46	46	71	71	96	96
22	22	47	47	72	72	97	97
23	23	48	48	73	73	98	98
24	24	49	49	74	74	99	99
25	25	50	50	X	X	X	X

EQUIPE A				EQUIPE B			
Fautes d'équipe		Temps morts		Fautes d'équipe		Temps morts	
Q1	1 2 3 4	Q2	1 2 3 4	Q1	1 2 3 4	Q2	1 2 3 4
Q3	1 2 3 4	Q4	1 2 3 4	Q3	1 2 3 4	Q4	1 2 3 4

RESULTAT				
QUART 1	A	_____	B	_____
QUART 2	A	_____	B	_____
QUART 3	A	_____	B	_____
QUART 4	A	_____	B	_____
RESULTAT FINAL	A	_____	B	_____
RESULTAT CONCOURS	A	_____	B	_____
RESULTATS RENCONTRE + CONCOURS	A	_____	B	_____

SIGNATURE(S) ARBITRE(S) FORMATEUR(S)

ARBITRE(S) FORMATEUR(S)

Version 1. e du 16.06.17



Version 1.0 du 16.06.17





REGLES ADAPTEES AU MINI Basket



INTRODUCTION



- En termes de gestion de la rencontre, oublions le terme restrictif « d'arbitre », mais privilégions plutôt ***l'accompagnant***
- **LES OBJECTIFS**
 - Concertation entre tous les intervenants avant la rencontre
 - Définir le coefficient d'intervention de ***l'accompagnant*** par rapport au niveau technique et collectif des 2 équipes
 - Les interventions doivent être **formatives et pédagogiques**



LES ACTEURS D'UNE RENCONTRE



● U6 – U7 – U8 : « le 3 et 3 »

- Joueurs : 10 max
- 2 Formateurs MINI Basket (« FMB »)
- Gestion rencontre : les 2 FMB

● U10 : « le 4 contre 4 »

- Joueurs : 10 max
- 2 FMB
- Gestion rencontre : de préférence, les 2 FMB ou la « règle de l'alternance »

● U12 : « le 5 contre 5 »

- Joueurs : 12 max
- 2 FMB
- Gestion rencontre : 1 ou 2 *accompagnants* de préférence

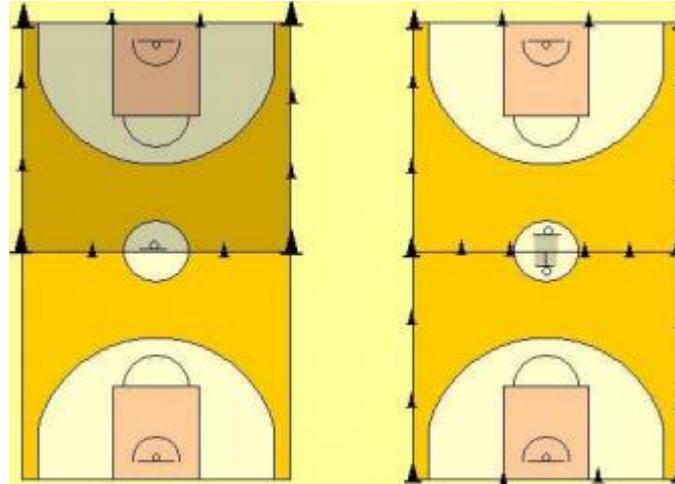


ORGANISATION TERRAINS ET LIGNES



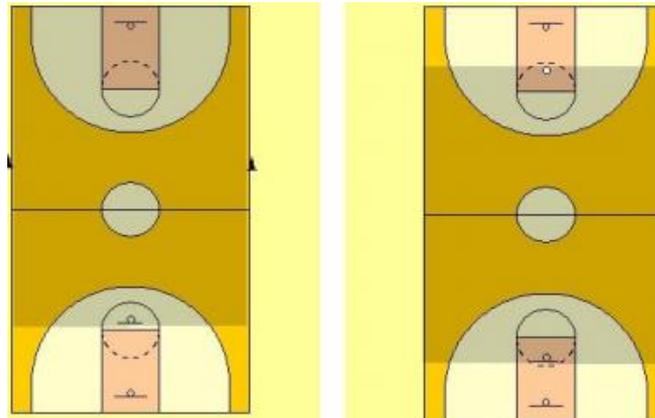
● U6 – U7 - U8

- Demi-terrain
- 2 panneaux MINI Basket



● U10

- 3/4 terrain
- 2 panneaux MINI Basket
- **Ligne LF à 3,50 m**





ORGANISATION TERRAINS ET LIGNES

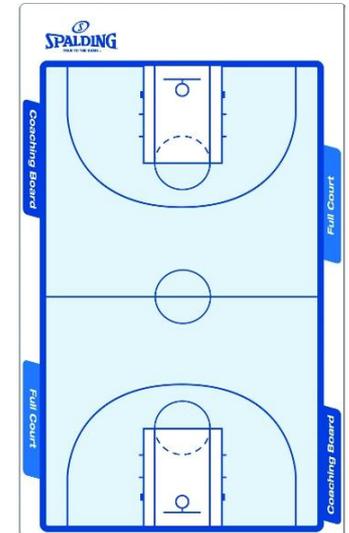
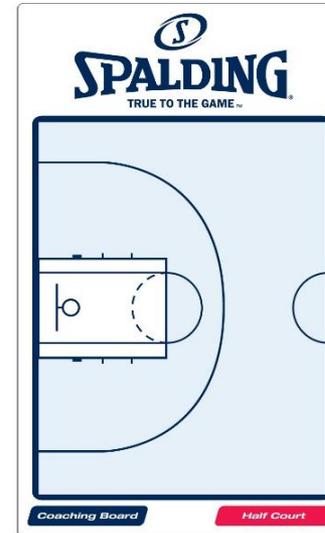


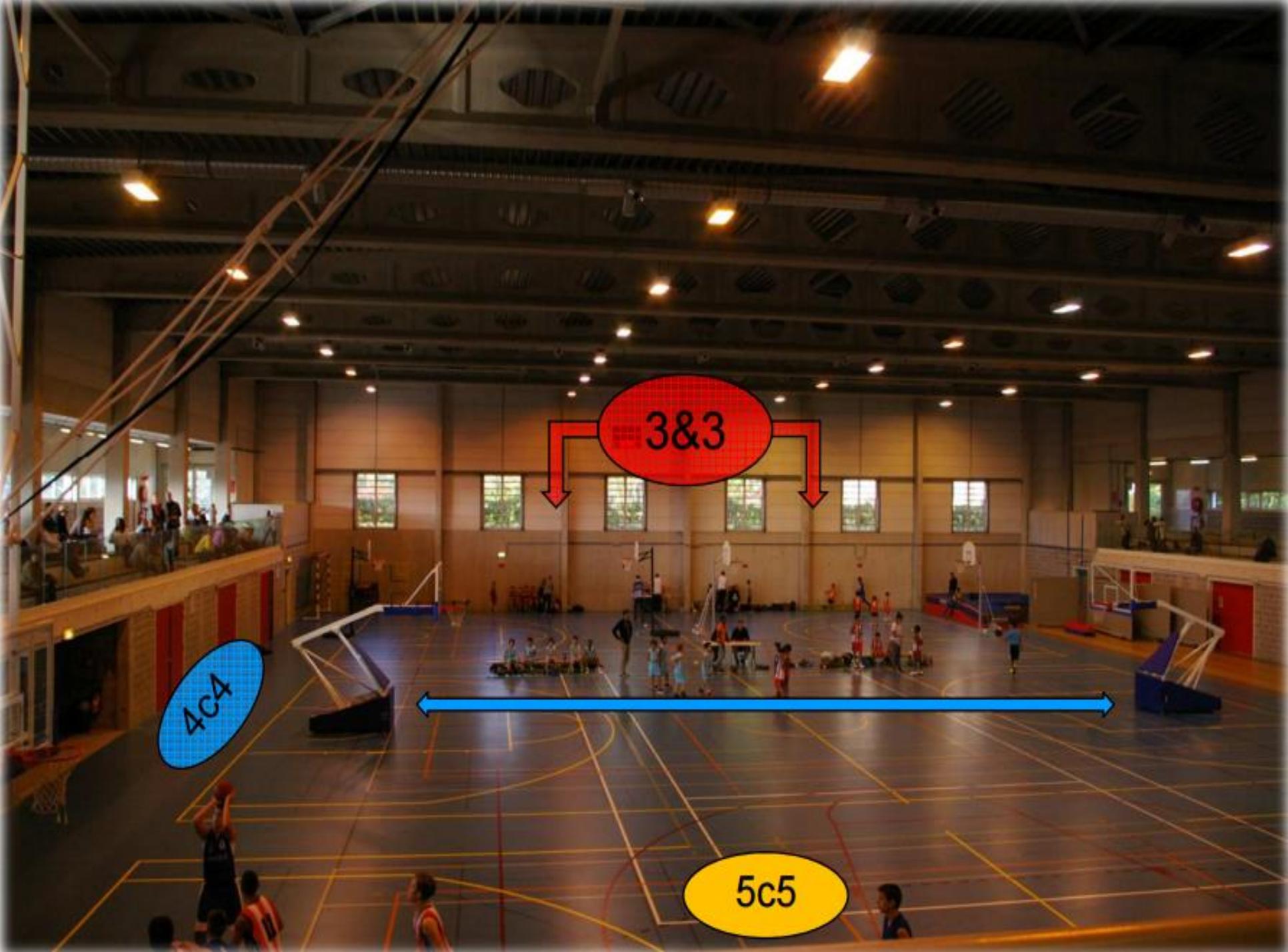
● U12

- Terrain classique
- **Ligne LF à 4 m**

● Remarques

- Le terrain se divise en une zone avant et une zone arrière, la ligne médiane faisant partie de la zone arrière.
- Chaque demi-terrain comprend
 - Le panier
 - La raquette
 - La ligne des 3 points





3&3

4c4

5c5



DUREE DE LA RENCONTRE



● U6 - U7 - U8

- 8 x 4 minutes
- Pas d'arrêts de chrono

● U10

- 8 x 4 minutes
- Avec arrêts de chrono

● U12

- 4 x 8 minutes
- Avec arrêts de chrono

- Gestion des temps de repos
- 1 minute entre les périodes
- 5 à 10 minutes pour la mi-temps

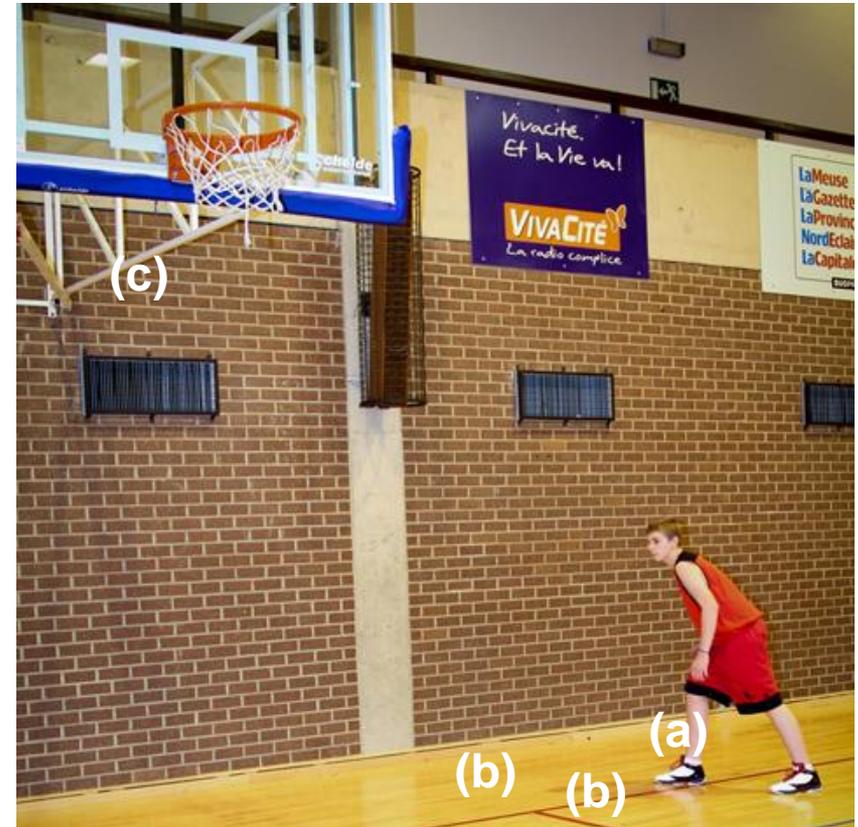


SORTIES DU BALLON



Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche

- un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain **(a)**
- Le sol, la ligne **(b)**
- les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet situé au-dessus du terrain de jeu **(c)**





LA REMISE EN JEU EVOLUTION



● U6 – U7 - U8

- C'est le FMB qui effectue la remise en jeu

● U10

- La remise en jeu est effectuée par le joueur avec son défenseur à côté de lui
- Dès que le ballon quitte les mains, le défenseur rentre dans le jeu

● U12

- Processus normal.
- Le défenseur gêne la remise en jeu
 - ✓ Pas de défense aveugle
 - ✓ Pas de prise à deux

● Remarque

- La règle des 5 secondes n'est pas d'application pour les U8 et U10.
- En U12, peut-être appliquée en fonction du niveau technique
- Point de concertation avant la rencontre



SIGNALISATION





REMISES EN JEU ILLUSTRATION 1



Correct ou non?

- Le joueur a les deux pieds derrière la ligne...

- Situation correcte
- Violation





ILLUSTRATION 2



Correct ou non ?

- Le joueur a un pied sur la ligne...

- Situation correcte
- Violation





ILLUSTRATION 3



Correct ou non ?

- Le joueur a un pied qui dépasse la ligne...
- Situation correcte
- Violation





LES POINTS MARQUES



- Pour marquer, le ballon doit pénétrer dans le panier par le haut et traverser le filet.
- Tous les paniers de plein jeu comptent pour 2 points, même au-delà de la ligne des 6,75m
- Le lancer-franc est une pénalité accordée au joueur qui fait l'objet d'une faute au moment du tir
 - **U8** pas de LF
 - **U10** 1 seul LF qui compte pour 2 pts
 - **U12** 1 ou 2 LF qui compte pour 1 point





SIGNALISATION



2 points marqué

1 point marqué



● U8 – U10

- Pas d'entre-deux
- Remise en jeu par l'équipe visitée depuis son panier
- Alternance

● U12

- La rencontre débute par un entre-deux
- Alternance





L'ALTERNANCE



- Représentée par une flèche au niveau de la table de marque. Elle indique l'équipe qui aura droit à la possession du ballon lors de la prochaine situation d'entre-deux (ex : ballon tenu, cas particuliers)
- Après l'entre-deux initial, la flèche sera attribuée à l'équipe qui n'a pas eu la première possession du ballon
- **U12** les quart-temps 2 - 3 et 4 débutent par une remise en jeu à l'opposé de la table de marque, à cheval sur la ligne médiane. La flèche d'alternance renseignera l'équipe qui a droit à la possession du ballon et donc à la remise en jeu.





TEMPS-MORTS



- **U8 – U10**

- Pas de temps-morts

- **U12**

- Un temps-mort maximum par quart-temps
 - Aucun report n'est permis

- Le temps-mort dure 1 minute. A 50 secondes, les officiels de table préviennent *les accompagnants* qui vont alors rappeler les joueurs



SIGNALISATION



1. Arrêt du chrono



2. Signal temps-mort





REPLACEMENT



● U8 – U10

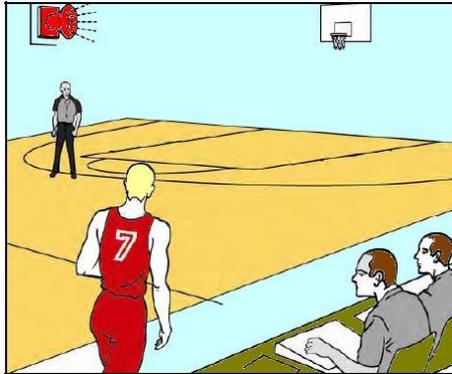
➤ Hormis pour blessure, aucun remplacement n'est autorisé

● U12

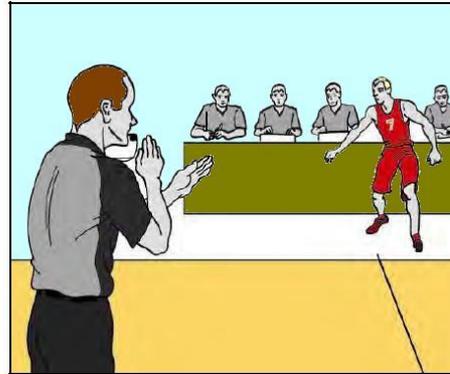
➤ les remplacements se feront normalement, sur une occasion de remplacement

SIGNALISATION

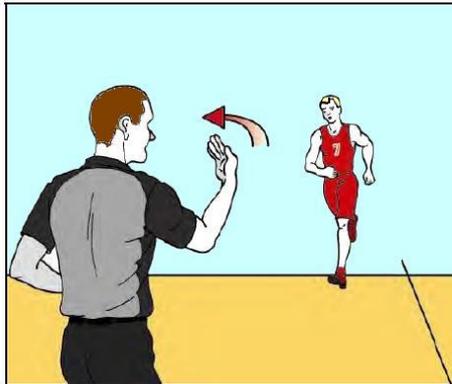
Table sonne



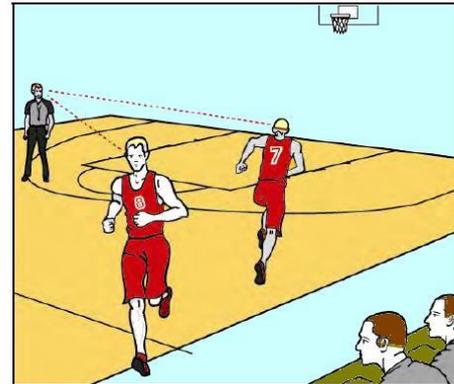
Signal remplacement



Entrée autorisée



Surveillance et gestion





TEMPS-MORTS REPLACEMENTS



- Tableau récapitulatif et simplifié de quand le FMB peut demander un temps-mort ou un remplacement

Temps-mort	Remplacement
Coup de sifflet (Arrêt de jeu)	Coup de sifflet (Arrêt de jeu)
Panier marqué (équipe encaisse)	Panier marqué (2' fin - équipe encaisse)
LF marqué (2 équipes)	LF marqué (2 équipes)



LE RETOUR EN ZONE



● U8 – U10

- Pas de retour en zone

● U12

- Le retour en zone est d'application
- Une fois dans sa zone avant, l'équipe attaquante ne peut plus ramener le ballon en zone arrière
- Pour siffler une violation de retour en **zone**, ***l'accompagnant*** doit vérifier les 3 conditions suivantes
 - Contrôle du ballon en zone avant par l'équipe attaquante
 - Un joueur de l'équipe attaquante touche le ballon en dernier dans la zone avant
 - Un joueur de l'équipe attaquante touche le ballon en premier dans la zone arrière
- **Sanction**
 - Le ballon sera rendu à l'équipe adverse et la remise en jeu se fera en ligne latérale à l'endroit le plus proche où la violation a été commise



LE DOUBLE DRIBBLE



- Un joueur qui gagne un contrôle de ballon a droit à le dribbler
- Un dribble commence lorsqu'un joueur contrôle le ballon sur le terrain et qu'il le lance, le roule ou le dribble au sol
- Un dribble se termine lorsqu'un joueur touche simultanément le ballon à deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains
- Lorsqu'il arrête son dribble, il ne peut plus repartir! Il doit passer le ballon ou shooter

LE DOUBLE DRIBBLE

- Il est donc interdit au joueur de porter la balle en dribblant ou de dribbler à deux mains
- **Sanction** : le ballon sera rendu à l'équipe adverse et la remise en jeu se fera en ligne de touche à l'endroit le plus proche où la violation a été commise





SIGNALISATION



1. Arrêt du chrono



2. Signal «Double dribble»



3. Montrer direction du jeu





LE MARCHER



- Au basket-ball, le joueur n'a pas le droit de marcher et de courir avec le ballon en mains. Ces deux situations seront sanctionnées par un « *marcher* »
- **Sanction** : le ballon sera rendu à l'équipe adverse et la remise en jeu se fera en ligne de touche à l'endroit le plus proche où la violation a été commise
- En revanche, le joueur a droit à maximum deux pas (2 temps) pour s'arrêter



NOTION DE PIED PIVOT



- Une fois arrêté, le joueur peut pivoter sur un seul pied
- **L'accompagnant** devra donc déterminer le pied pivot
 - Joueur à l'arrêt = choix du pied pivot
 - Arrêt un temps du joueur = choix du pied pivot
 - Arrêt 2 temps du joueur = premier pied touchant le sol est le pied pivot



Arrêt un temps

- Le joueur a le choix du pied pivot



NOTION DE PIED PIVOT



- Après avoir pivoté, le joueur peut
 - Décoller son pied pivot pour shooter ou passer
 - Démarrer un dribble : le ballon doit quitter la main avant de décoller le pied pivot





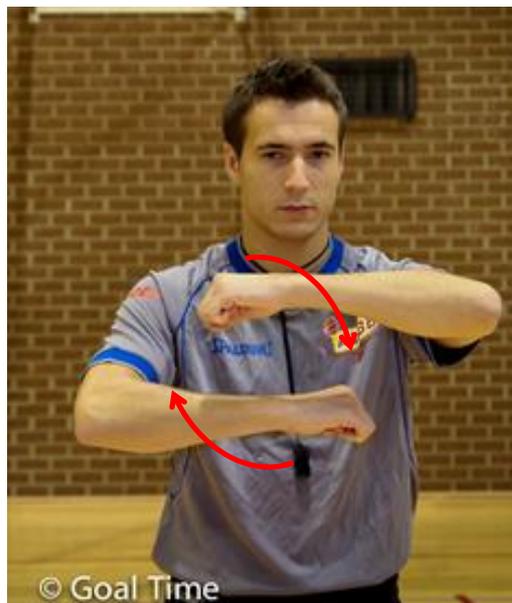
SIGNALISATION



1. Arrêt du chrono



2. Signal «Marcher»



3. Montrer direction du jeu





LES TROIS SECONDES



● U8 –U10

- La règle des 3 secondes n'est pas d'application

● U12

- Communication avec le formateur
- Le formateur communique avec son joueur
- **L'accompagnant** communique avec le joueur
- S'il y a un vrai abus, sanctionner cette violation
- Remise en jeu pour l'équipe adverse – ligne latérale



LES 5 – 8 – 24 SECONDES



- Peu importe la catégorie, ces 3 règles de temps ne sont pas d'application
- **U12**
 - La règle des 5 secondes peut-être d'application
 - Concertation avant la rencontre



LES FAUTES



U8

- Pas de fautes de joueur
- Pas de fautes d'équipe

U10

- Fautes au joueur
- Pas de fautes d'équipe

U12

- Fautes au joueur
- Fautes d'équipe



LES FAUTES



- Que le joueur attaque ou défende, il n'a pas le droit de
 - Tenir
 - Pousser
 - Frapper
 - Bousculer

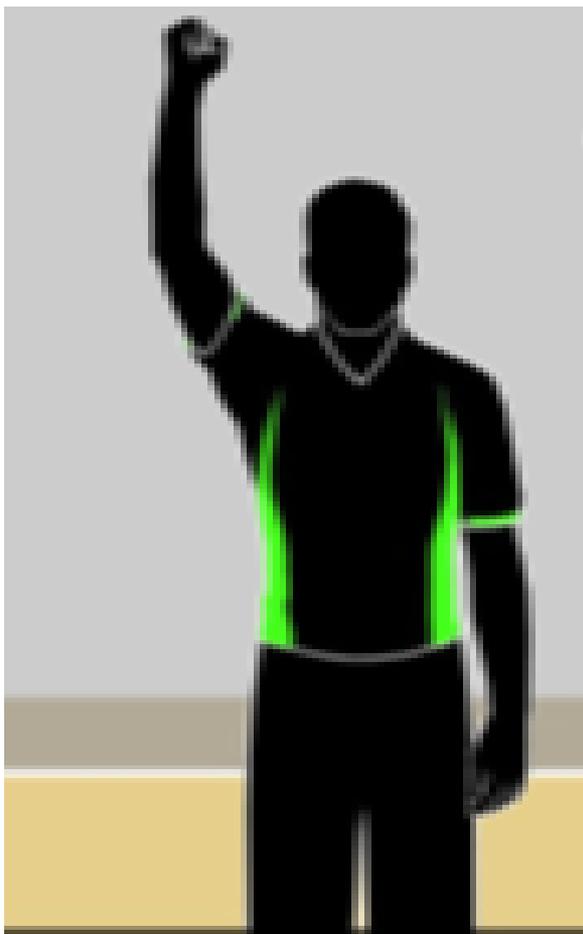
- Le joueur a le droit pour défendre
 - De se déplacer face à son adversaire
 - De gêner l'adversaire

- Le joueur ne peut pas créer de contact
 - Avec les bras
 - Avec les épaules
 - Avec les hanches
 - Avec les jambes

- **Sanction:** : une faute sera sifflée U10 – U12 inscrite sur la feuille
 - Une remise en jeu en ligne latérale ou de fond
 - Deux lancers francs
 - Un lancer franc



SIGNALISATION



1. Arrêt du chrono



SIGNALISATION



2. Signalisation table de marque *Numéro fautif (6 et 14)*





SIGNALISATION



3. Signalisation table de marque *Type de faute*





SIGNALISATION



4. Signalisation table de marque *Type de faute*

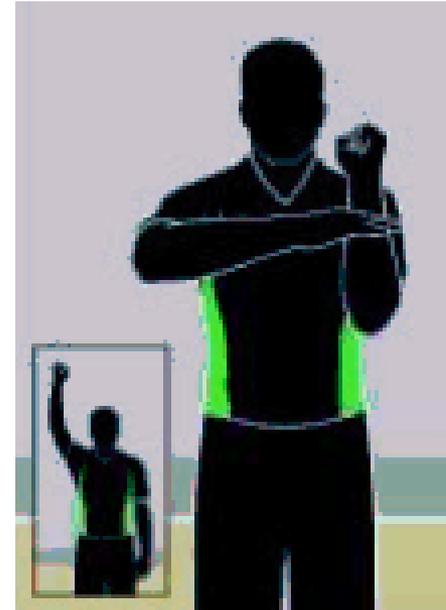




SIGNALISATION



5. Signalisation table de marque *Type de faute*





SIGNALISATION



6. Signalisation table de marque *Sanction (attribution de lancer(s)-franc(s))*





SIGNALISATION



6. Signalisation table de marque *Direction du jeu*





NOUVEAUX NUMEROS



Les numéros : 0-00-...-99

Signalisation des
numéros 00 et 0



Signalisation des
numéros de 1 à 5

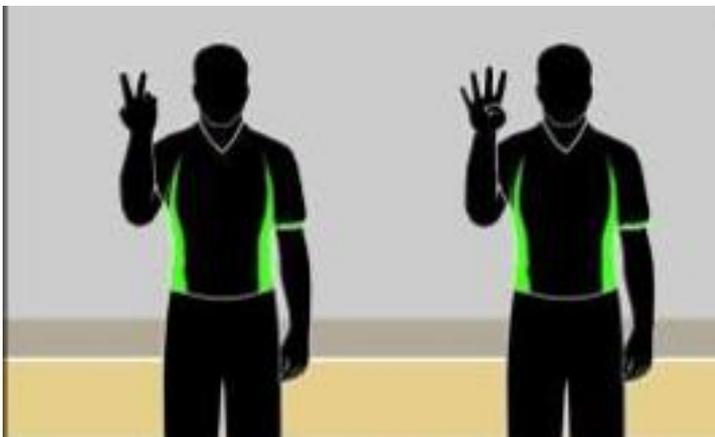




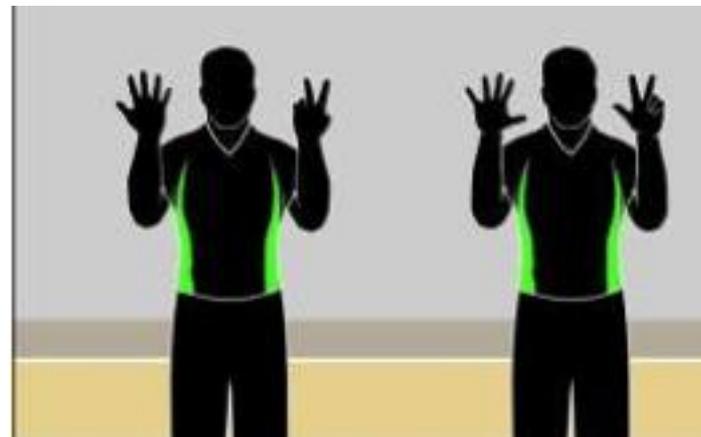
NOUVEAUX NUMEROS



Signalisation du
numéro 24



Signalisation du
numéro 78





LES FAUTES



● U10 – U12

- A la 5^{ème} faute du joueur, celui-ci ne peut plus continuer à jouer
- Il sera remplacé



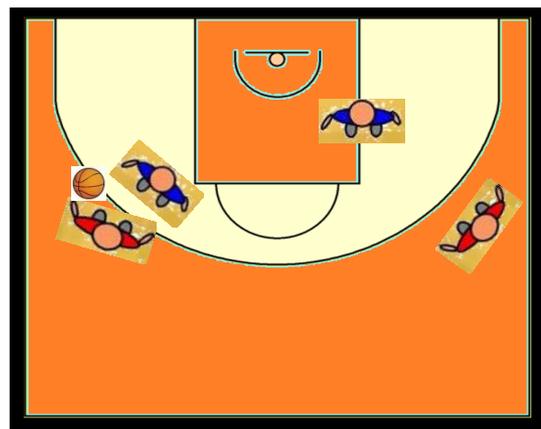
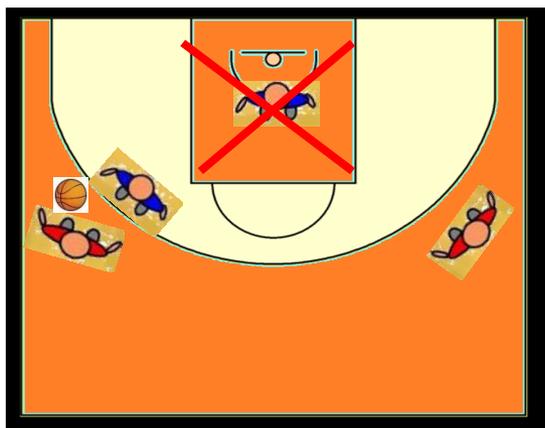


DEFENSE - REGLES



- Rappel : Se référer au « carnet du FMB »
- Défense individuelle
 - **PAS DE TRAPPE**
- Aide défensive

Le défenseur à plus de deux passes ou côté faible, ne pourra avoir **qu'un seul pied dans la raquette**



Principes simplifiés en matière de placement



- Pour l'entre-deux :

Si **2 accompagnants** sont présents :

L'un réalise le lancer du ballon entre les joueurs,

L'autre est en face, prêt à déclencher le chrono.



Principes simplifiés en matière de placement

- Placement sur « jeu placé » :

Les **2 accompagnants** sont placés comme sur la photo ci-contre

Un au-dessus et un en-dessous, placés en diagonale; l'objectif étant pour eux d'avoir l'ensemble des joueurs entre leurs champs de vision.





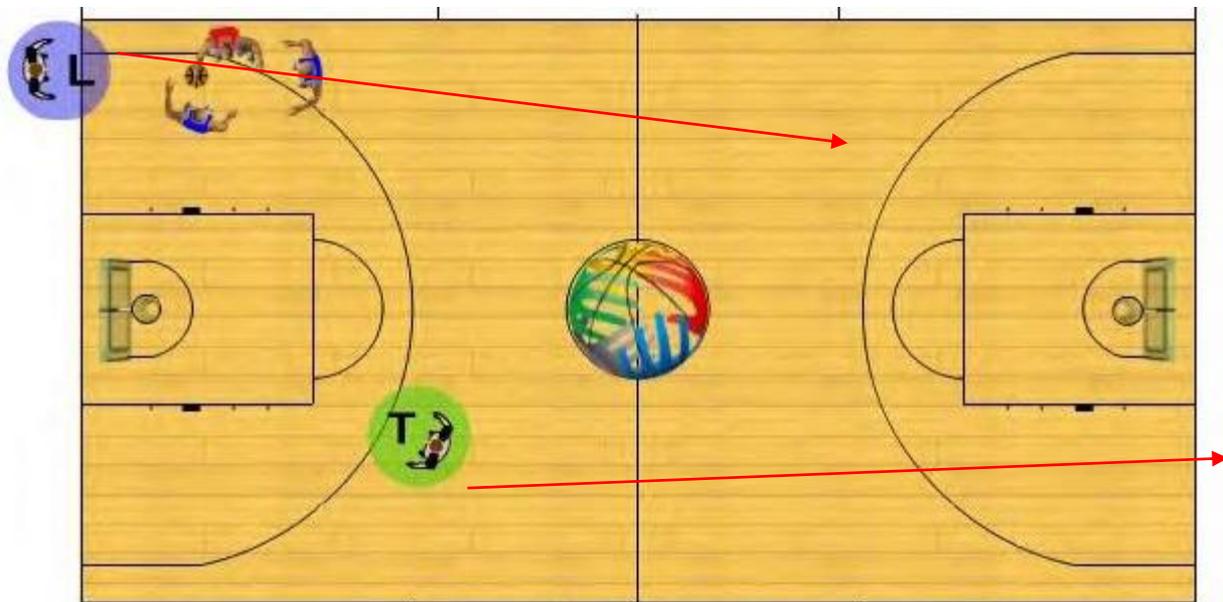
Principes simplifiés en matière de placement



● Transition :

Lorsque le jeu change de côté, il est évident que les 2 **accompagnants** doivent se déplacer rapidement (courir) et

adapter leurs positions. Celui qui était alors « au-dessus » court vers l'autre côté et se place « en-dessous », tandis que celui qui était initialement « en-dessous » vient se placer de l'autre côté, « au-dessus »! En résumé, ils intervertissent leur place!



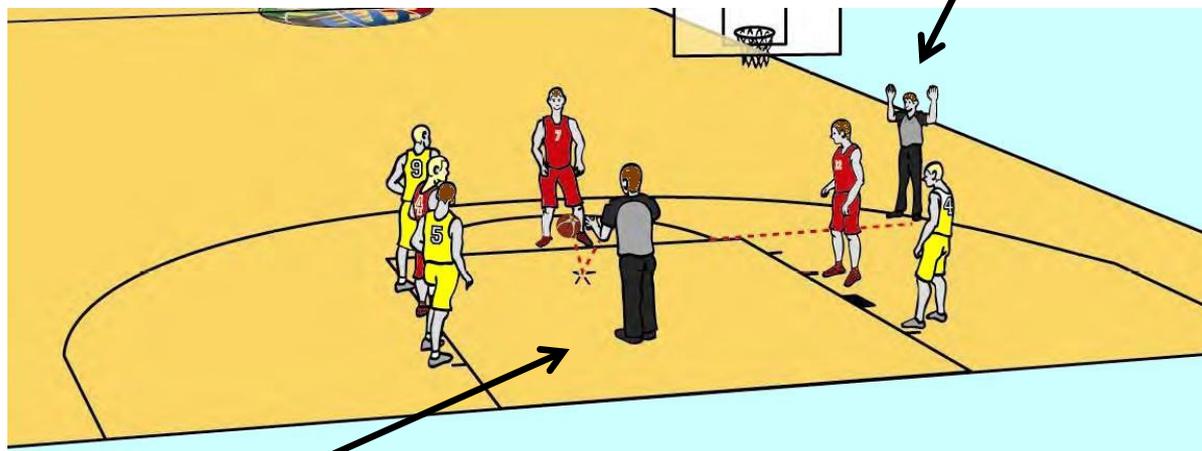


Principes simplifiés en matière de placement



● Lancer-franc :

Toujours un qui est placé « au-dessus »



Toujours un qui est placé « en-dessous » : son rôle est de passer le ballon au joueur



CONCLUSION



Nous vous remercions d'avoir suivi cette séance d'information

La gestion de la rencontre doit rester formative

La rencontre doit se dérouler dans un esprit de fair-play pour tous les acteurs et intervenants

L'évolution et l'application de ces règles sont importantes dans la formation du jeune