



GUIDE DU PARENT SUPPORTER D'UN MINI BASKETTEUR

**Esprit MiniBasket : plaisir
et convivialité !**

Sommaire

- Règles au sein du club
- Principes du MiniBasket
- Dispositif particulier aux rencontres U9
- Dispositif particulier aux rencontres U11
- Principales règles de jeu
- Règle des 30 points d'écart
- Championnat MiniBasket
- Agenda
- Contacts & infos utiles





RÔLE DU PARENT :

Rester à sa place de supporter de son enfant et surtout de l'équipe par des encouragements positifs.

Laisser le coach apporter les consignes techniques.

RÈGLES AU SEIN DU CLUB

Nous demandons à chaque enfant d'arriver **10 min avant le début de l'entraînement**, baskets propres dans son sac, chasuble et gourde marquée à son nom.

- **Vestiaires autorisés.**
- Lors des matchs, les enfants doivent être en tenue **30 min avant l'horaire du match** pour l'échauffement.
- **Prévenir pour une absence** : l'entraîneur pour l'entraînement et le coach pour le match.
- **Hygiène du sportif** : pas de bijoux. **L'accès aux douches est possible et conseillé.**

PRINCIPES DU MINI-BASKET

- 4 joueurs sur le terrain / 8 joueurs maxi sur la feuille de match + 1 coach.
- 6 périodes de 4 minutes (6 x 4 min de jeu). Changements de joueurs possibles pendant les périodes 5 et 6.

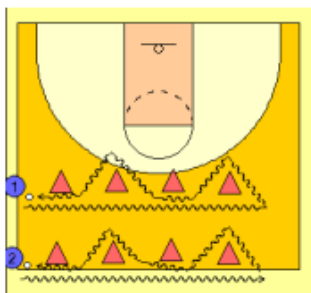
DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U9

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

MATCH – À l'issue de ces deux concours, le match peut débiter en prenant en compte les points marqués lors des 2 premières épreuves (concours 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



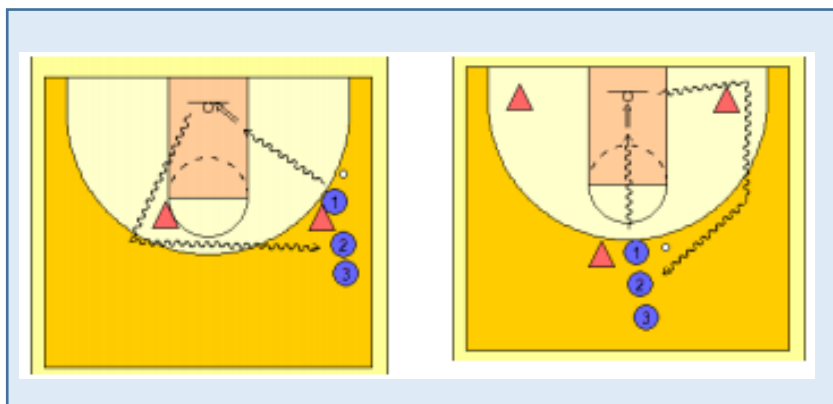
OBJECTIF : Les équipes effectuent ce parcours en parallèle. Lorsque l'une des équipes a moins de concurrents, un ou plusieurs jeunes effectuent le parcours 2 fois afin que le nombre de passages soit identique.

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 ÉPREUVE 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.

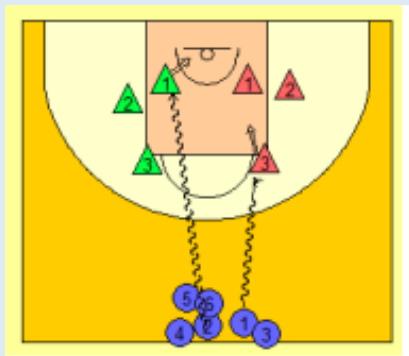
DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U11

1 CONCOURS – La rencontre débute par 1 concours d'adresse en 2 manches. La 1^{ère} à droite avant le début du match, la 2^{ème} à gauche à la mi-temps.

MATCH – À l'issue de ce concours, le match peut débuter, le gain de la manche 1 donne à l'équipe la possession de la balle pour la 1^{ère} période le gain de la manche 2 pour la 4^{ème} période (balle en zone avant).

SCORE – Les points marqués lors du concours servent à départager les 2 équipes en cas de score nul après une prolongation (penser à noter les scores). Si égalité après la prolongation et les 2 manches de tirs, alors proposer une série de lancers francs.

UNE ÉPREUVE D'ADRESSE



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 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.



PRINCIPALES RÈGLES DE JEU

- **Le marcher** : 2 pas uniquement sans dribble.
- **La reprise de dribble** : une fois le dribble arrêté, interdiction de redribbler.
- **En U9 : interdiction de prendre la balle dans les mains de l'adversaire !**
- **La faute** : pas de contact / interdiction de toucher le joueur.
- **Le lancer franc** : (1 point) si faute sur le tir.
- **Pas de panier à 3 points.**
- **En U11 : application de la règle du retour en zone et des 3 secondes.**
- **Match nul** :
 - **OUI en U9**
 - **NON en U11** : une prolongation de 2 min. Si l'égalité persiste, c'est le cumul des 2 manches de l'atelier tir qui détermine le gagnant.

RÈGLE DES 30 POINTS D'ÉCART

Quelques exemples d'actions mises en place par l'équipe qui domine **pour éviter d'atteindre 30 points d'écart** :

- limiter les dribbles ou passes uniquement,
- tir en dehors de la raquette,
- toucher une ligne ou la main du coach quand panier marqué.

⇒ **Si les 30 points d'écart sont atteints** : le score s'arrête en l'état sur la feuille de match et au tableau d'affichage.

CHAMPIONNAT MINI-BASKET

1) Le championnat MiniBasket se décompose en **3 phases** :

- 1^{ère} phase jusqu' aux vacances de la Toussaint : poule de 4 équipes ou 6 équipes, 3 ou 5 matchs aller.
- 2^{ème} phase de début novembre aux vacances de Noël : poule de 6 équipes, 5 matchs aller
- 3^{ème} phase de janvier à mai : poule de 6 équipes, 10 matchs aller-retour

2) Pour les U11 qui évoluent en D1 en 3^{ème} phase : la hauteur des paniers passe à **3m05** (hauteur officielle) au lieu de 2m60 (hauteur MiniBasket).

Agenda

- **Septembre 2024** : Apéro début de saison
- **Novembre 2024** : soirée charcut-huîtres
- **18 décembre 2024** : Père Noël du club U7/U9
- **23 février 2025** : Loto
- **Avril 2025** : Fouées
- **8 mai 2025** : Fête du MiniBasket à Cholet
- **Juin 2025** : Tournoi du club
- **Juin 2025** : Assemblée Générale

Contacts & infos utiles

Delphine CHALOPIN : Responsable de la commission MiniBasket de Trélazé Basket

☎ : 06 81 75 76 69

@: minibasket@basket-trelaze.fr

Site du club : <http://www.basket-trelaze.fr>

**Le club a besoin de bénévoles !
Rejoignez la commission MiniBasket. 😊**

