



MINI-BASKET

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

PLATEAUX

1^{ère} phase : 18 octobre, 08 novembre, 29 novembre.

Tournoi de Noël : dimanche 14 décembre à Villefranche de Rouergue.

2^{ème} phase : 17 janvier 2009, 28 février, 14 mars, et 04 avril.

Tournoi régional du 1^{er} mai à TARBES

Fête nationale du mini-basket, à OLEMPES (date à définir en mai)

Les poules (pour la 1^{ère} phase) et lieux des plateaux (pour le 18 octobre), ont été définis comme suit :

Baby :

Poule 1 : Bassin Houiller, Berges du Lot, Capdenac, Les Albres, (25 enfants)

Poule 2 : Martiel, Morlhon, Rignac, B.B.V. (29 enfants)

Poule 3 : Bozouls, Druelle, Rodez. (30 enfants)

Poule 4 : Basket en Ségala, Luc-Primaube, Olemps. (28 enfants) Poule 1 à Berges du Lot, poule 2 à Rignac, poule 3 à Rodez,

Mini-poussins (es) : 5 poules, voir tableau joint.

A noter que dans la poule 5, les garçons rencontreront des équipes filles.

Poussins (es) : 3 poules, voir tableau.

La désignation des clubs qui organiseront les plateaux des 08 et 29 novembre se fera le jeudi 30 octobre, après l'établissement des calendriers des jeunes.

RENCONTRES Poussins (es) :

Rappel : le calendrier a été établi pour la saison, il n'y a pas possibilité d'inscrire d'autre équipe pour la 2^{ème} phase.

Ont été inscrites : 11 équipes filles et (seulement) 3 équipes garçons. 2 poules (A et B) de 7 équipes. Dans chaque poule, il y a, forcément, 1 exempt. Les 2 exempts se rencontrent, de manière que chaque équipe joue le même nombre de matchs, soit 7 matchs allers et 7 retours.

A noter que les équipes garçons rencontreront les équipes filles. Evitez de « mettre des pâtées » aux adversaires. Il n'y a pas de classement, le but est que tout le monde joue et « s'éclate ». Ne pas démoraliser l'équipe adverse avec des scores « idiots ».

TOURNOI du CONSEIL GENERAL

Il est fixé au **28 février 2009**, il concerne, cette saison, tous les mini-poussins (es) du département. Le lieu reste à fixer ; à ce jour, 2 clubs se sont présentés, décision, début novembre.

Gérard DECEMBRE

SAISON 2008-2009

RESPONSABLES DES CLUBS de MINI-BASKET

	NOM	PRENOM	Tél	Portable	E-mail
B.C. DES LACS	non communiqué !!!				
BASKET EN SEGALA	non communiqué !!!				
BASKET VALLON	VERNET	Thierry	05 65 71 89 00		vernet0961@orange.fr
BASSIN HOULLER	non communiqué !!!				
BERGES DU LOT	DECEMBRE	Gérard		06 72 90 43 06	gerard.decembre@free.fr
BOZOULS	LAURENS	Anne		06 76 29 38 31	laurens.anne@wanadoo.fr
CAPDENAC	RUBIO	Damien		06 23 38 13 20	ccacbasket@hotmail.fr
COSTES ROUGES	RODOLPHE	Sophie		06 07 83 36 47	sophie.rodolphe@wanadoo.fr
DRUELLE	MAYRAND	Christophe		06 76 86 91 92	chris_cci7@hotmail.com
DURENQUE	TROUCHE	Justine		06 87 83 93 01	justine.trouche@laposte.net
LAISSAC	MAJOREL	Fabienne		06 76 83 46 38	jym17@wanadoo.fr
LES ALBRES	VIGUIE	Delphine		06 10 45 55 87	dav.delph.viguie@wanadoo.fr
LUC-PRIMAUBE	LAGUARRIGUE	Christine		06 82 84 44 28	tinalaga@free.fr
MARTIEL	FABRE	Florence		06 85 77 33 63	floibode@orange.fr
MILLAU	ANGLES	Iudovic	05 65 62 03 44		ludoags@orange.fr
MORLHON	LOUPIAS	Cindy		06 78 19 29 18	sophieloupias@hotmail.fr
NAUCELLE	ASSIE	Magalie	05 65 60 20 71	06 17 15 40 22	magali.assie@hotmail.fr
OLEMPS	LAURAIRE	Serge		06 74 97 01 76	http://basket.olemps.chez.tiscali.fr
REQUISTA	COSTES	J.François	05 65 46 14 94	06 87 61 86 85	jean.francois.costes0082@orange.fr
RIEUPEYROUX	VIVENS	Brigitte	05 65 65 58 90	06 70 28 29 72	brigittevivens@hotmail.fr
RIGNAC	ARFEUILLERE	Olivier	05 65 63 38 06		arfeuillere.family@club-internet.fr
RODEZ	CAMBON	Alain	05 65 72 48 62	06 88 17 15 32	cambona@free.fr
SEBAZAC/LIOUJAS	DURAND	Béatrice	05 65 67 35 43		
VILLEFRANCHE DE RGUE	SOKAMBI	Teddy		06 33 46 09 54	sokambi2000@yahoo.fr

COMITE DEPARTEMENTAL DE L'AVEYRON DE BASKET-BALL



UNIFORMISATION DE L'ARBITRAGE (Saison 2008 – 2009)

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au code de jeu. L'arbitre est le directeur de jeu ; il est le garant de l'application de ces règles.

Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique de règles (« je peux ou je ne peux pas faire ») et qu'il y a une personne qui vérifie cette application en faisant partie intégrante du jeu. Mais l'application des règles doit être fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. On n'applique pas la règle du marcher de la même façon à un enfant débutant et à un ayant quatre années de pratique.

L'idéal est l'arbitrage au niveau de jeu de chaque enfant, même au sein de chaque équipe. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

Pour les trois catégories (Babies, Mini-poussins, Poussins) : Arbitrage démonstratif, pédagogique, c'est à dire les gestes d'arbitre + explication claire des coups de sifflet.

- Dans le cas de 2 arbitres, (c'est l'occasion de mettre des jeunes benjamins ou minimes en situation), tous les deux appliqueront les principes de la mécanique de l'arbitrage, à savoir :
 - les 2 arbitres seront toujours en mouvement ;
 - boxing-in, c'est à dire conserver tous les joueurs entre les 2 arbitres ;
 - l'arbitre de tête sera toujours en avant de l'action.
- Dans le cas d'un seul arbitre, celui-ci fera en sorte d'être toujours aussi près que possible du porteur du ballon. Il devra donc être toujours en mouvement.
- Dans tous les cas, faire absolument respecter la distance d'un mètre entre le joueur qui remet en jeu de l'extérieur du terrain et les défenseurs.
- Faut-il juger différemment les violations et les fautes personnelles en fonction des catégories ?
 - **NON, pour les contacts**, violents ou non violents, qui procurent un avantage ou qui n'en procurent pas, volontaires ou involontaires : **tout siffler**. Ainsi les plus jeunes seront dès le début sensibilisés au fait que le basket n'est pas un jeu de contact. Si un contact se produit sur un joueur en action de tir, la réparation sera :

Si le panier ne rentre pas :

- Pour les Babies et Mini-poussins, réparation 1 point + possession de la balle.
- Pour les Poussins, réparation 1 point + 1 lancer franc.

.../...

Si le panier rentre :

- Panier accordé (2 points) + 1 point.

- **OUI, pour les violations** (marcher, dribble illégal) qui seront sifflées avec plus de rigueur pour les Poussins que pour les Mini-poussins, et plus de rigueur pour les Mini-poussins que pour les Babies. En faisant tout de même la différence entre violation qui procure un avantage (joueur qui va au panier suite à celle-ci) ou qui n'en procure pas (joueur loin du panier ou pas « pressé » par un défenseur).

- Pour les Poussins, même si la zone restrictive n'est pas matérialisée, sensibiliser les joueurs avec la règle des 3 secondes : un joueur qui « campe » exagérément se verra donc sanctionner.
- **Pour les Poussin(e)s ayant choisi la formule « rencontres uniques » l'arbitrage se rapprochera de celui des benjamins (règle des 3 secondes et tirs de lancers francs, fautes d'équipes etc.)**
- La ligne des lancers francs sera tracée à 2,50 m pour les Babies, 3 m pour les Mini-poussins et 3,50 m pour les Poussins.

Actualisé le 9 octobre 2006

COMITE DEPARTEMENTAL DE L'AVEYRON DE BASKET-BALL



MINI-BASKET 3 X 3 - 4 X 4

« *La règle du jeu* » 2008 – 2009

DEROULEMENT DU JEU

Il se déroule sur un demi - terrain de basket-ball ou sur un terrain tracé dans le sens de la largeur de la salle.

PANNEAUX

Dimensions pour les Mini-poussins et Poussins : 1,20 m sur 0,90 m, la hauteur du cercle étant à 2,60 m au-dessus du sol.

Dimensions pour les Babies : Utilisation des panneaux de Baby-basket sans planche (ou avec planche pour les clubs qui s'équiperont des nouveaux panneaux) ; la hauteur du cercle sera calculée sur celle du 3^{ème} plus grand joueur de la rencontre (ou du tournoi) qui, les bras levés, devra juste toucher le cercle.

Autour du pied des panneaux de Baby-basket sera tracé (à la craie par exemple) un cercle de 0,60 m de rayon (dans le cas des nouveaux panneaux avec planche, le traçage au sol est inutile), à l'intérieur duquel il sera interdit de pénétrer ; si un panier venait à être marqué par un joueur situé à l'intérieur de ce cercle, le panier sera refusé.

Ligne des lancers-francs

Elle sera tracée à 2,50 m pour les Babies, 3 m pour les Mini-poussins et 3,50 m pour les Poussins.

Ballon

Les Babies utiliseront le ballon de Baby-basket de taille n°3.

Les Mini-poussins et les Poussins utiliseront celui de Mini-Basket de taille n°5.

COMPOSITION DES EQUIPES

En 3 X 3, sept joueurs peuvent être marqués sur la feuille ; 3 seront présents sur le terrain.

En 4 X 4, huit joueurs peuvent être marqués sur la feuille ; 4 seront présents sur le terrain.

DUREE DE LA PARTIE

Deux périodes de 6 mn sans arrêt du chronomètre, séparées par une pause de 2 mn.
Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés.

REPLACEMENTS

Les remplacements sont possibles durant toute la période du jeu et ce à tout moment.

FICHE D'EQUIPE

Une fiche par équipe sera remplie avant le début des rencontres par le responsable du club. (Attention !!! Seulement 7 joueurs sont autorisés – 8 joueurs en 4x4). Merci de bien vouloir remplir lisiblement et complètement chaque ligne.

FEUILLE DE MARQUE

Utiliser la **nouvelle** feuille technique de marque Mini-Basket– **modèle 2004-2005** – 3x3. La partie s'arrête si une des deux équipes atteint le score de 36.

DEBUT DE LA RENCONTRE

Ligne de touche au milieu du terrain. Possession du ballon : Equipe A en première période. Equipe B en deuxième période.

PAS D'ENTRE-DEUX

Application de la **possession par alternance**. Dès le début de la rencontre, la flèche est orientée vers le panier de l'équipe B. En deuxième mi-temps, la flèche sera orientée vers le panier de l'équipe A.

AUTRES REGLES

- La règle des 3 secondes sera appliquée uniquement en Poussins-Poussines pour un joueur qui « campe » exagérément sous le panneau.
- Faute sur un joueur en action de tir :
 - **Si le panier rentre** : panier accordé (2 points) + 1 point
 - **Si le panier ne rentre pas** : Babies et Mini-poussins 1 point + possession de la balle, Poussins 1 point + 1 lancer-franc
 -

Nouvelle règle : Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de lancer franc.

FIN DE LA PARTIE

A la fin de la rencontre, s'il y a match nul, l'on procédera à une séance de lancers-francs par les seuls joueurs présents sur le terrain lors du coup de sifflet final.

Chacun des 3 (ou 4) joueurs effectuera un lancer-franc.

Si, à l'issue de cette série, il y a encore match nul, une 2^{ème} série sera effectuée, avec les mêmes joueurs jusqu'à ce que les 2 équipes réussissent à se départager.

Pour les poussins-poussines disputant des rencontres uniques en 4X4, le temps de jeu est fixé à 4 fois 10 minutes sans arrêt du chrono, avec remplacement de joueurs à la volée. Les rencontres se déroulent avec 4 joueurs sur le terrain pour une équipe composée de 4 à 10 joueurs. Application de la règle des trois secondes et réparation des fautes comme chez les benjamins-benjamines. Utilisation de la feuille de match 4x4 en rencontres.

ARBITRAGE POUSSIN(E)S

Que faut-il siffler ?

- Les **sorties** (limites du terrain)
- Les **marchers** (lorsque l'enfant essaye d'éviter un défenseur et (ou) va au panier) : marcher qui procure un avantage.
- Les **reprises de dribble**
- Les **fautes** systématiquement :
 1. Lorsque l'enfant bouscule son adversaire
 2. Lorsque l'enfant accroche le bras, tient ou ceinture son adversaire

Remise en jeu sur le côté à l'endroit le plus proche, sauf : **si le joueur était en action de tir**

- si le **panier est réussi on accorde le panier 2 points + 1 pt**
- si le panier n'est pas réussi : **1 pt + 1 Lancer Franc**

- Les **situations d'entre-deux** : la balle sera alors donnée à l'équipe qui a la possession (sur la touche ou ligne de fond, à l'endroit le plus proche.
- Le « stationnement » exagéré dans la zone restrictive (3 secondes) sera sanctionné après avertissement.

Dans tous les cas (à chaque coup de sifflet), il faut **faire le geste et parler** (dire aux enfants ce que l'on vient de siffler : sortie de balle, marcher, reprise de dribble, situation d'entre-deux, faute ...)

A la table :

1^{ère} mi-temps : l'équipe **A a la balle**, donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe B

2^{ème} mi-temps : l'équipe **B a la balle**, donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe A

Ensuite, **tourner la flèche** chaque fois que l'arbitre signale une situation d'entre-deux, lorsque un joueur sur le terrain, aura touché la balle **après la remise en jeu**.

ARBITRAGE MINI-POUSSIN(E)S

Que faut-il siffler ?

- Les **sorties** (limites du terrain)
- Les **marchers** (lorsque l'enfant essaye d'éviter un défenseur ou va au panier)
- Les **reprises de dribble**
- Les **fautes** systématiquement :
 1. Lorsque l'enfant bouscule son adversaire
 2. Lorsque l'enfant accroche le bras, tient ou ceinture son adversaire

Remise en jeu sur le côté à l'endroit le plus proche, sauf : **si le joueur était en action de tir**

- si le **panier est réussi on accorde le panier 2 pts + 1 point.**
- si le panier n'est pas réussi : **1 pt + possession de balle**
- Les **situations d'entre-deux** (la balle sera alors donnée à l'équipe qui a la possession (sur la touche, à l'endroit le plus proche)

Dans tous les cas (à chaque coup de sifflet), il faut **faire le geste et parler** (dire aux enfants ce que l'on vient de siffler : sortie de balle, marcher, reprise de dribble, situation d'entre-deux, faute ...)

A la table :

1^{ère} mi-temps : l'équipe A a la balle, donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe B

2^{ème} mi-temps : l'équipe B a la balle, donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe A

Ensuite, **tourner la flèche** chaque fois que l'arbitre signale une situation d'entre-deux, lorsque un joueur sur le terrain, aura touché la balle **après la remise en jeu.**

ARBITRAGE BABY

Que faut-il siffler ?

- Les **sorties** (limites du terrain)
- Les **marchers** (lorsque l'enfant part en courant au lieu de dribbler)
- Les **reprises de dribble** (à partir de la 2^{ème} ou 3^{ème} reprise consécutive)
- Les **fautes** systématiquement :
 1. Lorsque l'enfant bouscule son adversaire
 2. Lorsque l'enfant accroche le bras, tient ou ceinture son adversaire

Remise en jeu sur le côté à l'endroit le plus proche, sauf : **si le joueur était en action de tir.**

- si le **panier est réussi on accorde le panier 2 pts + 1 point.**
- si le panier n'est pas réussi : **1 pt + possession de balle.**

- Les **situations d'entre-deux** (la balle sera alors donnée à l'équipe qui a la possession (sur la touche, à l'endroit le plus proche)

Dans tous les cas (à chaque coup de sifflet), il faut **faire le geste et parler** (dire aux enfants ce que l'on vient de siffler : sortie de balle, marcher, reprise de dribble, situation d'entre-deux, faute ...)

A la table :

1^{ère} mi-temps : l'équipe A a la balle, donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe B.

2^{ème} mi-temps : l'équipe B a la balle, donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe A.

Ensuite, **tourner la flèche** chaque fois que l'arbitre signale une situation d'entre-deux, lorsque un joueur sur le terrain, aura touché la balle **après la remise en jeu.**