

Les 4 grands rôles de l'accompagnateur

C'est un **bénévole important** car c'est lui que les joueurs fréquentent le plus, un intermédiaire entre l'équipe et les dirigeants.

EDUCATEUR

Un peu "grand frère", il est le garant de la discipline du groupe, de sa cohésion, de son comportement



AMBASSADEUR DU CLUB

Dépositaire des "valeurs du club" pour les familles, les adversaires, les officiels, les sponsors, les médias,...



RESPONSABLE SPORTIF

Gestion des joueurs, de l'année sportive, de chaque rencontre...



RESPONSABLE MATERIEL

Le sac de l'équipe, la pharmacie, le planning des déplacements...



L'accompagnateur d'équipe dans le cadre particulier du Mini-Basket

PRINCIPES GENERAUX SUR LA PRATIQUE DU MINI-BASKET

- Les rencontres sont adaptées au niveau des enfants et non pas obligatoirement à l'âge
- Le jeu doit primer sur l'enjeu
- Les rencontres peuvent se jouer sous forme de matches ou d'ateliers-jeux
- Les matches ont lieu en 5c5 pour les plus grands à partir de U13 mais aussi en 4c4, 3c3 en U9 et U11, et même en 2c2 pour les plus petits
- Les ateliers-jeux se jouent sous différentes formes le plus souvent avec des ballons, des paniers et du matériel divers, plots, lattes ...

DANS LE SAC DE L'ACCOMPAGNATEUR



Accessoires utiles :

Pompe et aiguille, sifflet, boîte "à bijoux", mouchoirs en papier, téléphone portable, etc...

Pour jouer :

- Listing et liste des joueurs de l'équipe
- Maillots
- Shorts
- Boisson pour les joueurs
- Ballons correspondant :

Taille 5 pour U9 et U11, taille 3, 4 ou 5 pour U7



Pour soigner les "Petits bobos" :

- gants jetables
- antiseptique non coloré
- pansement stérile (gaze), ruban adhésif
- produit hémostatique, pommade antalgique
- bombe de froid



En cas de traumatisme :

Luxation, entorse, fracture.... **Appelez le 15 ou le 18**

LES CATEGORIES D'AGE

Elles sont déterminées pour la saison sportive qui s'étend du 1er juin au 31 mai de l'année suivante

CATEGORIES	AGES	CLASSES
MICRO BASKET	3 – 5 ans	PS/MS Maternelle
U7	6 ans et avant	Maternelle et C.P.
U9	7 et 8 ans	CE1 et CE2
U11	9 et 10 ans	CM1 et CM2
U13	11 et 12 ans	6 ^{ème} et 5 ^{ème}
U15	13 et 14 ans	4 ^{ème} et 3 ^{ème}
U17	15, 16 et 17 ans	2 nd , 1 ^{ère} et Terminale
U20	18 et 19 ans	
Seniors	20 ans et plus	
BASKET SANTE	+18 ans	



LA PRÉPARATION DE LA SAISON SPORTIVE

Réunion de début de saison

Avec l'entraîneur, les joueurs et les familles :

- Présenter :
 - les membres de l'équipe, l'entraîneur et les dirigeants
 - le planning des entraînements
 - le calendrier des rencontres
- Remettre à chaque famille la liste des joueurs, les plannings
- Organiser et planifier les déplacements (en fonction des disponibilités des convoyeurs. Vérifiez que ces derniers sont bien assurés pour les personnes transportées)

IMPORTANT

Des avantages fiscaux sont possibles pour les transporteurs bénévoles.

AVEC LE SECRÉTAIRE DU CLUB

- L'aider à réunir les documents nécessaires à l'établissement des licences
- Lui restituer ces documents complets
- Solliciter :
 - La liste des joueurs
 - La fiche de renseignements établie par chacun
 - Les autorisations parentales
 - Le planning des entraînements (horaires et salles)
 - Le calendrier des rencontres.
 - Tableau de gestion des déplacements
 - Les feuilles de marque
 - Une déclaration d'accident en cas de besoins et seulement pour ceux qui ont pris l'assurance FFBB

PRÉPARATION D'UNE RENCONTRE

Dans tous les cas :

- Récupérer les objets de valeur ou d'ornement avec lesquels ils n'ont pas le droit de jouer
- Recouvrir les bijoux fixés avec du ruban adhésif
- Aider les enfants qui en auraient besoin à se mettre en tenue
- Vérifier la répartition des maillots en concordance avec la feuille de marque
- Libérer le vestiaire et regrouper les sacs
- Donner des ballons pour l'échauffement

En l'absence d'officiels désignés, **remplir** la feuille de marque avant le début de la rencontre et avant le coup d'envoi, **demander** aux joueurs entrant en jeu de **saluer** adversaires, officiels et arbitres.

À domicile : **S'informer** auprès du secrétaire du club :

- Lieu, date et horaire de la rencontre
- Nom du club et de l'équipe adverse
- La couleur de maillot des visiteurs
(*S'ils ont la même couleur de maillot, c'est au club recevant d'en changer*)
- Présence d'arbitres et d'Officiels de Table de Marque
- Eventuellement un autre jeu de maillots
- Des boissons pour les deux équipes et les arbitres
- **Organiser** un goûter pour vos joueurs et leurs adversaires un moment de convivialité après le match

À l'extérieur :

- Rappeler le planning du déplacement
- Vérifier la disponibilité des convoyeurs
- Confirmer le lieu et l'heure du rendez-vous, penser au plan et aux numéros de téléphones si une voiture se perd
- Nota : cas particulier, rehausseurs pour les jeunes enfants

AVANT LA RENCONTRE À DOMICILE

- S'assurer de la possession de la bonne feuille de marque ou e-marque
- Vérifier que les arbitres et officiels de table de marque sont présents
- Accueillir les visiteurs comme vous aimeriez être accueillis
- Leur indiquer l'emplacement de leur banc
- Se renseigner sur la couleur de leurs maillots
- Prévoir de l'eau pour :
 - les deux équipes
 - les arbitres
- Commencer à remplir la feuille de marque ou e-marque

AVANT LA RENCONTRE EN DÉPLACEMENT

- Demander à vos hôtes votre vestiaire et votre banc
- Accompagner l'équipe au vestiaire
- Distribuer les maillots ou les chasubles
- Fournir à la table la liste des joueurs et les licences, éventuellement remplir la partie de la feuille de marque réservée aux visiteurs (équipe B)
- Mini-Basket feuille simplifiée ou e-marque

DOCUMENTS UTILES

- Une feuille de marque
- Une feuille de déclaration d'accident
- La fiche de renseignement joueur : nom, prénom, n° de licence, n° de maillot, adresse, n° de téléphone, adresse e-mail
- Coordonnées des clubs adverses

PENDANT LA RENCONTRE

Principes pédagogiques :

Lorsque vous êtes accompagnateur et manager d'équipe vous avez une fonction supplémentaire car vous devez veiller au bon déroulement de la rencontre.

Aussi, les principes qui vont suivre sont pédagogiques et non techniques.

Donc, ayez constamment à l'esprit des principes qui vont guider votre comportement, vos relations avec les jeunes, les parents et toutes les personnes présentes dans la salle.

Dans vos relations avec les jeunes :

- Respectez les enfants et permettez-leur d'avoir du plaisir à jouer
- Permettez à chacun d'avoir son temps de jeu
- Veillez à ne pas favoriser les "meilleurs"
- Créez les conditions pour que les plus expérimentés collaborent avec les débutants ou ceux qui sont " moins forts "
- Ne les accablez pas lorsqu'ils commettent des erreurs
- Evitez de les télécommander de la touche en hurlant pour leur dire ce qu'ils doivent réaliser : c'est à eux de décider de leurs choix quand ils jouent
- Apprenez aux remplaçants à encourager leurs camarades qui jouent
- A l'occasion des arrêts de jeu, efforcez-vous de donner quelques conseils individuels ou collectifs (peu...mais ceux qui vous semblent les plus importants)
- Stimulez les plus timides ou les plus timorés, sachez aussi être plus ferme avec ceux qui ont tendance à être trop individualistes
- A la fin de la rencontre, qu'elle soit gagnée ou perdue, dresser, à chaud un petit bilan individuel et collectif

APRÈS LA RENCONTRE

Quel que soit le résultat...

Quel qu'a ait été le déroulement de la rencontre...

Saluer et remercier les arbitres, officiels et vos adversaires avec vos joueurs.

Dans tous les cas :

- Récupérer les licences, les ballons, la feuille de marque qui vous revient
- Vérifier la propreté de votre banc
- Accompagner les joueurs au vestiaire pour :
 - Leur rendre les objets de valeur (cf. boîte à bijoux)
 - Rassembler les maillots ou chasubles.
 - Inciter les joueurs à prendre une douche
 - Et à mettre des vêtements secs
 - Aider au besoin les enfants à se rhabiller
 - S'assurer qu'ils laissent les locaux propres et qu'ils n'oublient rien

Donner au secrétaire du club (au retour) la partie de la feuille de marque qui vous a été remise éventuellement accompagnée d'un court compte rendu de la rencontre (incidents, article pour la presse...)

A domicile :

- Inviter tous les joueurs et les officiels à un pot de l'amitié (boisson, goûter...)
- Raccompagner vos adversaires jusqu'à la sortie du gymnase.
- S'assurer que les jeunes quittent les lieux avec une personne habilitée.

A l'extérieur : Vérifier que vous n'oubliez :




- Ni le sac d'équipe avec son contenu
- Ni un joueur avec son équipement personnel
- Quitter le gymnase le dernier
- Regagner le lieu de rendez-vous convenu au départ, et s'assurer que les enfants sont pris en charge par une personne habilitée
- Rappel : après un entraînement ou une rencontre, il ne faut jamais laisser un enfant seul.

Responsabilité pénale.

EN FIN DE SAISON SPORTIVE

Objectifs :

Faire le point avec les dirigeants sur l'équipe, ses résultats, son ambiance.

			
Bilan sportif (progrès, participation,...)			
Bilan relationnel (club-parents, joueurs,...)			
Bilan matériels (maillots, ballons, déplacements,...)			
Autres remarques...			

Il est déjà temps de penser à l'année prochaine...

Penser à :

- Où et quand se dérouleront les stages de basket pendant les grandes vacances ?
- Où et quand les entraînements reprendront-ils ? Comment le saura-t-on ?
- Se procurer, auprès du secrétaire, les documents nécessaires à la constitution des licences
- Les faire parvenir au plus vite aux joueurs

Bonnes vacances à tous les accompagnateurs

CHECK LISTE

Avant la rencontre :

- les convocations
- le sac de l'accompagnateur :
 - listing et liste des joueurs de l'équipe
 - feuille de marque
 - tenue de jeu (maillot)
 - ballons en bon état
 - pharmacie complète
 - mouchoirs, papier toilette
- eau
- itinéraire et plan de ville
- vérification par les enfants de leur équipement personnel (chaussures)
- liste des joueurs...



Après la rencontre :

- récupérer :
 - le sac d'équipe et son contenu
 - la partie de la feuille de marque qui vous est destinée
- Vérifier :
 - le banc d'équipe (pas de bouteilles, pas de vêtements)
 - les vestiaires après le départ des joueurs :
 - pas d'affaires oubliées
 - pas de dégradations des installations
- compter les joueurs avant de partir
- regagner le lieu de rendez-vous
- remettre les documents au secrétaire
 - feuille de marque
- **Rappel : ne jamais laisser un enfant seul**

ÊTRE ACCOMPAGNATEUR D'ÉQUIPE C'EST AUSSI ÊTRE ÉDUCATEUR

- 1) Si vous vous adressez à des jeunes, pensez que ce ne sont pas des adultes en réduction
- 2) Le basket est avant tout un jeu. Préservez l'envie de jouer et le plaisir qui en découle
- 3) Oubliez le " résultat à tout prix " et apprenez à vos joueurs à tirer les meilleurs enseignements des défaites comme des victoires
- 4) Permettez à chacun de participer selon son niveau et à tous d'accéder à l'autonomie dans le respect des règles communes
- 5) Gardez votre maîtrise en toutes circonstances : vous êtes un exemple pour les joueurs que vous accompagnez
- 6) Respectez vos joueurs mais aussi vos adversaires et tous ceux qui permettent au jeu de se dérouler
- 7) Responsabilisez les joueurs de votre groupe
- 8) Apprenez à vos joueurs la valeur de l'effort, le respect des décisions des arbitres et l'estime de soi
- 9) Sachez être ferme et exercez votre autorité sans excès
- 10) Apprenez aux jeunes et aux moins jeunes à se maîtriser

MIEUX CONNAITRE LES RESPONSABLES DU CLUB

Vice-président du club PLA Omnisports
Et Président du PLA Section Basket-ball



Christian LEMOIGNE
06 88 89 99 21

Vice-présidente, Responsable EFMB et secrétaire

Corinne CHASSAC
Brevet d'État 1^{er}
degré- Basket-ball
06 82 19 42 23



Trésorière

Karine BIETZER
06 88 35 58 88



Les principaux entraîneurs de l'Ecole de MiniBasket



RESPONSABLE Pédagogique
et catégorie U11 M
Julien CLOSSET
BPJEPS BASKET
06 34 66 62 10

Animateurs

Liséa BREILLOT et Andréa DACHEUX

RESPONSABLE
U7/Micro Basket
Corinne CHASSAC



RESPONSABLE U11 Filles
Christian LEMOIGNE





Règles du Mini-Basket

Le jeu

Le Mini-Basket est un jeu basé sur le Basketball, pour filles et garçons des catégories U10/U11 et U8/U9.

L'objectif est de marquer plus de paniers que l'équipe opposée, dans le respect des règles.

Terrain et équipement

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Les lignes sont les mêmes que celles tracées sur un terrain normal, maxi 28 X 15 m, toutefois, l'on pourra jouer sur un terrain de 15 X 14 au minimum.

La ligne de lancer – franc sera tracée à une distance maximum de 4 m du panneau.

L'anneau du panier sera à 2.60 m au-dessus du terrain.

Le ballon sera de taille 5.

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- le chronomètre de jeu
- la feuille de marque mini-basket
- des plaquettes numérotées de 1 à 5
- un panneau d'affichage du score
- une flèche d'alternance (pour les cas d'entre-deux)
- un sifflet
- deux stylos, un rouge et un noir.

Les joueurs et l'entraîneur

- En U11/U10, 4 joueurs sur le terrain (4 contre 4).
- En U9 /U8, 4 joueurs sur le terrain (4 contre 4 ou 3 contre 3)
- En U7, 3 joueurs sur le terrain (3 contre 3 ou 2 contre 2).

Mixité possible dans les deux catégories.

Aucun joueur n'a de titre ou de fonction de capitaine.

L'entraîneur est le responsable de l'équipe.

En éducateur, il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, tranquillement et avec le sens de l'entraide et de l'amitié. Il est le responsable du respect des règles, et du comportement pour son équipe, joueurs mais aussi parents.

L'entraîneur n'oublie pas que le jeu prime sur l'enjeu.

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur.
Les maillots peuvent être numérotés de 00 à 99.



Les matches

EN U11 (11/10 ANS)

Hauteur des panneaux : 2m60

Effectifs : les rencontres se jouent en 4 contre 4

Durée :

- Match unique : 8 x 4 minutes de jeu effectif
- Plateau : 2 x 8 minutes sans arrêt du chronomètre sauf sur lancer-franc
- Pas de prolongation
- Défense homme à homme obligatoire
- Règles des « Retour en zone » et « 3'' » appliquées pour les confirmés
- 5 fautes par joueur

EN U9 (9/8 ANS)

Hauteur des panneaux : 2m60

Effectifs : les rencontres se jouent en 4 contre 4 ou 3 contre 3

Durée :

- Match unique : 6 x 8 minutes de jeu effectif
- Plateau : 2 x 8 minutes sans arrêt du chronomètre sauf sur lancer-franc
- Pas de prolongation
- Défense homme à homme obligatoire
- 5 fautes par joueur

EN U7 (5, 6, 7 ANS)

Hauteur des panneaux : de 1m80 à 2m30

Effectifs : les rencontres se jouent en 3 contre 3

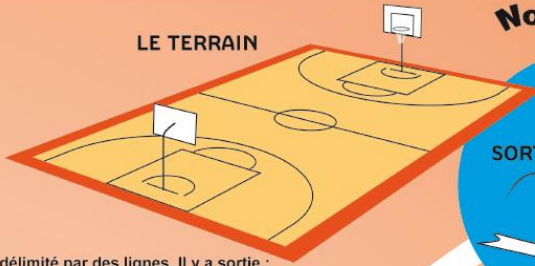
Durée :

- Match unique : 4 x 4 minutes de jeu effectif
- Plateau : 2 x 6 minutes sans arrêt du chrono
- Pas de prolongation

LES RÈGLES ESSENTIELLES DU BASKET



LE TERRAIN



Le terrain de Basket est délimité par des lignes. Il y a sortie :
 - lorsque le ballon touche la ligne ou le sol au-delà de la ligne délimitant le terrain,
 - lorsqu'un joueur contrôlant le ballon touche la ligne ou le sol au-delà de la ligne délimitant le terrain.

Non !

Non !

SORTIE DU BALLON



SORTIE DU JOUEUR

LE CONTACT

Non !

CHARGER



Non !

PASSAGE EN FORCE



Non !

TENIR



JOUEUR :

- Quand j'attaque ou je défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, bousculer ... mon adversaire.
- J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui et de le gêner. Un contact est toléré sur mon torse à condition de ne pas le faire en avançant vers lui.
- Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes.
- Quand j'attaque, je ne peux pas heurter mon adversaire au torse ni étendre mes bras pour le tenir à distance.

ARBITRE :

- dit « faute au n° ... bleu » et le répète à la table de marque en faisant le geste,
 - si le joueur shootait, l'arbitre lui accorde des lancers-francs ou son panier marqué plus un lancer-franc en bonus,
 - sinon l'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui aura le ballon, montre la direction du jeu et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « Faute au 8 bleu ! 2 lancers francs ! »

LE DRIBBLE

Oui !



Non !



JOUEUR :

- Je ne peux pas porter la balle en dribblant ni dribbler à deux mains.
- Si j'arrête mon dribble, je ne peux pas repartir. Je dois faire une passe ou un tir.

ARBITRE :

- dit « reprise de dribble » en faisant le geste,
 - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
 - montre la direction du jeu,
 - et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « Reprise de dribble ! Balle aux blancs ! »

DRIBBLE

DRIBBLE A DEUX MAINS

LE MARCHER

Non !



Non !



JOUEUR :

- Quand je reçois le ballon en mouvement, j'ai le droit de poser mes deux pieds au sol pour le contrôler, tirer, passer ou m'arrêter.
- Quand je me suis arrêté, le premier pied posé au sol pour mon arrêt doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. L'autre pied est libre de bouger.
- Pour tirer ou passer, je peux décoller mon pied de pivot.
- Attention, pour partir je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.

ARBITRE :

- dit « marcher » et fait le geste,
 - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
 - et montre la direction du jeu.
- « Marcher ! Ballon aux bleus ! »

