



**COMITE DU MORBIHAN DE BASKET BALL**

---

# **ORGANISATION DES CHAMPIONNATS Saison 2018/2019**



**CAHIER TECHNIQUE U9**



---

**<http://morbihanbasketball.org>**

La compétition U9 se déroule en 2 phases :

- 1<sup>ère</sup> phase : plateaux
- 2<sup>nde</sup> phase : championnat en poules de 6 équipes par niveau et par secteur géographique

## **a) Déroulement des plateaux U9 (1<sup>ère</sup> phase)**

### **🏀 Organisation du plateau**

#### *Objectif :*

Faire jouer les enfants sur une durée maximum de 1h30 en alliant oppositions et ateliers. Le score de chaque période des oppositions sera uniquement reporté sur la feuille de présence par le référent (avec remise à zéro à la fin de chaque période). Aucun score ne sera établi sur les ateliers. Le référent pourra inscrire ses observations sur la feuille de présence.

Une évaluation des équipes sera faite à l'issue du plateau pour les classer de 1 à 3, afin de faire des poules de niveau en 2<sup>ème</sup> phase.

#### *Déroulement :*

A leur arrivée, les équipes sont accueillies par le référent mini du club pour le plateau. Celui-ci fournit les fiches de présence à remplir par les coachs/accompagnateurs.

Le référent réunit ensuite les coachs pour leur expliquer l'organisation des ateliers. Ils décident ensemble des 3 ateliers à mettre en place en fonction du matériel disponible et de l'aménagement de la salle (1 dribble, 1 passe, 1 tir)

Le principe est le suivant : 2 équipes jouent, 1 équipe fait les ateliers (1 atelier par mi-temps). 1 atelier commun aux 3 équipes devra être proposé avant le début ou après les matchs.

Dans ce cahier technique, vous trouverez 8 ateliers autour des thèmes comme la passe, le dribble, le tir en course et le tir extérieur.

Pour ces ateliers, voici une liste de matériel qui est nécessaire à leur bon déroulement :

- des plots hauts
- des petits plots
- des chasubles
- des cerceaux ou des lattes
- 1 ou 2 bancs



### **Rôle du référent mini**

Le référent mini est le responsable de l'organisation et du bon déroulement du plateau.

#### Avant l'arrivée des équipes, le référent mini :

- s'assure de l'installation de la salle : bancs, matériels pour les ateliers, table de marque, etc...

A l'arrivée des équipes, le référent mini :

- accueille les équipes et leur indique les vestiaires ;
- demande au responsable de chaque équipe de compléter la fiche de présence ;
- organise le briefing de début de plateau :
  - ✓ définir les ateliers qui vont être mis en place lors du plateau ;
  - ✓ inciter les coachs à échanger et à se mettre d'accord sur les joueurs (ses) à faire jouer (par exemple, les plus débrouillés les uns contre les autres, puis les débutants, etc.)
  - ✓ échanger avec les arbitres ;

Pendant le plateau, le référent mini :

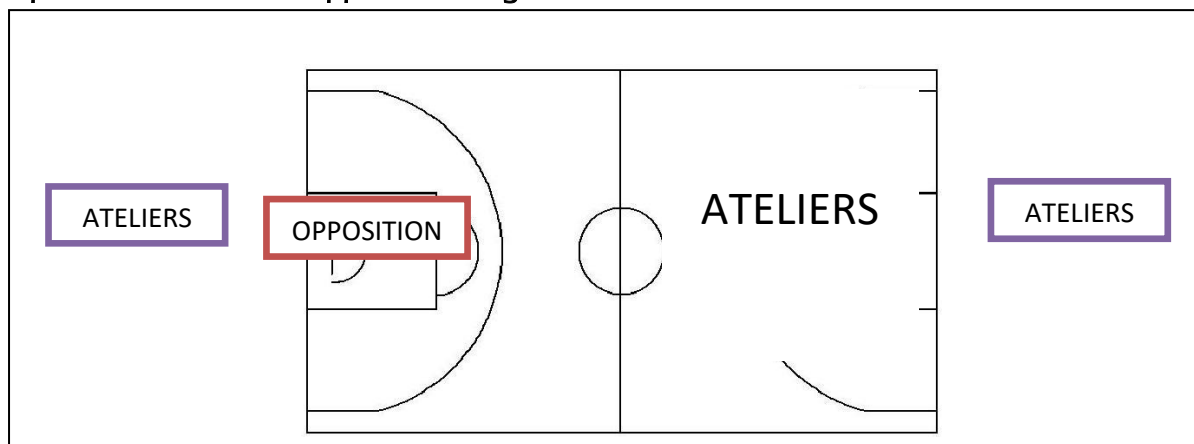
- s'assure du bon déroulement des plateaux ;
- accompagne les jeunes à la table de marque ou à l'arbitrage ;
- intervient s'il y a un problème de règlement ;
- intervient s'il y a un problème au niveau des parents.

A la fin du plateau :

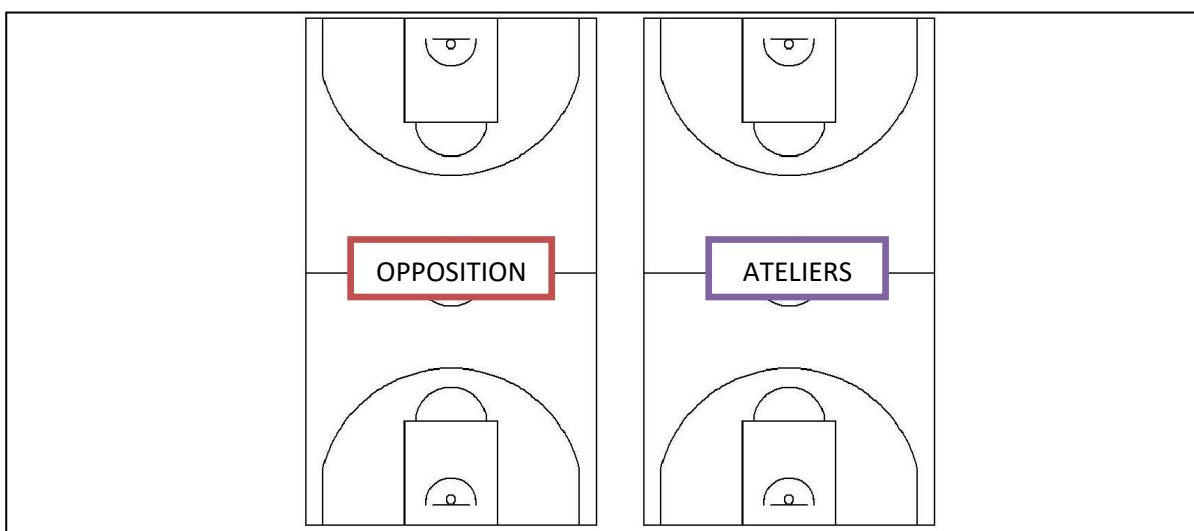
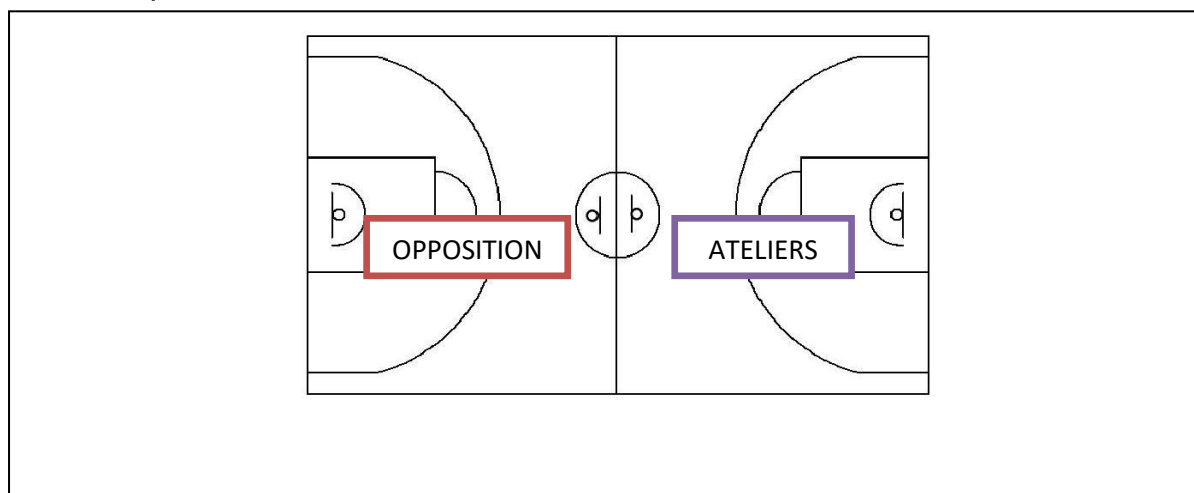
- réunit les coaches afin d'évaluer les équipes et établir un classement de 1 à 3.
- invite les équipes au pot de fin de plateau.
- s'assure du retour des documents au comité.

## ● Aménagement possible de la salle

2 paniers dans la salle : opposition sur grand terrain en 4c4.



4 paniers ou plus dans la salle : opposition sur petit terrain en 4c4 (ou 3c3 sur 1/2 terrain mais déconseillé)



## ● Ateliers de dribble

### « Le Chasse Ballons »

#### Matériel :

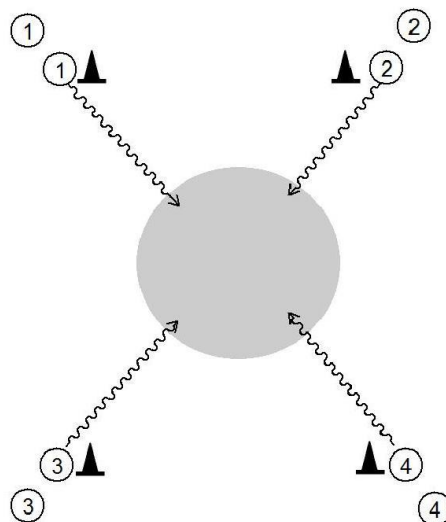
- ☞ 1 ballon par joueur.
- ☞ 1 cercle à matérialiser ou utiliser les cercles tracés sur les terrains.
- ☞ 3 ou 4 plots pour les départs.

#### Déroulement

- ☞ Le 1<sup>er</sup> joueur de chaque colonne rentre en dribble dans le cercle et doit chasser le ballon de son adversaire.
- ☞ Dès que c'est fini, les suivants enchainent la même chose.

#### Evolution :

- ☞ Les vainqueurs se retrouvent en opposition dans le même cercle.
- ☞ Possibilité de mixer les équipes.
- ☞ Possibilité de jouer sur un temps.
- ☞ Demander à dribbler uniquement main droite ou main gauche.



### « Parcours de dribble »

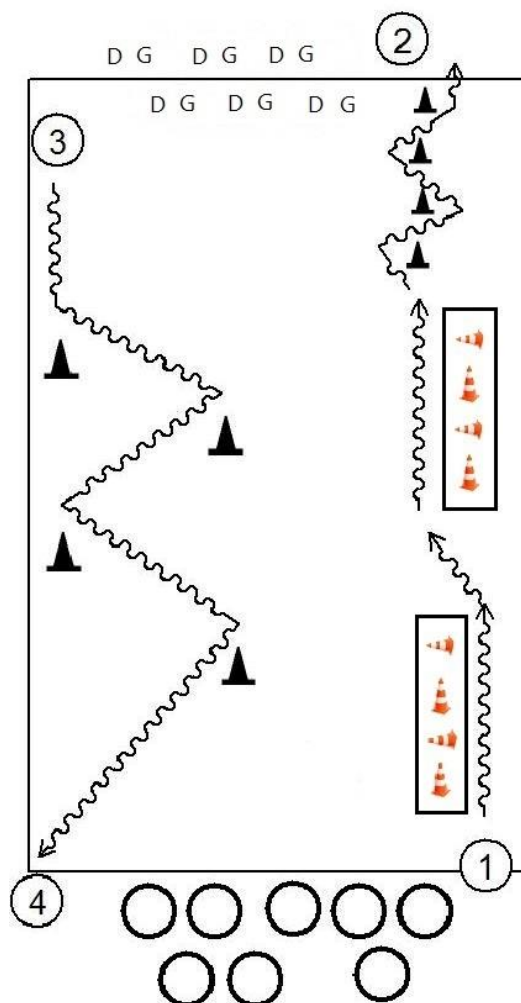
A disposer dans la salle selon la place disponible.  
Possibilité d'ajouter des tirs s'il y a plusieurs paniers.  
Possibilité de faire plusieurs départs s'il y a beaucoup de joueurs.

#### Matériel :

- ☞ 1 ballon par joueur.
- ☞ 2 bancs (sinon il faut utiliser des grands plots).
- ☞ Des cerceaux.

#### Déroulement :

- ☞ Au 1, le joueur part en dribble main droite. Il doit baisser ou relever le plot posé sur un banc. Il change ensuite de main et effectue la même chose sur l'autre banc. Il finit la longueur par un slalom entre les plots.
- ☞ Au 2, le joueur garde le ballon dans ses mains et doit passer ses appuis de part et d'autre de la ligne de fond.
- ☞ Au 3 il part en dribble main droite et effectue un changement de main à chaque plot : dribble entre les jambes, changement de main simple, dribble dans le dos, reverse, etc... Au dernier, il doit finir en dribble poussé (alterner le dribble main droite main gauche).
- ☞ Au 4, le joueur garde le ballon dans ses mains et doit mettre un pied dans chaque cerceau.



## ● Ateliers de tirs en course

### « Baisser les plots »

#### Matériel :

- ☞ - 2 ballons par équipe.
- ☞ - 4 plots par équipe (en mettre plus s'il y a 8 joueurs)

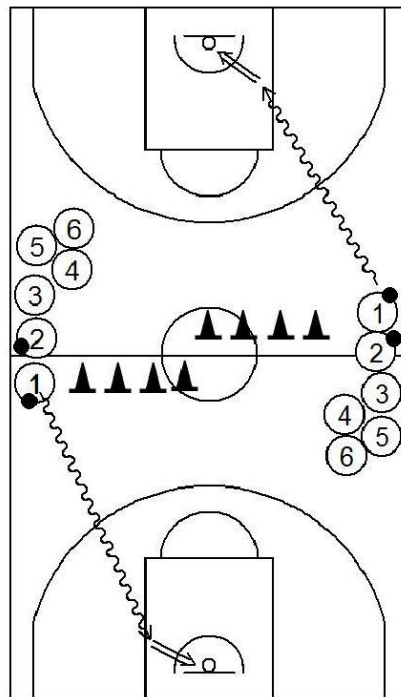
#### Déroulement

- ☞ Le 1<sup>er</sup> joueur avec ballon effectue un tir en course en lâché haut. S'il marque, il va baisser les plots de l'équipe adverse en dribblant. Il passe ensuite son ballon au joueur suivant.
- ☞ La 1<sup>ère</sup> équipe qui gagne est celle qui a baissé tous les plots de son adversaire.

#### A faire du côté droit puis du côté gauche

#### Evolution :

- ☞ Changer le type de finition en lay-up
- ☞ Permettre à l'équipe qui marque de remonter un de ses plots au lieu de baisser celui de l'adversaire.
- ☞ Modifier le nombre de plots.



### « Les coffres »

#### Matériel :

- ☞ 2 coffres à ballons (caddie, ou ballons posés dans un cerceau) – 6 ballons par coffre
- ☞ 2 coffres vides

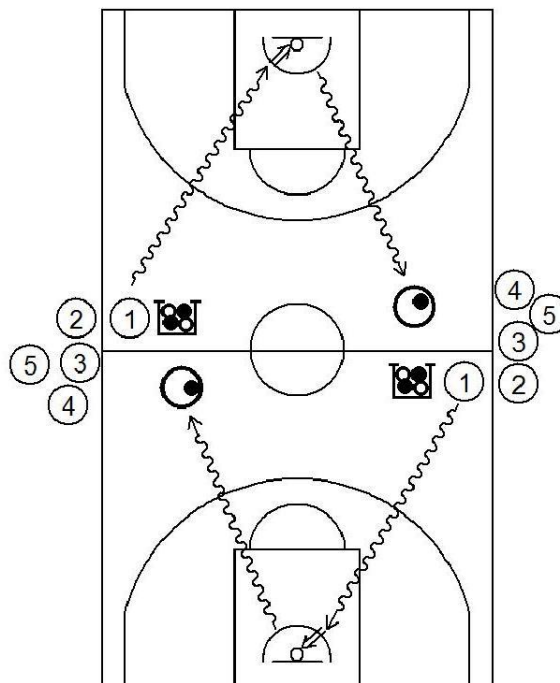
#### Déroulement :

- ☞ Le 1<sup>er</sup> joueur prend un ballon dans son coffre et va effectuer un tir en course. S'il marque, il va le déposer dans le coffre vide. S'il rate il ramène le ballon dans son coffre.
- ☞ Le 2<sup>nd</sup> peut partir quand le joueur a effectué son tir.

#### A faire du côté droit puis du côté gauche

#### Evolution :

- ☞ Possibilité pour le joueur qui a marqué d'aller mettre son ballon dans le coffre adverse.
- ☞ Possibilité de jouer sur un temps donné (manche de 3 min par exemple).
- ☞ Possibilité de faire partir les enfants à l'opposé du coffre (ils doivent donc courir pour aller chercher leur ballon et tirer du côté du coffre).



## Ateliers de Passes

### « Passe au capitaine »

#### Matériel :

- ☞ 2 équipes avec des chasubles.
- ☞ 1 ballon.
- ☞ 1 espace de jeu à délimiter (soit un petit terrain, soit un espace délimité par plots).

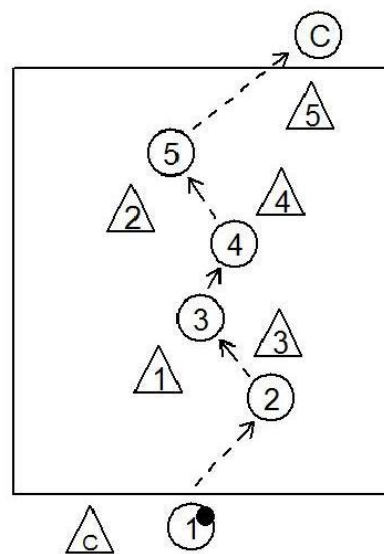
#### Déroulement :

- ☞ Chaque équipe place un capitaine de part et d'autre du terrain, derrière une ligne.
- ☞ L'équipe doit donner le ballon à son capitaine en ne faisant que des passes (pas de dribbles).
- ☞ L'équipe qui gagne est celle qui a donné 5 fois le ballon à son capitaine.

#### Penser à changer de capitaine !

#### Evolution :

- ☞ Changer les types de passes (uniquement passe directe ou passe à terre ou mixer les deux).
- ☞ Mettre deux ballons (uniquement si les 2 équipes sont à plus de 6 joueurs).



### « L'horloge »

#### Matériel :

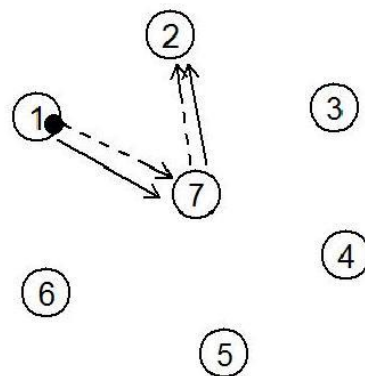
- ☞ 1 ou 2 équipes.
- ☞ 1 ballon.

#### Déroulement :

- ☞ Chaque équipe se place en rond et met un joueur au centre.
- ☞ Chaque joueur passe le ballon au joueur du centre qui le transmet au joueur suivant. Celui qui a fait la passe prend la place de celui qui est milieu.

#### Evolution :

- ☞ Imposer un type de passe : directe (pas de ballon au sol) ou à terre.
- ☞ Concours entre les 2 équipes : celle qui fait le plus de passes en 2 min par exemple.
- ☞ Ajouter un second ballon – Changer de sens la rotation des passes - Agrandir le cercle.



## ● Ateliers de Tirs extérieurs

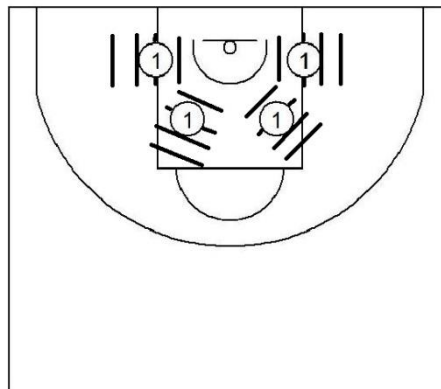
### « Les Echelles »

#### Matériel :

- ☞ 1 ou 2 paniers.
- ☞ 4 groupes par panier (si moins de 6 joueurs, faire 3 groupes)
- ☞ 1 ballon par groupe.
- ☞ 12 à 16 lattes

#### Déroulement :

- ☞ Les joueurs se placent derrière la 1<sup>ère</sup> latte. Ils tirent à tour de rôle.
- ☞ Dès qu'un joueur marque, il recule pour tirer à la latte suivante. S'il rate il avance ou reste à la 1<sup>ère</sup> latte.
- ☞ Lorsqu'il est à la dernière latte, il y reste tant qu'il ne rate pas.



#### Evolution :

- ☞ Le joueur doit marquer 2 tirs pour reculer.
- ☞ Mettre un nombre de points à chaque latte (1<sup>ère</sup> = 1 point, 2<sup>ème</sup> = 2 points...) et c'est le premier joueur à 12 qui a gagné.
- ☞ Faire un concours par équipe avec 2 ballons par équipe : quand un joueur marque, l'équipe recule, quand il rate, l'équipe avance.

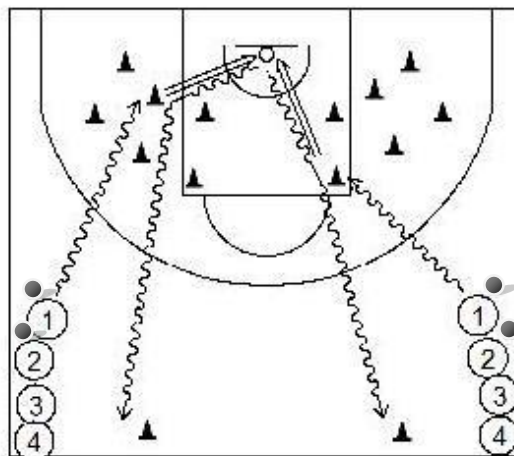
### « Les plots »

#### Matériel :

- ☞ 1 ou 2 paniers.
- ☞ 2 groupes par panier (max 4 joueurs par groupe)
- ☞ 2 ballons par groupe
- ☞ 6 plots pour une équipe de 4.

#### Déroulement :

- ☞ Les joueurs partent derrière la ligne à 3 points.
- ☞ Chaque joueur doit tirer à côté d'un plot. Si le joueur 1 marque, il récupère son ballon, va en dribble chercher le plot et le ramène à son équipe. Il donne ensuite son ballon au joueur 3. Si le joueur 1 rate, il prend son rebond et va donner le ballon au joueur 3 en dribblant.
- ☞ Le joueur 2 part dès que le premier a tiré.
- ☞ L'équipe gagnante est celle qui a ramené tous ses plots en premier.



#### Evolution :

- ☞ Enlever ou rajouter des plots si une équipe est plus ou moins forte.
- ☞ Changer les emplacements des plots.
- ☞ Changer les équipes de côté.
- ☞ Mettre un temps sur la manche. (3 min par exemple)



## ● Les oppositions

Match en 2 x 6' non décomptées (cela doit prendre environ 15 minutes).

Match sur grand ou petit terrain en 4c4, pas de changement en cours de période sauf blessure, 8 joueurs (euses) maxi par équipe

Sur 1/2 terrain en 3c3 à éviter si possible (dans ce cas effectif de 6 maxi conseillé ou changements à la volée autorisés).

Pas de remplacement en 4c4.

L'objectif de ces oppositions est que les jeunes jouent !  
Il n'y a pas de feuille de match, un comptage des points par période avec remise à 0 à chaque période est effectué sous le contrôle du référent qui les reporte sur la feuille de présence.

Planning des matches (exemple fait avec les horaires 14h-15h30) :

Equipes convoquées à 13h45

14h05 – atelier commun aux 3 équipes

14h15 – A contre B                      C sur atelier

14h35 – B contre C                      A sur atelier

14h55 – A contre C                      B sur atelier

Fin des épreuves sportives 15h15. Concertation et pot.

L'arbitrage est géré par le club recevant le plateau. 1 jeune peut arbitrer à condition d'être accompagné par au minimum un U17.

### Championnat U9 – 1<sup>ère</sup> phase – Plateaux réunissant 3 équipes

<u>3 dates</u> :	10/11/18	U9M	17/11/18	U9F
	24/11/18	U9M	01/12/18	U9F
	08/12/18	U9M	15/12/18	U9F

A l'issue des plateaux, une évaluation des équipes sera faite afin de constituer les poules de 2<sup>ème</sup> phase

Possibilité d'engager de nouvelles équipes pour la deuxième phase avant le 15 décembre.

## b) Déroulement des rencontres U9 (2<sup>nde</sup> phase)

### ☞ Rôle du référent mini.

Le référent mini désigné par le club recevant réunira avant la rencontre, les accompagnateurs de chaque équipe ainsi que le ou les arbitres.

Sur ce petit briefing, il devra rappeler :

- Le déroulement des ateliers
- Le règlement applicable sur la rencontre, notamment les principales modifications
- L'esprit mini : les jeunes sont là pour jouer

Il s'assurera également du bon déroulement de la rencontre, notamment au niveau de la table de marque et de l'arbitrage. Il est habilité à intervenir si besoin.

## MATERIEL

- ballon taille 5
- mini-panneaux (2,60 m)
- terrain normal ou terrain latéral ; ligne de lancer-franc à 4 m
- feuille de marque "U9" obligatoire (couleur verte)

## DEROULEMENT

2 ATELIERS + MATCH DE 4 PERIODES EN 4 CONTRE 4

- équipe composée de 8 joueurs maxi - mixité autorisée selon règles spécifiques mini basket
- La rencontre commence par 2 ateliers suivis de 4 périodes de 6 minutes non décomptées
- pause de 2 mn entre les deux ateliers et entre les périodes de jeu.
- pause de 5 mn entre les ateliers et les périodes de jeu.
- pas de remplacement en cours de période pendant toute la rencontre sauf blessure
- 1 temps-mort par mi-temps (2 périodes) et par équipe sur ballon mort
- points par période : 3 points période gagnée – 2 points période nulle – 1 point période perdue - avec remise à zéro du score à chaque période
- pas de prolongation

## LES ATELIERS DES MATCHS

Ces exercices ont pour but de faire participer tous les joueurs sur des parcours de tirs en course et passes/tirs. La rencontre débute avec ces exercices :

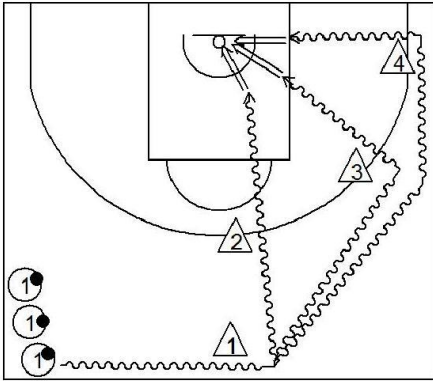
## TIRS EN COURSE

### 1ère manche

#### 3 ballons par équipe

Nombre de paniers marqués en 3 minutes

Le joueur 1 part en dribble main droite et contourne le plot 1, puis le plot 2 pour effectuer un tir en course face au cercle. Lorsque le joueur 1 entre dans la zone à 3 points, le joueur 2 part, contourne le plot 1 puis le plot 3 pour effectuer un tir en course à 45°. Lorsque le joueur 2 entre dans la zone à 3 points, le joueur 3 part, contourne le plot 1 puis le plot 4 pour effectuer un tir en course à 0°.



### 2ème manche

Même chose mais à gauche, déplacer les plots 3 et 4, ainsi que la colonne de joueurs.

**Etre rigoureux sur le dribble = avec la bonne main (départ côté gauche = main gauche / départ côté droit = main droite ➡ objectif de formation du joueur)**

## PASSES / TIRS

### 2 ballons par équipe

4 cerceaux

Nombre de paniers marqués en 3 minutes

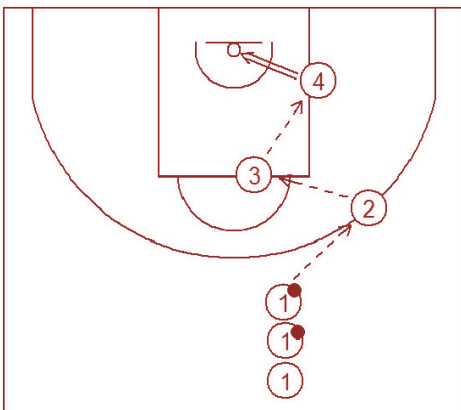
### 3ème manche

1 joueur placé dans chaque cerceau

Le ballon est passé de joueur en joueur jusqu'au tireur

Après sa passe le joueur avance sur le cerceau suivant

Le dernier joueur prend un tir, récupère son ballon et revient en dribble au 1<sup>er</sup> cerceau



**4ème manche** : même chose à gauche, déplacer les cerceaux, ainsi que la colonne de joueurs.

**Insister sur le placement d'un seul pied dans le cerceau : travail du pivoter pour passe**

L'équipe ayant marqué le plus de paniers sur la manche remporte la manche.

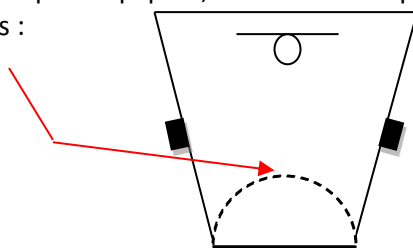
Chaque manche gagnée vaut 3 points, chaque manche perdue vaut 1 point, chaque manche nulle vaut 2 points.

Le score de ces exercices apparaît sur la feuille de marque.

Après ces 4 manches, on enchaîne sur quatre périodes de 6 minutes non décomptées.

## ARBITRAGE

- pas de retour en zone, pas de 24 secondes
- pas de panier à trois points
- l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur remise en jeu en zone arrière sauf en cas de faute
- tolérance sur la règle des 3 secondes, inciter au respect des 5 secondes sur touche
- touche : faire reculer de 2 pas le défenseur sur le remiseur et conseiller au remiseur de reculer si la configuration du terrain le permet, éviter la remise en jeu derrière un panneau
- adaptation pour les violations : siffler les dribbles à 2 mains et les reprises de dribbles plus sévèrement en 2<sup>de</sup> phase et parler sur les petits marchers (siffler au-delà de 3 ou 4 appuis et suivant le niveau du joueur)
- Ne pas tolérer les contacts rudes et l'inconduite des accompagnateurs
- chaque fois que possible, arbitrage et tenue de table par des jeunes assistés d'un licencié adulte; les conseiller voire les protéger
- pas d'entre-deux (sauf au début de la rencontre) : appliquer la règle de l'alternance, remise en jeu ligne de touche une fois par l'équipe A, la fois suivante par l'équipe B
- Pour les lancers francs :



Demander aux arbitres de parler en même temps que la gestuelle; l'objectif étant de savoir ce que l'enfant a fait, mais également de savoir ce que l'on siffle.

*Savoir s'adapter :*

- A l'âge, au niveau, aux règles du championnat
- Équilibrer les différences : avoir plus d'exigences envers les plus forts et être plus tolérants avec les moins forts.

*Avoir un rôle éducatif :*

- Faire la gestuelle et expliquer aux jeunes
- Prévenir avant de sanctionner
- Leur montrer leurs erreurs et les guider sur le terrain
- Discuter avec les coaches

## MIXITE DES EQUIPES

En aucun cas, la mixité des équipes ne pourra être supérieure à 30 % de l'effectif total inscrit sur la feuille de marque (en compétition féminine).

Quota sur le terrain par quart-temps :

- **compétition féminine: 1 garçon maximum**
- compétition masculine: 2 filles maximum

Afin d'aider à la vérification des feuilles de marque, préciser F (fille) ou G (garçon) après le nom.

En cas de mixité, si l'effectif est supérieur à 4 joueurs/joueuses, le garçon ou la fille ne doit pas jouer tout le match.

### SUIVI DES COMPETITIONS

- la Commission Mini-Basket est chargée du suivi de toutes les rencontres de mini-basket et du contrôle des feuilles de marque.
- les matchs se dérouleront le samedi (10h/17h) (ou un autre jour, un autre horaire après accord entre les clubs)
- les clubs qui engagent plusieurs équipes dans la même catégorie devront personnaliser leurs équipes
- Aucun score ne sera saisi par les clubs sur FBI
- Pas de classement des équipes

**Tout ce qui n'est pas régi par ce règlement le sera par référence aux Règlements Généraux et aux règlements types établis par la F.F.B.B**

---

### Championnat U9 – 2<sup>ème</sup> phase

composition de « x » poules de 6 équipes en matchs aller/retour

<u>10 dates</u> :	aller	retour
	12/01/19	09/03/19
	19/01/19	16/03/19
	26/01/19	23/03/19
	02/02/19	30/03/19
	02/03/19	27/04/19

---

**Fête Nationale du Mini-Basket le mercredi 8 mai 2019**