



Le club désigne 1 référent mini par rencontre qui devra s'assurer du bon déroulement de la rencontre et devra organiser un briefing d'avant match avec les responsables des différentes équipes (voir cahier technique mini).

## 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

## DEROULEMENT

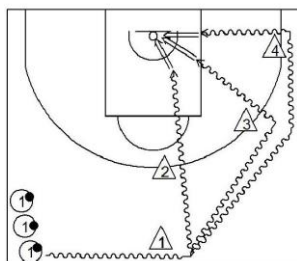
### 2 ATELIERS + MATCH DE 4 PERIODES EN 4 CONTRE 4

- Equipe composée de 8 joueurs maxi – mixité autorisée
- La rencontre commence par 2 ateliers suivis de quatre 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 sur blessure
- 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**
- Chaque enfant doit pouvoir jouer 2 périodes du match (sauf blessure ou demande de sa part)**

## LES ATELIERS

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



### 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°.

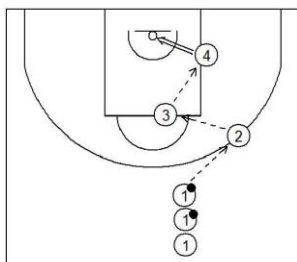
Lorsque le joueur 2 entre dans la zone à 3 points, le joueur 3 part, contourne le plot 1 puis le plot 4 pour effectuer un tir en course à 0°.

### 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)

## TIRS EN COURSE



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.

## PASSES / TIRS

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

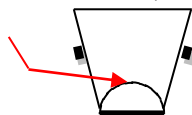
Chaque manche gagnée vaut 3 points, chaque manche perdue vaut 1 point, chaque manche nulle vaut 2 points.

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 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
- pas de 24 secondes, ni de 8 secondes
- compréhension pour les violations
- 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 lancer-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

Equilibrer 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 (possible en compétition masculine)**.

Quota sur le terrain par quart-temps :

- compétition féminine: **1 garçon maximum**