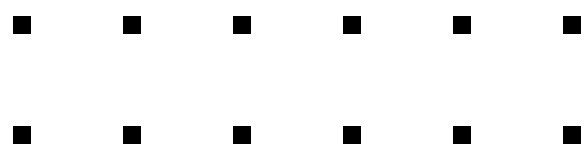




# 2024-2025 ORGANISATION SPORTIVE



Catégorie : U11DBT



# RESPONSABLES



**AILLAUD Christelle**

**Présidente commission Mini**



**POSTE VACANT**

**Responsable U11**



**PELLOUX Amélie**

**CT - Soutien Technique**



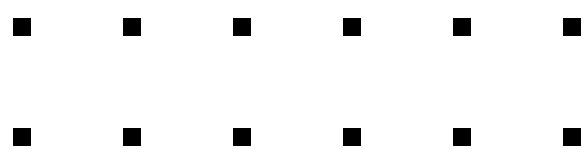
# REGLEMENTATION FFBB



L'école de MiniBasket a pour but de faire découvrir la pratique du basket aux plus jeunes et de fédérer autour des enfants l'ensemble des membres de la « famille basket » : parents, dirigeants, entraîneurs et arbitres.

Le présent Règlement est destiné à présenter aux structures affiliées de la Fédération Française de Basket-Ball les règles officielles de la pratique du MiniBasket. Il a été élaboré après plusieurs années de concertation et d'échanges avec les acteurs du MiniBasket sur les territoires.

Le présent règlement s'applique à l'ensemble des Comités Départementaux via notamment leur Commission MiniBasket. Il a pour objectif d'unifier la pratique du MiniBasket sur le Territoire.



# RAPPELS REGLEMENTAIRES

**1** **SOCLE DE LICENCE AVEC EXTENSION COMPÉTITION**

**2** **ENCADRANT MAJEUR - LICENCIÉ OBLIGATOIRE**

**3** **PANIER À 2M60**

**4** **BALLON T5**

**5** **TERRAIN EN LARGEUR OU GRAND**

**6** **TEMPS DE MATCH EN FONCTION DU NOMBRE D'ÉQUIPES 6 À 8 MINUTES**

▪   ▪   ▪   ▪   ▪   ▪  
▪   ▪   ▪   ▪   ▪   ▪

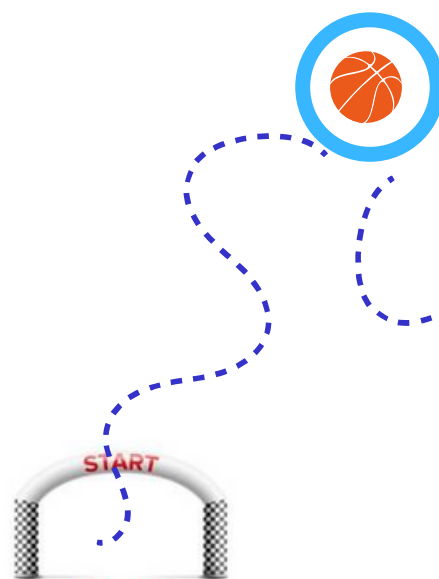


04 05  
**ALPES DU SUD**  
COMITÉ TERRITORIAL DE BASKETBALL

# DATES À RETENIR:

04 05  
**ALPES DU SUD**  
COMITÉ TERRITORIAL DE BASKETBALL

**Samedi 16 novembre 2024**



**Samedi 07 décembre 2024**

**Panier d'or Phase club  
14 décembre 2024**



**Panier d'or Phase club  
Samedi 11 janvier 2025**



**Samedi 08 mars 2025**



**Samedi 29 mars 2025**



**Samedi 29 mars 2025**



**Jeudi 29 mai  
à confirmer  
Fête Nationale  
du Minibasket**





# ORGANISATION DES PLATEAUX

- **ÉQUIPES**

Constituées par club de 3 à 6 joueurs.

Si un club n'a pas suffisamment de joueur, les intégrer aux autres équipes.

- **OBLIGATION:**

1 atelier : "ATELIER CHALLENGE BASKET D'OR"

JAP : Les U11 en attentes peuvent tenir des feuilles de match (sans diffuser les résultats) - Arbitrages (à partir de U11 accompagné)

3x3 sur largeur de terrain ou 4x4 grand terrain

- **PROPOSITION 1:**

Échauffement sous forme d'ateliers 45'  
(notamment ateliers challenge et thématique)

+

Matches 3X3 largeur de terrain (1 - 2 ou 3 terrain)

- **PROPOSITION 2:**

1 à 2 terrain de matchs 3x3 en largeur

+

2 à 4 ateliers toujours en fonction du nombre de joueurs/ équipes

# ACCUEILLIR UN PLATEAU

**1** **PLAGE HORAIRE (CONSEILLÉE) : 10H - 12H OU 13H-15H**

**2** **ENCADRANT MAJEUR - LICENCIÉ OBLIGATOIRE**

1 Responsable organisation MAJEUR (accueil - explication - gestion rotations)

1 Responsable par club (aide atelier)

1 Responsable par atelier (possibilité de mettre des jeunes - responsable club supervise)

**3** **MATÉRIEL À PREVOIR**

X ballons T5

Cerceaux, plots, pastilles, tapis etc

Chasubles, Sifflets Poires, fiches ateliers, chronomètre

**4** **COLLATION**


Adaptée à l'heure du plateau, privilégier les collations équilibrées et le moins possible industrielle


**Plateau le matin - collation** : quiche, cake, pain, jambon, tomate cerise, fromage etc

**Plateau l'après-midi - collation** : gâteaux faits maison, fruits, compotes, pain confiture etc



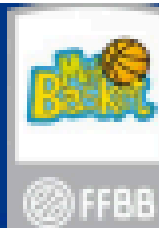
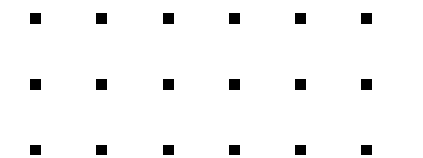
# CHARTRE DE BONNE CONDUITE

- 
- ✓ J'ai préparé l'organisation et le contenu à l'avance
    - Ateliers + rotations
    - Les responsables ateliers connaissent le contenu
  - ✓ Je suis en tenue de sport
  - ✓ J'arrive en avance afin de préparer le plateau
    - S'assurer que le matériel est en bon état
    - Préparer les ateliers en toute sécurité
  - ✓ Je pose le cadre (règles) dès le début du plateau
  - ✓ J'explique de façon claire et courte les ateliers
  - ✓ Je demande à faire répéter pour m'assurer de la compréhension
  - ✓ Je réexplique autant de fois que nécessaire en restant calme
  - ✓ J'aide, si l'enfant le demande
  - ✓ Je l'encourage, le félicite
  - ✓ Je suis bienveillant
  - ✓ Je fais en sorte que l'enfant soit en situation de réussite et s'amuse
  - ✓ Je sollicite les enfants/entraîneurs pour aider à ranger le matériel
  - ✓ Le club offre une collation à la fin du plateau

- 
- ✗ J'arrive en même temps que les équipes
  - ✗ Sans avoir rien préparé
  - ✗ Je suis en tenue de ville
  - ✗ Je m'agace si les enfants ne comprennent pas
  - ✗ Je m'occupe seulement des enfants de mon club
  - ✗ Je laisse un entraîneur jouer la coupe du monde du baby-basket
  - ✗ Je laisse les parents interférer au milieu du plateau
  - ✗ Je dévalorise un enfant
  - ✗ Je laisse les enfants se moquer les uns des autres
  - ✗ Je fais semblant de ne pas entendre les gros mots ou voir des gestes violents
  - ✗ Je sanctionne un enfant parce qu'il ne réussit pas l'exercice
  - ✗ Je crie, fais des grands gestes
  - ✗ Je laisse les enfants sans surveillance
  - ✗ Une fois le plateau terminé, je ne m'occupe plus de rien et laisse partir les clubs sans collation



# PANIER D'OR



## Epreuve 1 : « Le Grand 8 » Dextérité - Tir en course



### DEROULEMENT

#### Pour démarrer :

Le joueur commence entre les plots de la **porte A** et effectue le slalom en dribble.

Il passe dans la **porte B** et va contourner le **plot N°1** pour faire un **tir en course à droite**.

**Pour continuer le circuit (spot face à la cible) :**

Après avoir pris son rebond, il contourne le **plot N°2** dans l'axe puis va effectuer un **tir en course de face**.

#### Pour continuer le circuit :

Après avoir pris son rebond, il va contourner le **plot N°3** pour effectuer un **tir en course à gauche**.

Après avoir pris son rebond, il part en dribble pour passer par la **porte B**, il effectue le slalom dans le **sens inverse** et passe dans la **porte A** pour effectuer les 3 tirs en course en commençant pour le **plot N°3**.

**Idem pour la suite de l'exercice.**

### REGLES

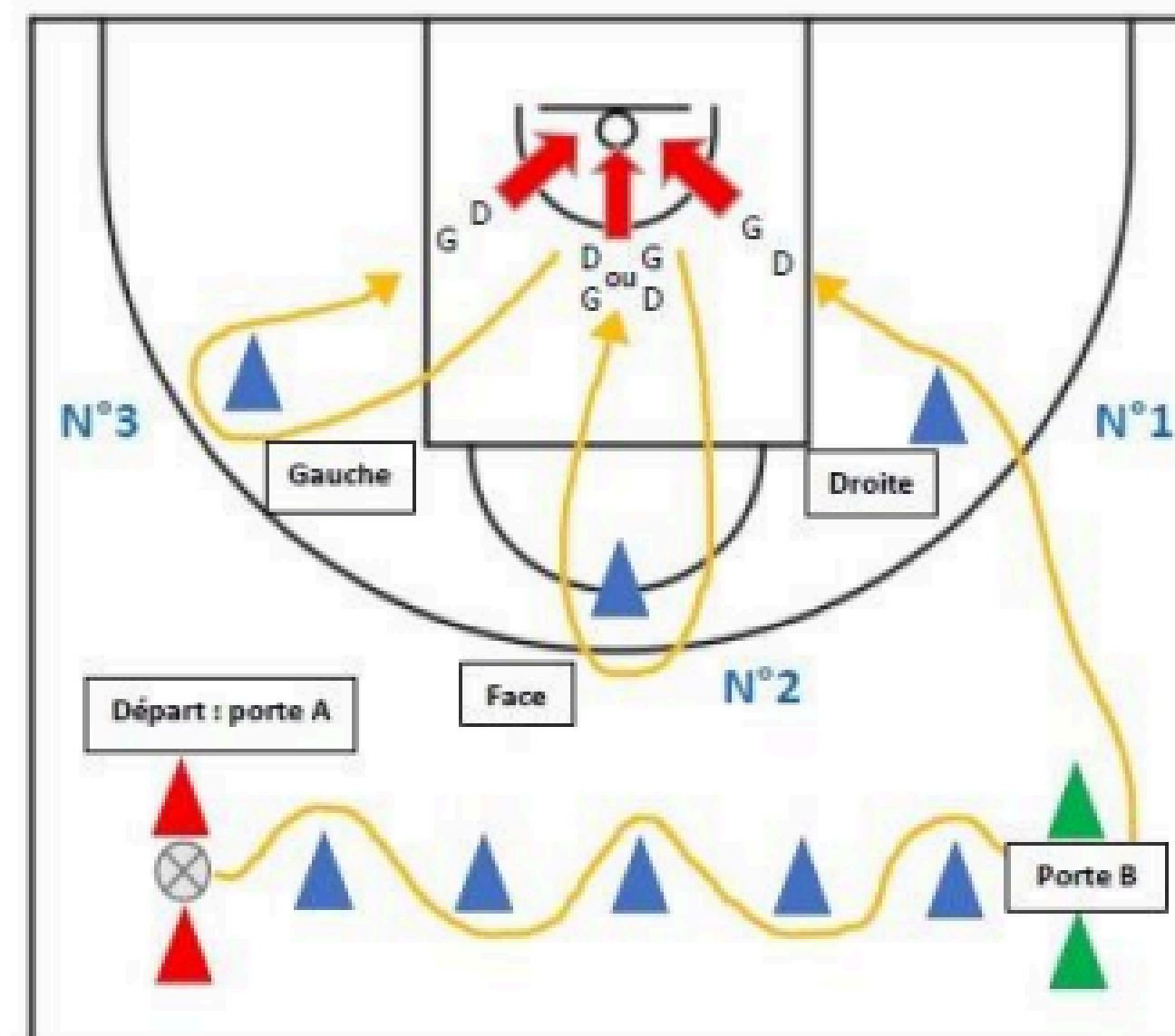
- Durée : **45 secondes**
- Ordre : passer du plot **N°1** vers le plot **N°2** puis le **N°3** puis recommencez dans le **sens inverse** (du plot **N°3** vers le plot **N°1**).
- Spot de départ : entre les plots de la **porte A** (voir schéma)

### COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

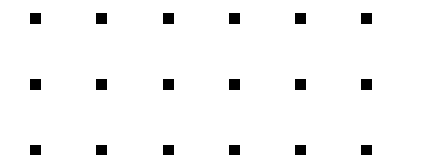
- 1 panier avec les « bons appuis » = **2 POINTS**
- 1 panier avec les « bons appuis » + la « bonne main » (main gauche à gauche et main droite à droite) = **4 POINTS**
- Panier refusé si « mauvais appuis » / « marcher » = **0 POINT**

- 1 tireur

**45 secondes**



# PANIER D'OR



## Epreuve 2 : « Le Yoyo » Dribble - Passe - Tir en course



### DEROULEMENT

Le joueur démarre du **plot N°1** placé à l'intersection de la ligne de la raquette et de la ligne de fond intitulé : **Départ**.

Il part en dribble pour aller contourner les **plots N°2 et N°3** en passant par l'extérieur et se diriger vers le **cerceau Passe N°1** positionné face à la **cible N°1**.

Le joueur doit réaliser une **passe directe à deux mains** dans la **cible N°1**, située à mi-hauteur à 4 mètres, en ayant au minimum un appui au sol dans le cerceau pour que la passe soit comptabilisée.

Après sa passe, il récupère un ballon situé dans le **cerceau Dribble N°1** et effectue un **départ croisé** avec le  **pied de pivot gauche** à l'intérieur du cerceau pour enchaîner un tir en course à gauche.

Il récupère son rebond, contourne le **plot n°4** et enchaîne le circuit dans le **sens inverse** sur le même principe en contournant les **plots N°3 et N°2** toujours par l'extérieur et se dirige vers le **cerceau Passe N°2** positionné face à la **cible N°2**.

Après la **passe directe à deux mains** réalisée dans la **cible N°2**, située à mi-hauteur, il récupère le ballon dans le **cerceau Dribble N°2** et effectue un **départ croisé** avec le  **pied de pivot droit** à l'intérieur du cerceau pour enchaîner un tir en course à droite.

Il récupère son rebond, contourne le **plot N°1** en dribblant puis **recommence le circuit**.

### REGLES

- Durée : **45 secondes**

- Ordre : **Cerceau Passe N°1 – Cerceau cible N°1 - Cerceau Dribble N°1 – Cerceau Passe N°2 –**

**Cerceau cible N°2 – Cerceau Dribble N°2**

- Spot de départ : Derrière la ligne de fond au niveau du **plot N°1 Départ**

### COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- 1 panier avec les « bons appuis » = **2 POINTS**

- 1 panier avec les « bons appuis » + la « bonne main » (main gauche à G / main droite à D = **4 POINTS**

- Passe réussie dans la cible = **2 POINTS**

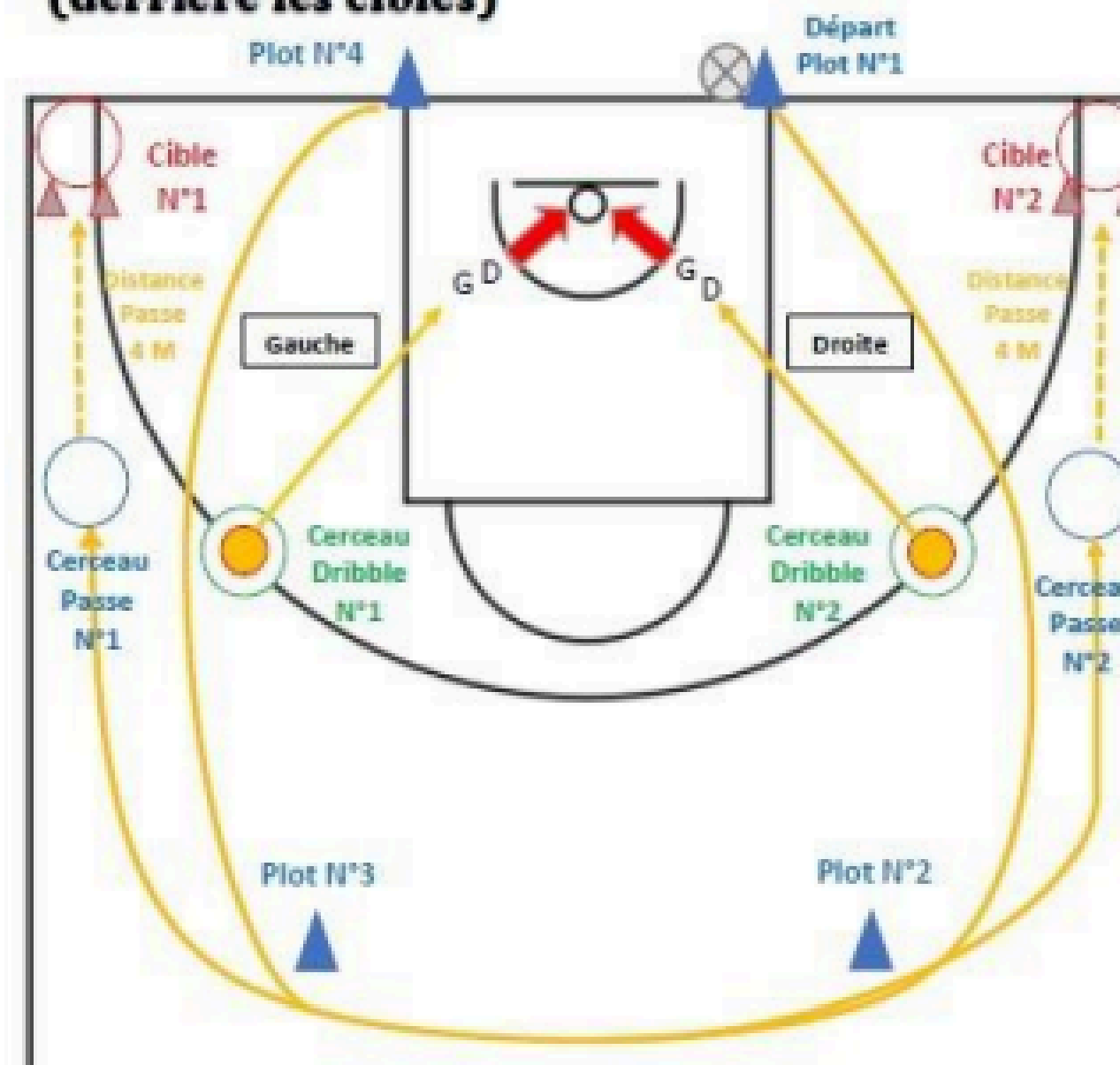
- Panier refusé si « mauvais appuis » / « marcher » = **0 POINT**

**N.B. : Positionner des personnes derrière les cibles pour récupérer les ballons et repositionner le matériel si nécessaire.**

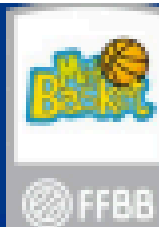
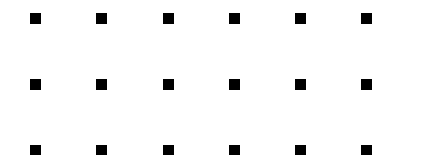
• **1 tireur**

• **2 personnes en aide**  
**(derrière les cibles)**

**45 secondes**



# PANIER D'OR



## Epreuve 3 : « Le feu d'artifice » Adresse - Tir à mi-distance



### DEROULEMENT

Le joueur tire des 8 positions avec l'obligation de respecter l'ordre indiqué : 1,2,3,4,5,6,7,8.

Il démarre une série avec un ballon au **spot n°1** et commence une nouvelle série au **spot n°1**.

Le tir à 1 point dans l'axe se fait du demi-cercle devant la ligne de lancer franc.

Chaque joueur doit réaliser **deux tours complets sur les 7 positions soit 14 tirs sur l'ensemble de l'épreuve.**

1 tireur, 1 passeur et 2 rebondeurs s'organisent pour récupérer les ballons après chaque tir et se positionner à un spot pour faciliter la réussite du tireur.

### REGLES

- Durée : **temps libre** épreuve non chronométrée

- Ordre : obligation de respecter l'ordre des positions lors d'une série.

**Une série est terminée lorsque les 7 tirs sont effectués aux 7 spots**

- Recommencer la nouvelle série au **spot n°1**.

- Spot de départ : **spot n°1**

- A l'issue des deux tours complets : chaque panier marqué valide un certain nombre de points (1, 2 ou 3 points).

→ Additionner les points inscrits selon le score indiqué pour le spot.

### COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- 1 tir marqué sur un spot vert = **1 POINT**

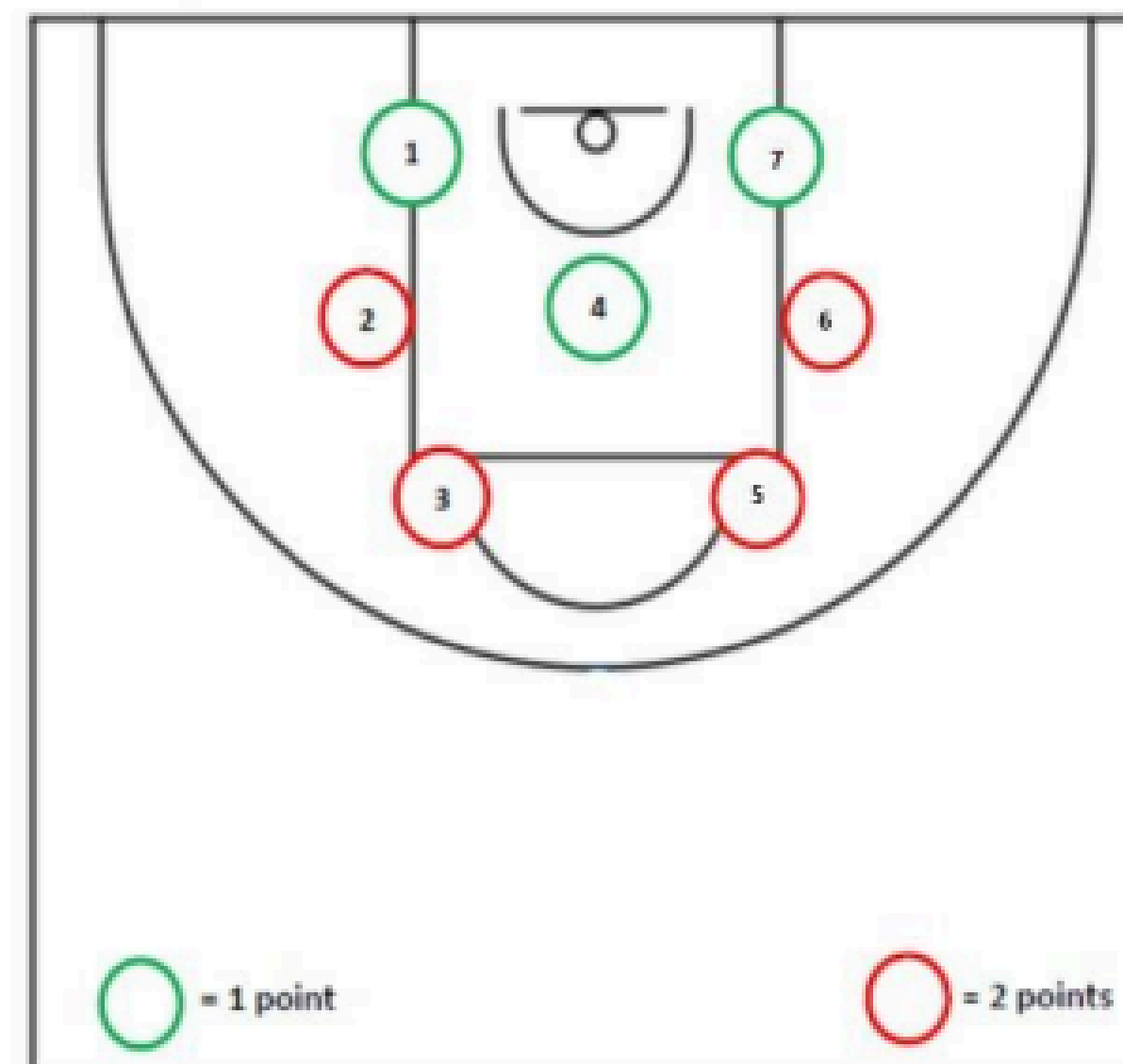
- 1 tir marqué sur un spot rouge = **2 POINTS**

- Si l'emplacement matérialisé pour le tir n'est pas respecté le panier sera refusé.

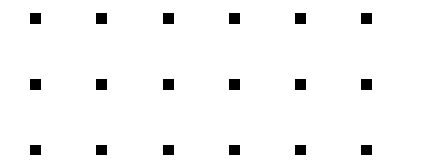
N.B. : Les emplacements des spots de tirs sont positionnés sur le schéma et spécifiés au regard des mesures officielles d'un terrain 28 m par 15 m.

- 1 tireur
- 1 passeur
- 2 rebondeurs

**45 secondes**



# PANIER D'OR



## Epreuve 4 : « La cible » Lancers-francs



### DEROULEMENT

Plusieurs séries de 2 lancers francs, départ ligne de L.F ballon en main.

Après 2 lancers-francs consécutifs tentés, courir poser 1 appui 1m avant le rond centr. et revenir.

1 tireur, 1 passeur et 2 rebondeurs s'organisent pour récupérer les ballons après chaque tir pour faciliter la réussite du tireur.

### REGLES

- Durée : 45 secondes

5 secondes pour tirer un lancer franc.

### COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- 1 lancer franc marqué = 1 POINT

BONUS : 2 lancers francs consécutifs marqués de la même série = 3 POINTS

- Pied sur la ligne de lancer franc = panier refusé

- Obligation d'aller poser le pied dans la zone 1m avant le rond central après le deuxième tir d'une série sinon lancer franc refusé s'il est marqué.

N.B.: Le klaxon de fin d'épreuve retentit lors d'un lancer franc = si le ballon est parti des mains du tireur au moment du klaxon, le tir sera comptabilisé si le lancer franc est marqué.

- 1 tireur
- 1 passeur
- 2 rebondeurs

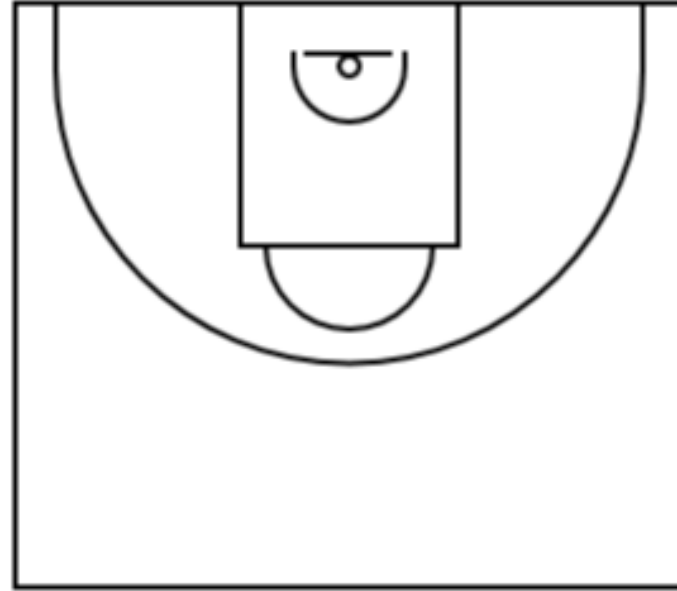
**45 secondes**



# FICHE ATELIER U11

ATELIER N°

COMPETENCES :



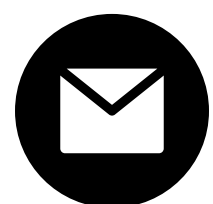
OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :Être capable de

MATERIEL :

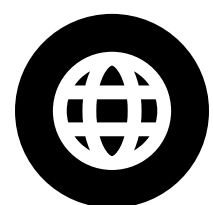
ORGANISATION COLLECTIVE :

VARIANTES :

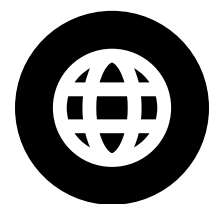
# CONTACT



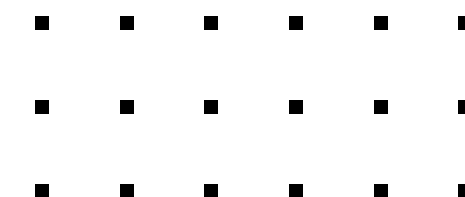
**[minibasketasbb@gmail.com](mailto:minibasketasbb@gmail.com)**



**<https://alpesdusudbasketball.fr/u11-mini-basket/>**



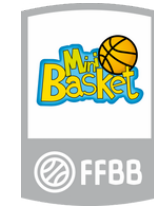
**<https://alpesdusudbasketball.fr/wp-content/uploads/2022/11/Descriptif-Challenge-Panier-d-Or-U11-CD0A.pdf>**





COMITÉ TERRITORIAL  
DES ALPES DU SUD

# LE BASKET AU COEUR DU TERRITOIRE



ORGANISATION U11 DBT - SAISON 2024 / 2025

