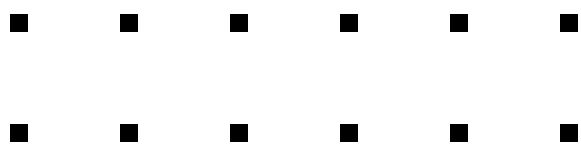




2025-2026 ORGANISATION SPORTIVE

Catégorie : U9



RESPONSABLES



MICHEL Aline

Présidente commission Mini



Poste vacant

Responsable U9



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 ÉGAL À 2M60

4

BALLON T4 - 5

5

3X3 TERRAIN EN LARGEUR

6

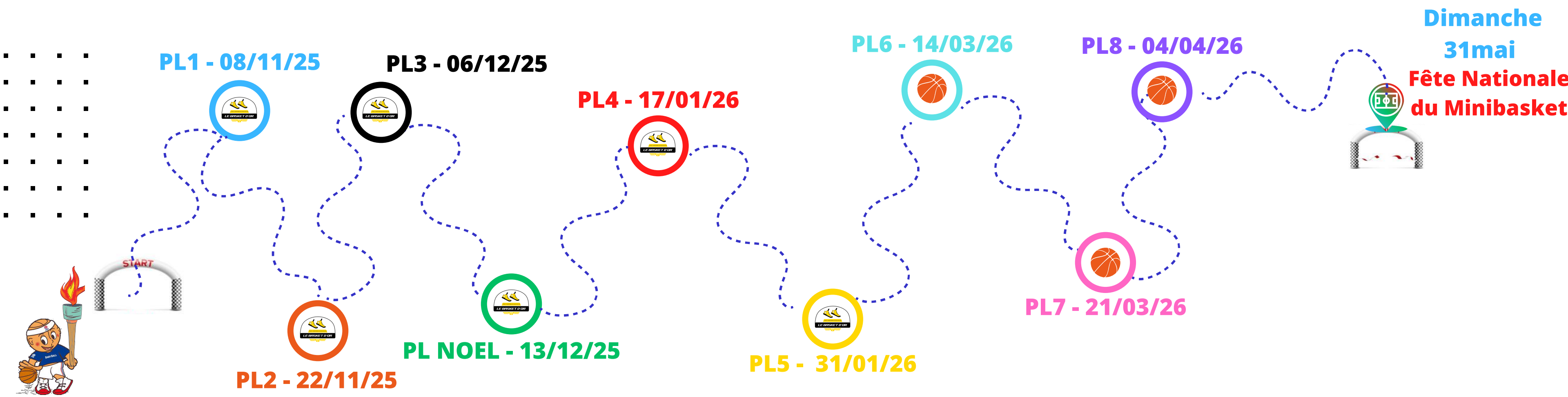
**TEMPS D'ATELIER EN FONCTION DU
NOMBRE 6 À 8 MINUTES**

■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■





DATES À RETENIR:





ORGANISATION DES PLATEAUX

- **ÉQUIPES**

Constituées par club de 3 - 4 joueurs maximum. Si plus de joueurs faire plus d'équipe ou intégrer avec les joueurs des autres clubs n'ayant pas assez de jeunes.

Le but étant d'approcher les 100% de temps de jeu par enfant.

- **OBLIGATION:**

1 atelier : "ATELIER CHALLENGE BASKET D'OR"

JAP : Les U9 en attentes peuvent tenir des feuilles de match (sans diffuser les résultats) - Arbitrages (à partir de U11 accompagné)

3x3 sur largeur de terrain

- **PROPOSITION 1:**

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

+

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 joueur/ équipes

ACCUEILLIR UN PLATEAU

1

PLAGE HORAIRE (CONSEILLÉE) : 10H - 12H30

Aucun plateau ne peut débuter avant 10h

2

ENCADRANT MAJEUR - LICENCIÉ OBLIGATOIRE

- 1 Responsable organisation MAJEUR (accueil - explication - gestion rotations)
- 1 Responsable par club (aide atelier - arbitrage)
- 1 Responsable par atelier (possibilité de mettre des jeunes - responsable club supervises)

3

MATÉRIEL À PREVOIR

X ballons T4 - T5
Cerceaux, plots, pastilles, - balle de tennis - etc
Chasubles, Sifflets Poires, fiches ateliers, chronomètre

4



COLLATION

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


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



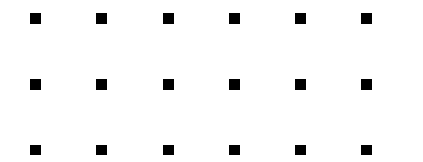
Je laisse les enfants sans surveillance



Une fois le plateau terminé , je ne m'occupe plus de rien et laisse partir les clubs sans collation

Je me respecte - Je respecte les autres - Je respecte le matériel

FICHE PLATEAU N°1



Passage en équipe les un derrière les autres (je shoot > je me met à gauche etc) pour effectuer un maximum de tir sur la séquence.

ATELIER OBLIGATOIRE

ARBITRAGE

Epreuve 1 : « La Gachette » Adresse - Tir près du cercle



DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le départ s'effectue ballon en main sous le panier.
Le chronomètre est déclenché lorsque le joueur lâche le ballon pour commencer ses tirs.
Durant 1 minute, il tire de la main droite ou gauche.
Il y a une tolérance sur la règle du "marcher", cependant le joueur est dans l'OBLIGATION de dribbler sur un rebond lointain, pour revenir près du cercle.
Le décompte s'arrête au bout d'1 minute.
Si le ballon est lâché avant la fin de la minute, et si le panier est marqué, il sera donc compté.

REGLES:

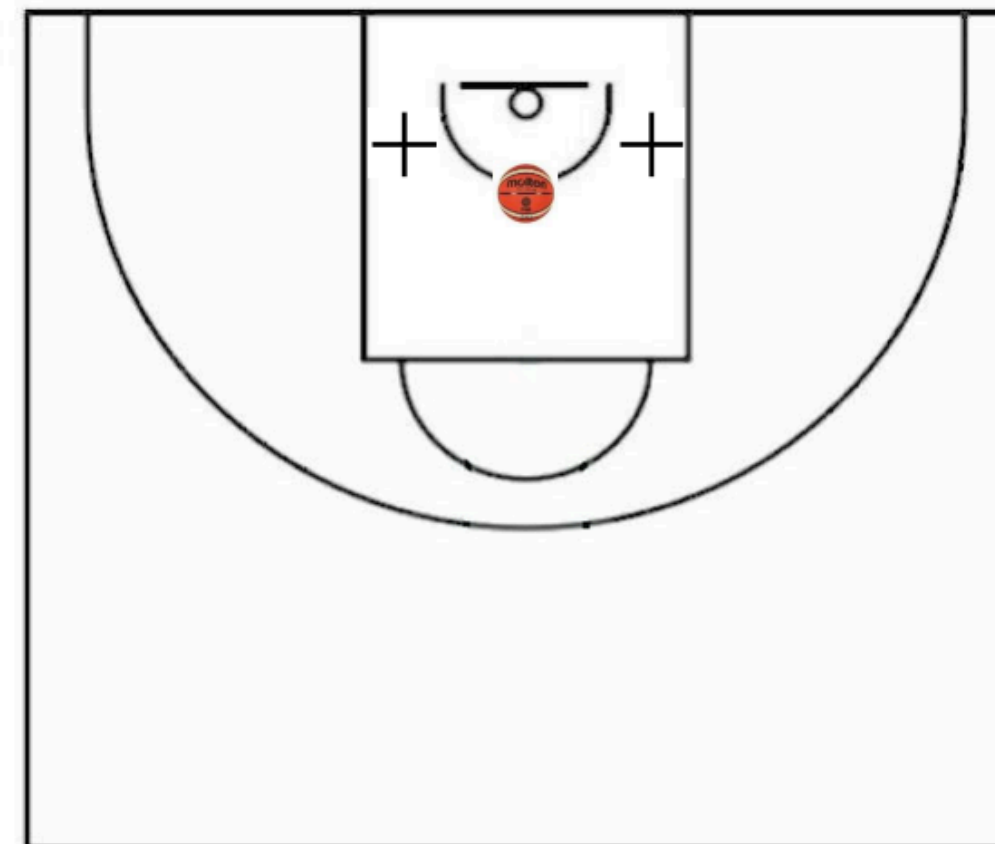
- Durée : 1 minute
- Spot de départ : sous le panier (voir schéma)

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES:

- Panier marqué = 2 points
- Panier refusé si « pas de dribble lors de rebond loin » = 0 POINT

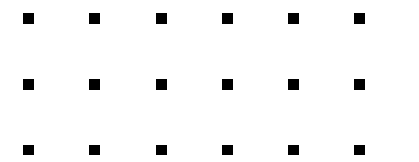
1 Tireur

1 minute



- **TOUS les contacts** qui empêcheraient la progression du ballon ou des joueurs, **et TOUS les contacts dangereux** / **Reprise de Dribble** / **Les gros Marcher** / **Les sorties de balle** / **Les fautes sur TIR**

FICHE PLATEAU N°2





Passage en équipe les un derrière les autres (je shoot au spot 1 > je me met au spot 2 etc) pour effectuer un maximum de tir sur la séquence.

ATELIER OBLIGATOIRE

ARBITRAGE

- **TOUS les contacts** qui empêcheraient la progression du ballon ou des joueurs, **et TOUS les contacts dangereux / Reprise de Dribble / Les gros Marcher / Les sorties de balle / Les fautes sur TIR**



Epreuve 2 : « Les 7 tirs »

Adresse - Tir près du cercle

DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur démarre spot 1 (voir schéma)

Le chronomètre est déclenché, lorsque le ballon quitte les mains du joueur.

Il doit réaliser 7 tirs dans l'ordre obligatoire de 1 à 7 voir schéma.

Si la minute n'est pas terminée, le joueur recommence le tour en respectant toujours l'ordre des tirs, jusqu'à la fin du temps imparti.

Si le ballon est lâché des mains avant la fin de la minute, alors le panier sera compté.

Mise en place du circuit :

Faire des marquages au sol assez large (coller au sol, ou cerceaux souples)

Prévoir 2 personnes supplémentaire, qui mettent toujours un ballon à disposition du joueur (voir schéma).

Le joueur prend son propre rebond.

REGLES

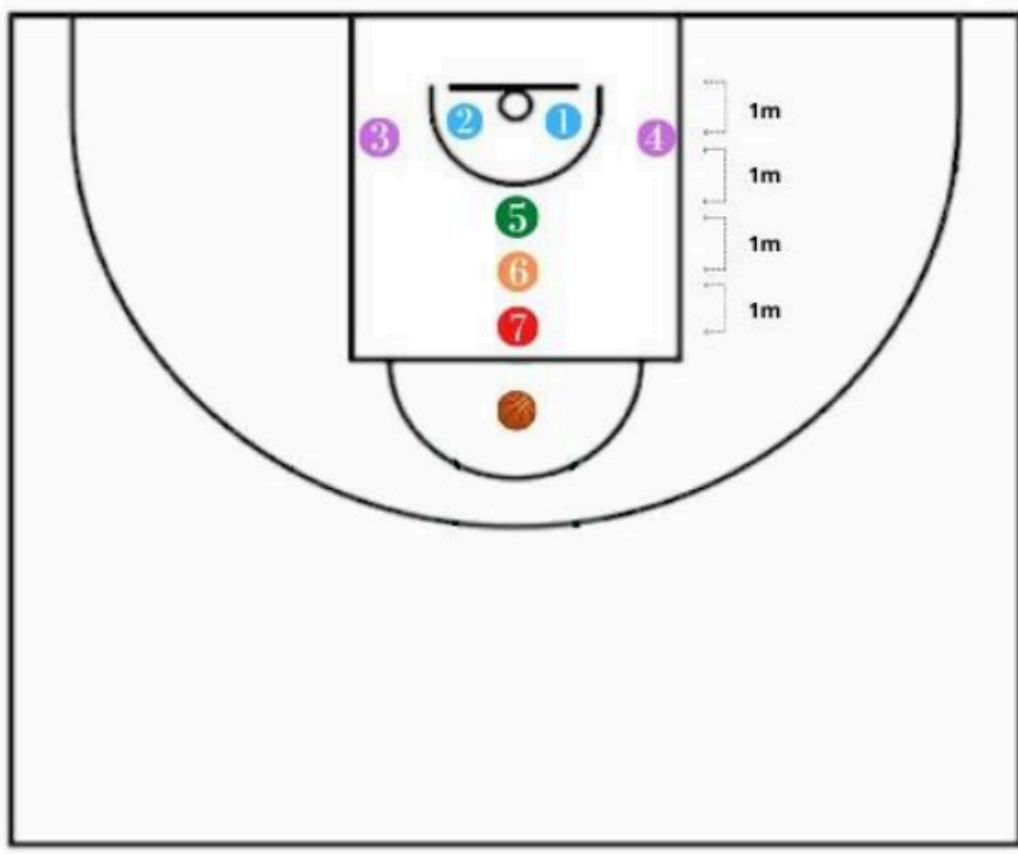
- Durée : 1 minute
- Ordre : passer du plot N°1 vers le plot N°2 puis le N°3 etc puis recommencer dans le même sens
- Spot de départ : Spot 1 (voir schéma)

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

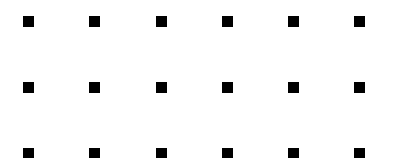
- 1 panier = 2 POINTS
- Bonus si tous les paniers sont marqués = 2 POINTS

1 Tireur
2 Rebondeurs

1 minute



FICHE PLATEAU N°3



Passage en équipe les un derrière les autres (les joueurs se suivent à bonne distance) pour effectuer un maximum de passage sur la séquence.

ATELIER OBLIGATOIRE

ARBITRAGE

- **TOUS les contacts** qui empêcheraient la progression du ballon ou des joueurs, **et TOUS les contacts dangereux / Reprise de Dribble / Les gros Marcher / Les sorties de balle / Les fautes sur TIR**

Epreuve 3 : « Parcours dribble »

Dribble - Tir près du cercle

DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur doit réaliser le parcours autant de fois que possible en dribblant.

Un passage à droite, un passage à gauche, ainsi de suite en effectuant le slalom, puis il doit réaliser un tir au choix (45° en course, tir à 45°, tir libre).

Le tir se fait **OBLIGATOIREMENT** dans la zone restrictive.

Le chronomètre est déclenché lorsque le joueur lâche le ballon pour commencer Ses dribbles (**INTERDICTION** de lancer le ballon loin devant au départ en dribble).

En cas de perte du ballon, la reprise du parcours doit se faire à l'endroit de la perte De la balle. (prévoir un deuxième ballon au milieu du terrain pour que le joueur ne Perde pas de temps à aller récupérer le ballon perdu).

Si un piquet est manqué reprendre à ce piquet.

Mettre des piquets pas de plots, tous les tours doivent se faire avec le même ballon.

REGLES

- Durée : 1 minute

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

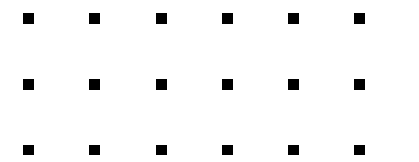
- **1 plot passé (2 appuis + ballon sans faire tomber le piquet) = 1 POINTS**
- **1 panier = 2 POINTS**
- **Reprise de dribble et dribble à 2 mains = - 1 POINT**

1 Tireur

1 Personne responsable piquet


1 minute

FICHE PLATEAU N°4




Passage en équipe les un derrière les autres (Le joueur fait un passage et vient taper dans la main du suivant > mode relai) pour effectuer un maximum de passage sur la séquence. Faire plusieurs cibles si possible

ATELIER OBLIGATOIRE



Epreuve 4 : « Ballon déménageur »
Adresse - Passes



DEROULEMENT
Pour démarrer :

Le joueur démarre du bac à ballon.
Le chronomètre est déclenché lorsqu'il saisit le ballon pour commencer le parcours.
Le joueur dribble et s'arrête dans la première zone (bleu) et lance le ballon à travers le cerceau. Il peut faire rebondir le ballon pour atteindre la cible (passe à terre).
Il retourne ensuite au bac à ballon et recommence le circuit en s'arrêtant à la zone 2 (verte) puis 3 (rouge) ainsi de suite.
La passe est validée si le joueur garde 1 pied au sol OBLIGATOIREMENT dans la zone. Le deuxième pied peut-être avancé (fente avant) pour donner de la force.
Si la passe n'est pas validée, il repart à la zone de ballons, et effectue la passe suivante.

La cible est un cerceau d'un diamètre de 60cm. Le haut du cerceau est placé à 130cm Du sol. La cible doit être fixé.
Le bac doit contenir suffisamment de ballons.

REGLES

- **Durée :** 1 minute
- **Ordre :** Passer de la Zone N°1 puis la zone N°2 puis la N°3 puis recommencer si il reste du temps
- **Spot de départ :** Bac à ballon

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- **Passe réussi Zone 1 = 2 POINTS**
- **Passe réussi Zone 2 = 3 POINTS**
- **Passe réussi Zone 3 = 4 POINTS**
- **Reprise de dribble et / ou pas de dribble « marcher » = -1 POINT**
- **Si le joueur dépasse sa zone (1 pied obligatoire dans la zone) = 0 POINT**

1 Passeur
2 Réceptions ballons

1 minute

ARBITRAGE

- **TOUS les contacts** qui empêcheraient la progression du ballon ou des joueurs, **et TOUS les contacts dangereux / Reprise de Dribble / Les gros Marcher / Les sorties de balle / Les fautes sur TIR**

FICHE PLATEAU N°5



Epreuves individuelles avec prise des scores (Entraînement au Basket d'Or)

ATELIERS OBLIGATOIRES

ARBITRAGE

- **TOUS les contacts** qui empêcheraient la progression du ballon ou des joueurs, **et TOUS les contacts dangereux / Reprise de Dribble / TOUS les Marcher / Les sorties de balle / Les fautes sur TIR**

Epreuve 1 : « La Gachette » Adresse - Tir près du cercle

DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le départ s'effectue ballon en main sous le panier.
Le chronomètre est déclenché lorsque le joueur lâche le ballon pour commencer ses tirs.
Durant 1 minute, il tire de la main droite ou gauche.
Il y a une tolérance sur la règle du "marcher", cependant le joueur est dans l'OBLIGATION de dribbler sur un rebond lointain, pour revenir près du cercle.
Le décompte s'arrête au bout d'1 minute.
Si le ballon est lâché avant la fin de la minute, et si le panier est marqué, il sera donc compté.

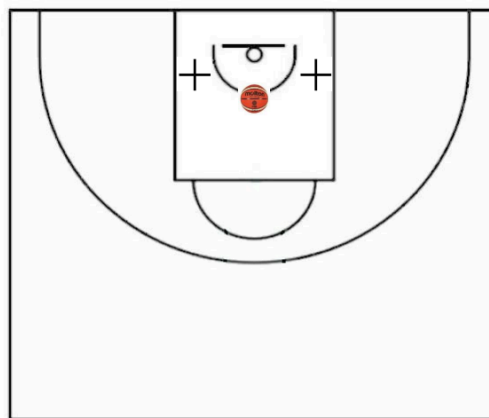
REGLES:

- **Durée** : 1 minute
- **Spot de départ** : sous le panier (voir schéma)

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES:

- **Panier marqué = 2 points**
- **Panier refusé si « pas de dribble lors de rebond loin » = 0 POINT**

1 Tireur 1 minute



Epreuve 3 : « Parcours dribble » Dribble - Tir près du cercle

DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur doit réaliser le parcours autant de fois que possible en dribblant.
Un passage à droite, un passage à gauche, ainsi de suite en effectuant le slalom, puis il doit réaliser un tir au choix (45° en course, tir à 45°, tir libre).
Le tir se fait OBLIGATOIREMENT dans la zone restrictive.
Le chronomètre est déclenché lorsque le joueur lâche le ballon pour commencer ses dribbles (INTERDICTION de lancer le ballon loin devant au départ en dribble).
En cas de perte du ballon, la reprise du parcours doit se faire à l'endroit de la perte de la balle. (prévoir un deuxième ballon au milieu du terrain pour que le joueur ne perde pas de temps à aller récupérer le ballon perdu).
Si un piquet est manqué reprendre à ce piquet.
Mettre des piquets pas de plots, tous les tours doivent se faire avec le même ballon.

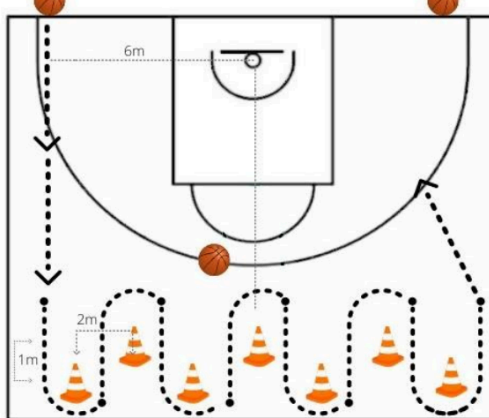
REGLES

- **Durée** : 1 minute

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- **1 plot passé (2 appuis + ballon sans faire tomber le piquet) = 1 POINT**
- **1 panier = 2 POINTS**
- **Reprise de dribble et dribble à 2 mains = 1 POINT**

1 Tireur
1 Personne responsable piquet 1 minute



Epreuve 2 : « Les 7 tirs » Adresse - Tir près du cercle

DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur démarre spot 1 (voir schéma)
Le chronomètre est déclenché, lorsque le ballon quitte les mains du joueur.
Il doit réaliser 7 tirs dans l'ordre obligatoire de 1 à 7 voir schéma.
Si la minute n'est pas terminée, le joueur recommence le tour en respectant toujours l'ordre des tirs, jusqu'à la fin du temps imparti.
Si le ballon est lâché des mains avant la fin de la minute, alors le panier sera compté.

Mise en place du circuit :

Faire des marquages au sol assez large (coller au sol, ou cerceaux souples)
Prévoir 2 personnes supplémentaire, qui mettent toujours un ballon à disposition du joueur (voir schéma).
Le joueur prend son propre rebond.

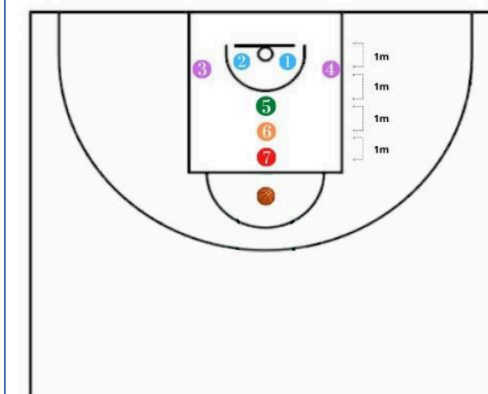
REGLES

- **Durée** : 1 minute
- **Ordre** : passer du plot N°1 vers le plot N°2 puis le N°3 etc puis recommencer dans le même sens
- **Spot de départ** : Spot 1 (voir schéma)

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- **1 panier = 2 POINTS**
- **Bonus si tous les paniers sont marqués = 2 POINTS**

1 Tireur
2 Rebondeurs 1 minute



Epreuve 4 : « Ballon démenageur » Adresse - Passes

DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur démarre du bac à ballon.
Le chronomètre est déclenché lorsqu'il saisit le ballon pour commencer le parcours.
Le joueur dribble et s'arrête dans la première zone (bleu) et lance le ballon à travers le cerceau. Il peut faire rebondir le ballon pour atteindre la cible (passe à terre).
Il retourne ensuite au bac à ballon et recommence le circuit en s'arrêtant à la zone 2 (verte) puis 3 (rouge) ainsi de suite.
La passe est validée si le joueur garde 1 pied au sol OBLIGATOIREMENT dans la zone. Le deuxième pied peut-être avancé (fente avant) pour donner de la force.
Si la passe n'est pas validée, il repart à la zone de ballons, et effectue la passe suivante.

La cible est un cerceau d'un diamètre de 60cm. Le haut du cerceau est placé à 130cm du sol. La cible doit être fixée.
Le bac doit contenir suffisamment de ballons.

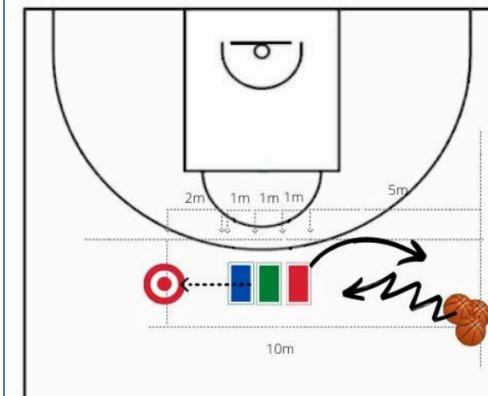
REGLES

- **Durée** : 1 minute
- **Ordre** : Passer de la Zone N°1 puis la zone N°2 puis la N°3 puis recommencer si il reste du temps
- **Spot de départ** : Bac à ballon

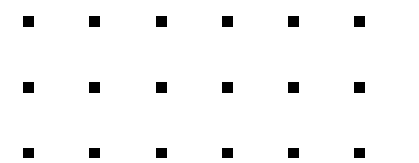
COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- **Passé réussi Zone 1 = 2 POINTS**
- **Passé réussi Zone 2 = 3 POINTS**
- **Passé réussi Zone 3 = 4 POINTS**
- **Reprise de dribble et / ou pas de dribble « marcher » = -1 POINT**
- **Si le joueur dépasse sa zone (1 pied obligatoire dans la zone) = 0 POINT**

1 Passeur
2 Réceptions ballons 1 minute



FICHE PLATEAU N°6-9



ORGANISATION AU CHOIX:

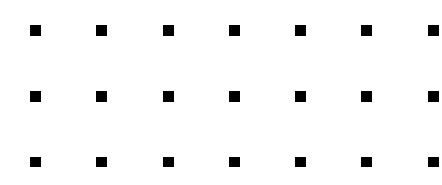
- Plateau comme les précédents
- ou Plateau organisé en tournoi sur grand terrain en 3x3 ou 4x4 maximum (type plateau U11)
- 2*6 à 8 minutes contre chaque équipe.
- Attention chaque enfant doit avoir un minimum de temps de jeu quelque soit l'organisation.
- Pas d'affichage de score
- Pas de classement

+ PREPARATION THÉMATIQUE FÊTE NATIONALE DU MINIBASKET

ARBITRAGE

- **TOUS les contacts** qui empêcheraient la progression du ballon ou des joueurs, **et TOUS les contacts dangereux / Reprise de Dribble / TOUS les Marcher / Les sorties de balle / Les fautes sur TIR**





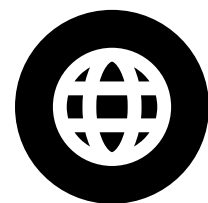
<p>2ème Phase à partir de mars 2026</p>	<ul style="list-style-type: none">• Pour les équipes qui le souhaitent, engagement en U9 confirmés• Plateau organisé en tournoi sur grand terrain en 4x4 (type plateau U11)• 6*4 minutes contre chaque équipe.• Règlement identique au règlement particulier U11 CONF/INT.• Pas d’affichage de score au delà de +20points• Pas de classement• Plateaux saisis via FBI
<p><u>ARBITRAGE</u></p>	<ul style="list-style-type: none">• TOUS les contacts qui empêcheraient la progression du ballon ou des joueurs, et TOUS les contacts dangereux / Reprise de Dribble / TOUS les Marcher / Les sorties de balle / Les fautes sur TIR



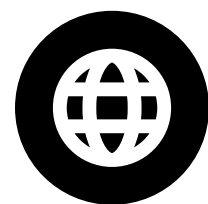
CONTACT



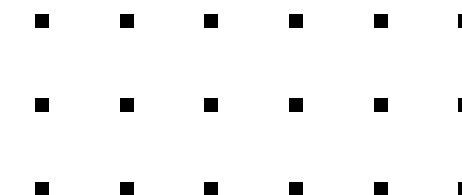
minibasketasbb@gmail.com



<https://alpesdusudbasketball.fr/u9-mini-basket/>



<https://alpesdusudbasketball.fr/basket-dor/>





COMITÉ TERRITORIAL
DES ALPES DU SUD

LE BASKET AU COEUR DU TERRITOIRE



ORGANISATION U9 - SAISON 2025 / 2026

