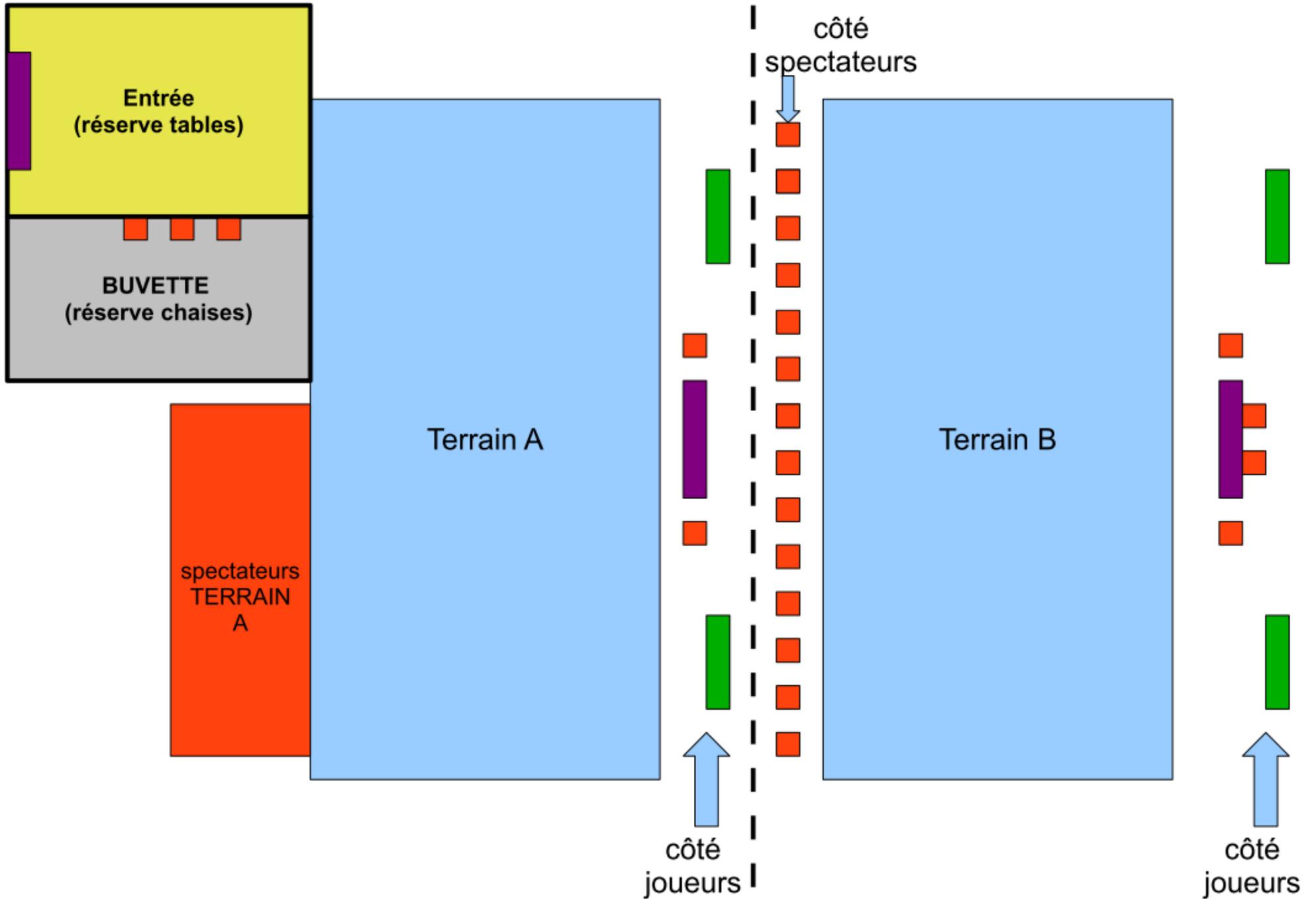


*Le
Book
Basket
BCSM*



PREPAREZ LA SALLE 30 MN AVANT LE DEBUT DES RENCONTRES





1. GENERALITES

L'ASSOCIATION BASKET CLUB LA MEZIERE, affiliée à la FFBB (Fédération Française de basketball), est une association de type Loi 1901. Elle a pour finalité la pratique et le développement du basket-ball et de permettre à chaque adhérent d'évoluer à son niveau.

Le présent règlement vise à garantir les meilleures conditions de pratique possibles. Il identifie les droits et devoirs de chacun, il précise le fonctionnement de l'association et responsabilise les membres. L'adhésion au club engage le licencié à respecter ce règlement intérieur et à participer activement à la vie de l'association..

La philosophie du Basket Club La Mézière

La volonté et les actions du BCLM s'inscrivent dans une démarche sportive, citoyenne et éducative. Le Basketball représente une pratique favorisant l'épanouissement personnel et collectif, ainsi que le maintien en bonne santé.

On ne peut donc être adepte du basket-ball et pratiquer cette activité sportive en se contentant de quelques notions de base ; il faut savoir que la pratique en club de ce sport ne s'improvise pas.

Le basketball demeure un sport collectif. Il est par conséquent indispensable de développer un bon état d'esprit, d'être en mesure de se mettre au service de l'autre et de l'équipe et d'évoluer dans le respect :

- De la structure et de l'état d'esprit du club,
- Du code de jeu de la FFBB,
- De l'adversaire,
- De l'arbitre,

Le BCLM s'engage sur la qualité de la formation et de l'encadrement pour permettre aux joueuses et joueurs de progresser et de s'épanouir dans la pratique du basket-ball.

2. L'ADHESION

Toute personne demandant son adhésion au BCLM devra :

- Satisfaire à la visite médicale - Impérativement sur le formulaire de la FFBB.
- S'acquitter de sa cotisation.
- Accepter sans réserve le présent règlement.

Le jour du dépôt de la licence, il sera exigé la totalité de la cotisation sous la forme d'un ou plusieurs chèques dont la date d'encaissement devra être indiquée au dos de chacun des chèques. Aucun dépôt de licence ne sera effectué sans le règlement intégral de la cotisation. Toute cotisation versée est définitivement acquise. Il ne saurait être exigé un remboursement de cotisation en cours d'année en cas de démission ou d'exclusion d'un membre (sauf cas exceptionnel étudié par le comité directeur).

Les non licenciés ne pourront pas participer aux entraînements ni aux compétitions à l'exception des manifestations organisées dans le cadre de la journée « Tournoi des Familles » et lors des essais éventuels de fin ou de début de saison. Les mutations sont à la charge des joueurs (ses).

Assurances Sportives

Tout licencié au sein du BCLM est tenu de contracter une assurance pour la pratique du basket-ball, soit :

- L'assurance proposée par la FFBB, option A. Elle est comprise dans le tarif de la cotisation (non remboursable si cette dernière est refusée par le licencié). Elle couvre les garanties Responsabilité Civile et Individuelle Accident. A noter la prise en charge de séances d'ostéopathie, le barème progressif en cas d'invalidité permanente suite à un accident et l'assistance rapatriement en frais réel.
- L'assurance proposée par la FFBB, option B. Elle propose les mêmes garanties que l'option A, auxquelles il convient d'ajouter une indemnité de 45€ par jour limitée à 120 jours en cas de perte justifiée de salaire et une assistance vie quotidienne (aide-ménagère + garde d'enfants).
- L'assurance proposée par la FFBB, option C. Elle vient en complément de l'option A ou B et propose un barème dégressif plus élevé en cas d'invalidité permanente suite à un accident.
- Assurance Personnelle avec la mention « Pratique du basket-ball en compétition »

Toute licence incomplète et ne réunissant pas une des garanties d'assurance citées précédemment sera refusée.



3. INSTALLATIONS, MATERIELS ET EQUIPEMENTS

Les entraînements et rencontres à domicile ont pour cadre les installations municipales des Complexes « Orion et Sirius ».

Chacun devra se conformer aux règlements municipaux spécifiques à l'accès de ces équipements sportifs.

Une attention toute particulière sera portée aux chaussures de sport qui devront être propres et spécialement dédiées à la pratique en salle.

Le même respect sera apporté vis à vis des installations des clubs visités. Les joueurs doivent laisser obligatoirement en état de propreté permanent les vestiaires, locaux et abords immédiats du terrain après les entraînements et les matchs.

Une tenue de sport est exigée pour la pratique du basket (chaussures de sport, short et tee-shirt). Les licenciés qui se présenteront sans tenue de sport ne pourront pas participer à l'entraînement.

Pour les matchs, une tenue est fournie au joueur par le club. Le lavage des équipements est à la charge des joueurs. Un roulement sera mis en place avec le calendrier des déplacements par chaque parent référent d'équipe.

Il est totalement interdit de reprendre personnellement l'équipement après un match.

4. ENTRAÎNEMENTS, MATCHS ET DEPLACEMENTS

Le joueur fera preuve d'assiduité aux séances d'entraînement et aux matchs de sa catégorie et avertira le plus tôt possible les responsables en cas d'indisponibilité.

Les entraînements hebdomadaires sont planifiés et communiqués en début de saison. Les lieux et horaires de départ pour les déplacements sont fixés par le club.

La prise en charge prend effet à partir de l'heure du rendez vous et se termine à la fin de l'horaire prévu de la séance d'entraînement, de la fin d'un match à domicile ou encore lors du retour au point de rendez vous pour les rencontres extérieures.

Par respect pour l'entraîneur et les autres membres de l'équipe, la présence et la ponctualité à l'ensemble des entraînements et des matchs est obligatoire (sauf cas de force majeure). Pour la même raison, l'utilisation des téléphones portables pendant les rencontres et entraînements est strictement interdite.

Pour les mineurs, les parents doivent s'assurer de la présence de l'entraîneur avant chaque entraînement et compétition.

Le club n'assume aucune responsabilité en dehors des heures d'activités.

En cas d'accident, le club n'est pas tenu responsable en dehors des heures d'entraînements et de matchs. Durant les entraînements, seule l'aire de jeu sera accessible aux participants. Les couloirs, vestiaires et tribunes ne sont pas prévus comme aires de jeu. Tout accident qui surviendrait du fait du non-respect de cet article ne saurait engager la responsabilité de l'entraîneur ni celle des dirigeants du club.

En cas de blessure à un entraînement ou un match (à domicile ou à l'extérieur), le licencié, ou son représentant légal si mineur, autorise le ou les responsables présents à prendre toutes les mesures nécessaires, y compris l'hospitalisation, et à faire pratiquer toute intervention chirurgicale d'urgence si besoin.

Les déplacements des joueurs sur le lieu des compétitions ne sont pas assurés par le club. Au début de chaque phase de championnat, un calendrier est communiqué par les parents référents. Les parents d'adhérents sont chargés du transport des équipes. Ils s'engagent à véhiculer plusieurs fois par saison les enfants. En cas d'absence ou d'insuffisance de moyens de transport, le déplacement sera annulé.

Les déplacements sont sous l'entière responsabilité des parents ou des joueurs (pour les joueurs majeurs). Les conducteurs sont responsables des enfants qu'ils transportent, ils s'engagent à être assurés et couverts pour les personnes qu'ils transportent. Ils s'engagent également à respecter le code de la route (ceintures de sécurité, rehausseur, nombre de passagers, limitation de vitesse...). Le club ne peut être tenu responsable du transport des joueurs.



5. ENCADREMENT DES EQUIPES

ENTRAINEURS - COACHS

Les entraîneurs et les coachs sont nommés par la commission technique et le bureau. Ils sont les seuls habilités à décider des différentes tactiques et options de jeux au cours des entraînements et des rencontres. Ils doivent veiller au comportement des joueurs (ses) qui composent leur équipe, sur le terrain, pendant un entraînement ou une rencontre. Il appartient aux seuls entraîneurs de désigner les joueurs qui participeront aux matchs, notamment sur la base des critères suivants : travail aux entraînements, assiduité, sérieux, qualités sportives.

Les joueurs et leurs parents, pour les plus jeunes, sont tenus d'accepter les décisions de leur entraîneur.

PARENT REFERENT

Le parent référent est (minimum 1 par équipe) le point de contact privilégié entre le club et les familles des joueurs de chaque équipe.

Il aide à l'organisation logistique des matchs (transport, buvette, lessive...)

PARENTS

Les parents doivent aider les jeunes joueurs à acquérir les valeurs de leur discipline sportive : rigueur, dépassement de soi, respect de ses co-équipiers et des adversaires.

Pour cela, il leur est demandé d'adopter un comportement correct, sportif et amical.

- Lors des compétitions et entraînements et de ne pas intervenir dans le champ de compétences de l'entraîneur et coach ni autour des terrains.
- Les parents doivent avoir un rôle d'encouragement et non de coaching de l'équipe ou de leur enfant.

6. COMMUNICATION

Les outils de communication du BCLM sont dans l'ordre de priorité :

1. le site Internet de l'association (<http://www.basketclubameziere.fr>),
2. les mails envoyés par les parents référents et le bureau
3. les tableaux d'affichage des complexes sportifs.

Les adhérents du BCLM s'engagent à consulter ces outils de façon hebdomadaire et à répondre, dans les délais imposés, aux demandes d'information ou d'inscription diffusées.

Les adhérents du BCLM s'engagent à communiquer, dans la mesure du possible, aux dirigeants de l'association l'ensemble de leurs coordonnées afin de faciliter la diffusion des informations. Ils communiqueront en particulier leurs adresses postales et électroniques ainsi que leurs numéros de téléphone fixes et mobiles

7. PARTICIPATION ACTIVE À LA VIE DU CLUB

L'adhésion engage le licencié à participer activement à la vie de son club. En signant une licence au BCLM, vous adhérez à une association Loi 1901, gérée par des bénévoles.

En aucun cas, le club ne fournit, en contre partie du paiement de cette licence, une prestation de services. Par conséquent, le joueur a des droits mais également des devoirs : il doit obligatoirement tenir des tables de marques et arbitrer.

Donc, chaque licencié lorsqu'il est convoqué pour l'arbitrage, chronométrage, tenue de la feuille de matchs doit être présent un quart d'heure avant l'heure prévue de la rencontre.

En cas d'indisponibilité, la personne convoquée doit procéder elle-même à son remplacement.

Le planning des convocations (arbitre, table) est disponible sur le site Internet du club (<http://www.basketclubameziere.fr>) et les tableaux d'affichage des complexes sportifs.

8. FORMATION

Le club du BCLM s'engage à payer toutes formations proposées par la FFBB, après accord du bureau, à tout licencié qui souhaite développer ses connaissances et compétences dans le domaine de l'encadrement et de l'arbitrage.

A chaque début de saison le club s'engage à initier les licenciés à l'arbitrage et la tenue de table de marque.



9. OBJETS PERSONNELS

Le port de montre, gourmette et autres bijoux n'est pas autorisé pour la pratique du basket. Ces accessoires devront être laissés à la maison pendant les entraînements, les matchs, afin d'éviter tout risque de blessures, de détérioration ou de vol.

Le club décline toute responsabilité en cas de perte ou de vol d'objets de valeur lors des entraînements et des compétitions.

10. DROIT A L'IMAGE

Les licenciés ou les parents des mineurs licenciés acceptent par avance que les photos prises lors des entraînements ou les matchs soient utilisées sur le site Internet, sur les affiches, sur les documents de promotion du club ou dans la presse locale.

A défaut, il faudra l'indiquer lors de l'adhésion (conformément à l'article 9 du Code Civil : droit au respect de la vie privée/droit d'image).

11. SANCTIONS

Tous les adhérents sont tenus de respecter le présent règlement. Il est attendu de chaque licencié, lors de l'exercice de quelque fonction que ce soit, lié à l'activité basket, une attitude irréprochable.

Le comportement pendant les matchs doit être irréprochable. Tout avertissement ou exclusion pour contestation, propos déplacés, insultes, menaces ou brutalités envers les arbitres, officiels, joueurs, entraîneurs, dirigeants ou spectateurs entraînera des sanctions internes.

En cas de fautes techniques pour lesquelles le club est amendable, l'auteur pourra se voir obliger de rembourser le montant des amendes infligées au BCLM.

Il en est de même pour toute dégradation volontaire du matériel ou des locaux, l'auteur des faits sera contraint de rembourser les réparations et pourra être exclu temporairement des entraînements et matchs, sur décision du bureau.

Tout membre licencié peut être sanctionné pour les motifs suivants :

- Absences consécutives aux entraînements sans motifs,
- Déterioration ou dégradation volontaire de matériel appartenant ou non à l'association,
- Comportement dangereux,
- Propos désobligeants envers les autres membres,
- Comportement non conforme avec l'éthique sportive et celle du club,
- Non respect des statuts fédéraux, ou du club,
- Insultes, tentatives de coups, coups volontaires à un officiel, un licencié ou un spectateur,
- Usage ou détention de produits stupéfiants mettant en cause l'association,
- Vol.

Le bureau du BCLM aura la compétence d'apprécier la gravité des manquements éventuels. Les sanctions et pénalités pouvant être prononcées sont les suivantes :

- Avertissements,
- Blâme,
- Suspension temporaire,
- Exclusion définitive.

Toutes les amendes imputées au club par la FFBB, consécutives à des sanctions infligées à un licencié, **seront répercutées financièrement et intégralement au licencié contrevenant**.

Si le responsable est mineur, le remboursement sera sollicité auprès des parents ou responsables légaux.

NB : Il est rappelé que les joueurs représentent le club aussi bien avant, après, que pendant les matchs, autant dans l'enceinte des installations du club, que dans celles des clubs recevant.



Charte de l'entraîneur

Les différents objectifs à atteindre pour les entraîneurs du BCLM :

❖ Objectifs éducatifs

- Veiller à maintenir le bon état d'esprit, sur et en dehors du terrain, au sein de l'équipe ;
- Responsabiliser nos jeunes joueurs/joueuses en les faisant participer au rangement du matériel, en les initiant à l'arbitrage, etc. ;
- Veiller à maintenir la propreté des locaux en impliquant les joueurs et joueuses (Chaussures de sport propres, les déchets dans les poubelles, etc.) ;
- Véhiculer des valeurs telles que la solidarité, l'esprit d'équipe, la tolérance et surtout le respect : Respect des partenaires, des adversaires, des encadrants, des arbitres et également du matériel mis à disposition (maillots, ballons...).

→ Nous sommes avant tout des éducateurs, et notre association, au même titre que d'autres institutions, doit participer à l'éducation de nos jeunes!! Dans ce contexte, l'entraîneur fait d'ailleurs figure de modèle pour les plus jeunes : Nous devons donc être irréprochables et montrer le bon exemple à chaque instant (surtout lorsque nous jouons et que les plus jeunes assistent à nos matchs!!)

❖ Objectifs sportifs

- Amener les équipes/les joueurs à prendre du plaisir par la pratique elle-même!!
- Veiller à l'épanouissement individuel, mais aussi collectif de chacun dans le jeu ;
- Mettre en place des entraînements adaptés au niveau de son équipe et de ses joueurs ;
- Se fixer des objectifs, un niveau de jeu à atteindre en fonction de la catégorie ;
- Participer au développement psychomoteur des plus jeunes ;
- Développement des compétences techniques, tactiques et mentales des joueurs et joueuses.

→ La compétition doit être un moment privilégié d'échanges et de rencontres. Elle doit être le moment lors duquel les équipes mettent en place les situations réalisées à l'entraînement. Pour cela, les adversaires doivent être envisagés comme des "partenaires de jeu" permettant cette mise en pratique concrète.

❖ Objectifs organisationnels/communicationnels

- Participer à la vie, à la cohésion du club et aux réunions d'entraîneurs ;
- Développer un niveau de communication performant pour assurer le bon fonctionnement du club (chaque entraîneur doit par exemple avoir les coordonnées de toute son équipe) ;
- Mettre en place un parent référent dans chaque équipe, dont les missions sont d'établir un planning des transports et d'assurer un lien entre le club et le bureau ;
- Communiquer les informations importantes aux joueurs concernant notamment les stages, les formations, les heures de match ou encore le planning d'arbitrage.

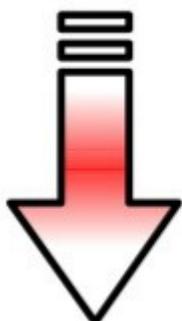
❖ Objectifs administratifs

- Faire le point concernant le retour des licences/règlement intérieur signé/cotisation/caution en début de saison et être en mesure de savoir qui est qualifié pour les premiers matchs de la saison ;
- A chaque fin de match, veiller à ce que la feuille de match de son équipe soit correctement remplie ;
- Distribuer les documents aux joueurs concernant les stages notamment et s'assurer du retour, des effectifs participant à ces journées.

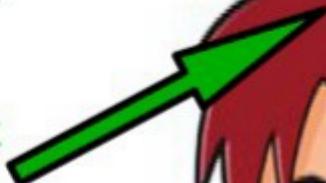
La poursuite de ces objectifs doit conduire notre action tout au long de l'année afin d'assurer un bon fonctionnement et un bon état d'esprit au sein du club !!!

MA TENUE

MA BASKET ATTITUDE



Les cheveux
attachés

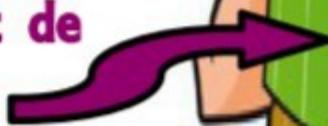


Pas de
bijoux



Hop! Ma gourde!

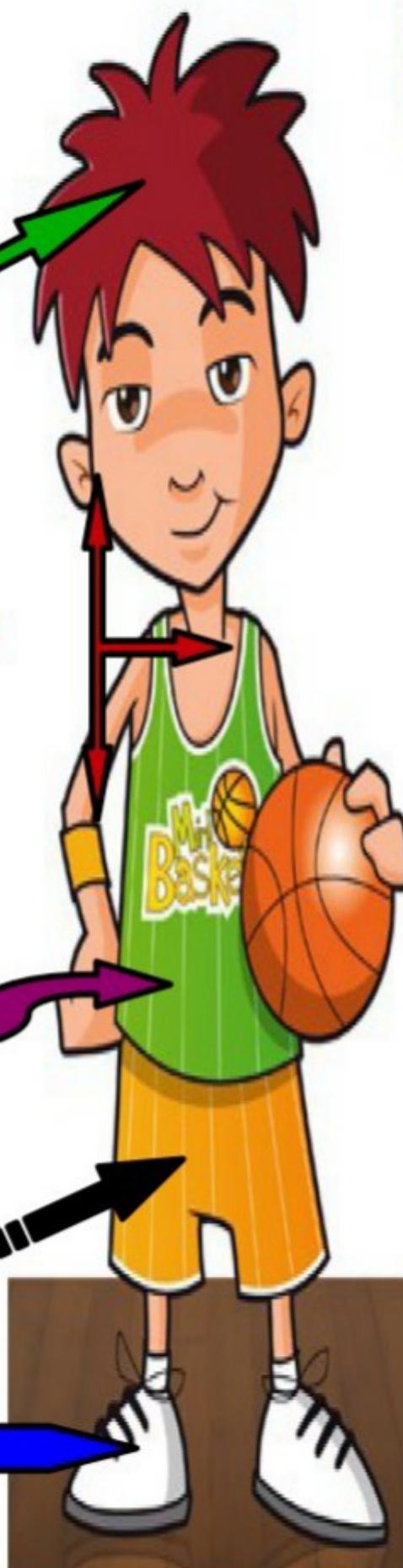
un maillot de
sport



un short de sport



des baskets
propres



"bonjour"

"au revoir"

Je suis à l'heure

J'écoute les règles

=> sans dribbler

=> sans parler

Je respecte:

=> mes camarades

=> les encadrants

=> les adversaires

=> les arbitres

=> le matériel

...et je m'amuse!

ETRE PARENT REFERENT, C EST QUOI?



Ce rôle qui n'exige aucune connaissance technique du basketball, nécessite peu d'investissement, il est pourtant un rouage essentiel au bon fonctionnement du collectif et à la circulation de l'information.

1
VOUS FAITES LE LIEN

Être le lien entre le club et les parents (animations, tournois...), le coach et/ou entraîneur.

En milieu de semaine vous faites le point sur la présence des joueurs, et envoyez aux parents les infos concernant le lieu et horaire de RDV, le roulement pour le lavage des maillots

2
Vous faites le suivi pour les matchs

Vous participerez à nos petites réunions sympathiques prévues 1 à 2 fois dans la saison

3
UNE PETITE REUNION ou DEUX SUR LA SAISON

Tableau excel et whatsapp sont les seuls outils à prendre en main

4
Des outils simples pour vous aider vous seront donnés

Prêts?

Tous les basketeurs de la Mézière vous remercient pour votre investissement



retrouvez toutes les infos du club sur :
www.https://basket-club-la-meziere.kalisport.com/.

Cette Saison :

TAILLE DE BALLON

Ballon	MASCULIN			FEMININ	
	Seniors U20/U18/U17/U15	U13	U11/U9/U7	Seniors U20/U18/U17/U15/U13	U11/U9/U7
Taille 5			X		X
Taille 6		X		X	
Taille 7	X				

DURÉE DES RENCONTRES

Catégorier Masc. & Fémi.	Temps de Jeu	Mi-temps	Intervalle entre QT	Temps morts	Prolongations	Taille ballon	Hauteur panier
U9	2x8' temps fixe	2'	Non	Non	Non	T5	2m60
U11	6x4'	5'	1'	Non	Non	T5	2m60
U13	4x8'	5'	2'	3 par match	2'	T6	3m05
U15	4x9'	5'	2'	3 par match	3'	T7 (M)	3m05
						T6 (F)	
U17-U18- U20 Seniors	4x10'	10'	2'	5 par match	5'	T7 (M)	3m05
						T6 (F)	

2023 2024

	Mardi		Mercredi		Jeudi	Vendredi		Samedi
	Orion A	Orion B	Orion A	Orion B	Sirius	Orion B	Sirius	Orion A
9h30								9h-10h SP U9M / SI U9F Sébastien
10h00								
10h30								10h-11h U7 Sébastien
11h00								
11h30								11h-12h U7 Sébastien
12h00								
12h30								
13h00			13H-14H30 U9M/F Benoît+ Antoine + Mathieu					
13h30			14H30-16H U11M/F Benoît+ Antoine + Léna					
14h00			16H30-18H U15F/U13M1 Benoît					
14h30								
15h00								
15h30								
16h00								
16h30								
17h00								
17h30	17h30-18h45 U13F1-2/ U13M2 Benoît+?		18H-19H30 U17M1-2 Benoît		17h30-18h45 SP U11M SI U11F			
18h00							17h15-18h30 SI U11M/U13M2 SP U11F/U13F2	
18h30					18h45-19h45 SP U15M2-3 SI U15F/U15M1			
19h00	18h45-20h U15M1-2-3 Benoît + Antoine		19H30-21H U18F/ SF Benoît				18h30 19h45 SI U13F 1-2/U13M1 SP U13M 1-2/U13F1	
19h30						19h30-20h45 SI U15M2-3 SP U18F/SF Léna		
20h00								
20h30	20h-21h15 U20M Antoine	20h30-... Lokins			19h45-21h00 SP U15F/M1 SI U17M1 M2			
21h00								
21h30						20h45-22h SM/U20M U17M1 2		
22h00								
22h30	21h15 22h30 SM Antoine							

U7	samedi 10h 11h ou 11h 12h
U9M	mercredi 13h 14h30 SP samedi 9h 10h
U9F	mercredi 13h 14h30 SI samedi 9h 10h
U11M	mercredi 14h30 16h SP jeudi 17h30 18h45 SI vendredi 17h15 18h30
U11F	mercredi 14h30 16h SI jeudi 17h30 18h45 SP vendredi 17h15 18h30
U13M1	mercredi 16h30 18h vendredi 18h30 19h45
U13M2	mardi 17h30 18h45 SP vendredi 18h30 19h45 SI vendredi 17h15 18h30
U13F1	mardi 17h30 18h45 vendredi 18h30 19h45
U13F2	mardi 17h30 18h45 SI vendredi 18h30 19h45 SP vendredi 17h15 18h30
U15M1	mardi 18h45 20h SI jeudi 18h45 19h45 SP jeudi 19h45 21h
U15M2 M3	mardi 18h45 20h SP jeudi 18h45 19h45 SI vendredi 19h30 20h45
U15F	mercredi 16h30 18h SI jeudi 18h45 19h45 SP jeudi 19h45 21h
U17M1 M2	mercredi 18h 19h30 vendredi 20h45 22h
U18F SF	mercredi 19h30 21h SP vendredi 19h30 20h45
U20M	mardi 20h 21h15 vendredi 20h45 22h
SG	mardi 21h15 22h30 vendredi 20h45 22h
	ORION
	SIRIUS

Remise en jeu rapide chez les jeunes : l'arbitrage participe au développement technique du joueur

La DTBN a le souci de promouvoir le jeu rapide chez les jeunes. Développer la réactivité, le sens du jeu vers l'avant, les habiletés et stratégies liées au jeu rapide et au repli défensif constituent un point fondamental du développement du joueur de basket moderne.

Cependant, un des obstacles au développement du jeu de contre-attaque réside dans les arrêts de jeu plus ou moins prolongés liés aux contraintes arbitrales réglementaires.

L'arbitrage ne doit pas être un obstacle au développement du jeu. Bien au contraire, il doit permettre au jeu et aux joueurs de s'épanouir et progresser en s'adaptant aux aptitudes des participants et au contexte de la rencontre dans le respect des règles et de leur esprit.

C'est donc dans le cadre de la collaboration étroite qui se poursuit à la FFBB entre les responsables techniques et responsables de l'arbitrage que de nouvelles dispositions réglementaires ont été définies.

Ces adaptations réglementaires sont le prolongement logique des classeurs techniques qui proposent différents moyens pour que le jeu rapide soit travaillé et développé :

Les arbitres contribuent donc dès cette saison au développement du basket national. Dans toutes les catégories jusqu'à U15, il a été décidé de limiter au strict minimum les arrêts de jeu freinant les contre-attaques lors de remises en jeu depuis la zone arrière.

Dans ces catégories, l'arbitre ne doit donc plus toucher le ballon en zone arrière sur les coups de sifflet ne nécessitant pas une intervention de leur part auprès de la table de marque, comme :

- faire enregistrer une faute
- procéder à un remplacement ou valider un temps-mort.

Ainsi lorsque l'arbitre siffle quand le ballon est sorti du terrain, lorsqu'un marcher ou une autre violation se produit, l'équipe bénéficiant de la remise en jeu en zone arrière peut désormais remettre en jeu au point prévu sans attendre que l'arbitre lui remette ou touche le ballon.

La mise en application de cette règle pose quelques questions. Voici quelques éléments pour y répondre.

Est-il normal que l'arbitre laisse jouer même si une équipe se précipite sur le ballon pour jouer vite la contre-attaque alors que l'équipe en défense n'est pas prête ?

OUI, car un des buts recherchés est de pousser les jeunes joueurs à profiter des opportunités de jeu rapide et à s'investir dans le repli défensif.

Une équipe peut-elle retenir le ballon pour ralentir la remise en jeu par l'adversaire ou permettre à la défense de se replacer ?

NON, une équipe ne peut retenir le ballon pour ralentir la remise en jeu car cela irait contre les buts recherchés par cette règle. Comme après un panier marqué, l'adversaire ne peut pas toucher le ballon, l'éloigner ou le retenir et obtenir ainsi un avantage déloyal.

Un rappel à la règle peut être fait par l'arbitre au joueur et être répercutée à l'entraîneur. Les récidives peuvent être punies d'une faute technique.

Dans quels cas l'arbitre peut-il faire refaire ou pénaliser la remise en jeu ?

Si le joueur s'apprête à effectuer la remise ailleurs qu'au point légal désigné par l'arbitre (un mètre de décalage est autorisé par la règle), l'arbitre doit intervenir rapidement pour corriger l'emplacement et faire effectuer la remise en jeu au bon endroit. En cas de nécessité, il remettra le ballon au joueur au point désigné.

Si l'équipe a déjà effectué la remise en jeu rapidement depuis un autre point que celui désigné par l'arbitre pour en tirer délibérément un avantage déloyal. C'est une violation de remise en jeu qui doit être sifflée et le ballon doit être remis à l'adversaire.

La collaboration des arbitres sur cette politique sportive fédérale est fondamentale. L'arbitre doit donc particulièrement veiller chez les jeunes à :

- Indiquer clairement et rapidement après sa décision la direction de la remise en jeu et le point de remise en jeu
- Renforcer de la voix l'annonce de ses décisions (ex: "marcher, balle bleue") comme le demande d'ailleurs la règle FIBA.

Peut-on effectuer rapidement une remise en jeu après une faute sans lancers-francs ?

NON, après chaque faute avec ou sans lancer-franc, après chaque remplacement, temps-mort ou arrêt de jeu prolongé, ... le ballon doit être remis par l'arbitre après les démarches administratives au joueur effectuant la remise en jeu.

Le Service Formation des Officiels reste à disposition de tous pour obtenir des précisions sur le sujet.

Bruno VAUTHIER
Responsable du Service Formation
des Officiels
bvauthier@ffbb.com

MODIFICATION DES REGLES DU BASKETBALL Saison 2022-2023

Applicables en France à compter du 8 juillet 2022



Modification des Règles FFBB

1. 14 secondes sur rebond offensif : applicable dans toutes les catégories
2. Tir à 3 points : unification à 6m75 dans toutes les catégories
3. Pas de remplacement en zone arrière jusqu'en U15

14 secondes sur rebond offensif

Application de la règle FIBA en cours **dans toutes les divisions**

- Quand l'équipe attaquante récupère le ballon après qu'il a touché l'anneau, elle dispose de 14 secondes pour tirer (et plus de 24 sec.)
- La règle FIBA mise en place en 2014 n'était pas appliquée en France (sauf au haut-niveau)
- La règle est applicable dans toutes les divisions et toutes les catégories

Procédure particulière

- S'il n'y a pas de chrono des tirs ou s'il n'est pas compatible, il n'est pas utilisé et c'est l'arbitre qui prend en compte le décompte.
- Dans ce cas l'arbitre annonce « 8 » quand il reste « 8 secondes » pour tirer

Ref : Art 29

LIGNE A 3 POINTS A 6 m75 **POUR TOUS**

- Plus d'utilisation de l'ancienne ligne à 3 points à 6m25 pour les jeunes.
- La ligne à 3 points est unifiée à 6m75 pour toutes les catégories et toutes les divisions

PAS DE REMPLACEMENT EN ZONE **ARRIÈRE, JUSQU'EN**

U15 (règle « jeunes » - FFBB)

- Pour favoriser le jeu rapide chez les jeunes, depuis 2015-2016, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur les remises en jeu en zone arrière (sauf après une faute ou un temps-mort).
- Problème : les remplacements trop fréquents en zone arrière stoppaient trop de contre-attaques possibles.
- Les remplacements en zone arrière ne sont plus autorisés sauf si une contre attaque n'est pas possible, c'est-à-dire en cas de :
 - Faute
 - Temps-mort
 - Arrêt de jeu prolongé (joueur blessé, ballon dans les tribunes, ...)

**DOCUMENT PROPOSE PAR
L'E.T.R BASKET-BALL BRETAGNE**

**POUR UNE MEILLEURE FORMATION
DE NOS JEUNES**

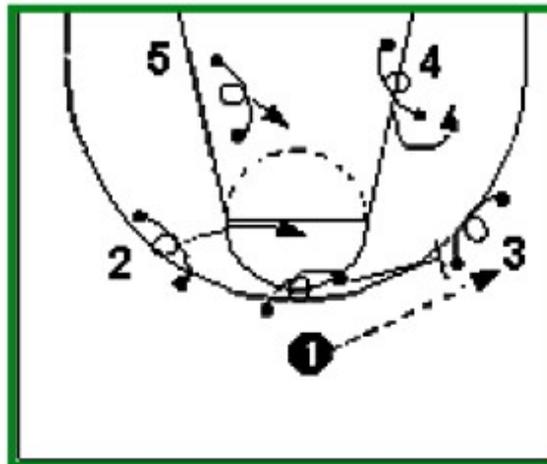
**VALORISONS
LA FORMATION DE NOS JEUNES
JOUEURS(SES)**

**LA DEFENSE "HOMME A HOMME"
DEFENSE FORMATRICE**

POURQUOI ?

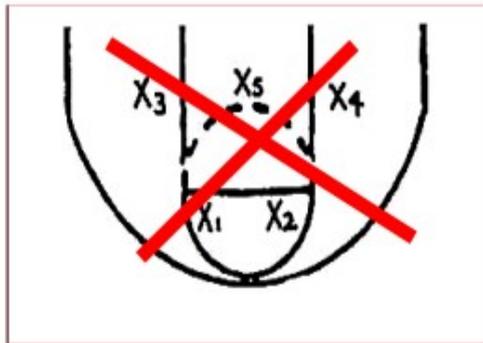


POURQUOI J'UTILISE LA DEFENSE "HOMME A HOMME"



- Elle responsabilise chaque joueur (joueuse) sur le duel en fonction du placement du ballon et de chaque attaquant(e)
- Le déplacement du défenseur induit une prise de nombreuses informations : sur le porteur de balle, sur les non porteurs de balle, par rapport à sa position sur le terrain
- Le duel attaquant-défenseur permet d'aborder la notion d'agressivité sur le porteur de balle et les attitudes s'y rapportant
- La notion de contestation de passe et de déplacement est privilégiée.
- Les déplacements sont plus sollicitant pour l'organisme, ce qui favorise le développement moteur et physique
- Elle permet d'envisager des rotations défensives collectives à deux, à trois.
- Elle permet aussi de défendre sur tout le terrain avec les mêmes repères que sur une défense demi-terrain.
- Elle permet aux attaquants de travailler leur lecture des duels pour être efficaces.
- Elle permet aux attaquants de travailler leur lecture des duels pour être efficaces.
- Elle facilite les enchaînements d'actions entre partenaires (passe et va, passe et suit, chasser, etc...).
- En attaque, elle permet au tireur d'apprendre à tirer sous pression ou d'apprendre à reconnaître quand le duel est remporté pour tirer en situation ouverte.
- Elle permet de sensibiliser les attaquants à la notion des fixations des intervalles par le dribble sollicitant les aides.

POURQUOI JE N'UTILISE PAS LES DEFENSES DE ZONE REPLIEES ?



- Son utilisation donne l'impression d'une grande efficacité à court terme, sur le match, mais elle masque en fait un véritable manque en terme d'apprentissage à maîtriser, indispensables à plus long terme dans la formation du joueur.
- Elle encourage à la passivité des défenseurs « plantés » comme des poteaux.
- Elle réduit l'espace d'actions défensives à un ¼ du terrain (excepté sur les zones tout terrain).
- Elle diminue le développement de l'agressivité sur le non porteur de balle puisque les lignes de passes ne peuvent être coupées par un même défenseur que sur la zone défensive de chaque joueur et non sur l'ensemble du déplacement de l'attaquant.
- Elle envisage une adaptation restreinte du défenseur uniquement en fonction du positionnement du ballon.
- Elle ne développe pas la prise d'initiatives de la défense qui réagit plus qu'elle ne contraint les déplacements.
- Elle ne favorise pas l'apprentissage du duel puisque l'attaquant aura du mal à le provoquer à cause des espaces fermés dû aux glissements des autres défenseurs.
- Elle encourage les attaquants à tirer de loin avec des tirs ouverts difficiles à cet âge (force).
- Elle encourage le jeu à la périphérie et tue les enchaînements d'actions des attaquants (passe et va, passe et suit, chasser, ...).

Pour toutes ces raisons, je m'inscris dans un objectif de formation et je privilégie la formation de mes joueurs (joueuses) avant le gain du match. Le gain du match est certes important mais ce qu'apprennent mes joueurs (joueuses) est prioritaire.

Je déclare m'inscrire dans une logique de formation du joueur (ou de la joueuse) et m'engage à privilégier la défense « défense homme à homme » (ou « fille à fille ») lors de mes matches.

Tampon du club

Signature du président du club

Signature de l'entraîneur

Le
Mini
Basket



« LES RÈGLES OFFICIELLES DE LA PRATIQUE DU MINI BASKET »



POUR UNE COMPÉTITION FORMATRICE

« Le résultat des compétitions quelle que soit leur forme ne peut être un but ou un objectif. La compétition devra être avant tout formatrice et donc adaptée aux capacités, aux caractéristiques et aux attentes des enfants.

Cela demande de se démarquer du modèle adulte dans lequel le résultat prime.

IL EST INCONCEVABLE :

- Qu'un enfant ne joue pas ou peu en raison de sa faiblesse, son inexpérience ou sa morphologie
- Que des enfants ne touchent quasiment jamais la balle dans un match
- Que des écarts énormes existent au score (les meilleurs ne progressent pas et les autres sont écœurés)
- Que des enfants soient spécialisés trop tôt sur des postes de jeu
- Que seul le gain du match compte et puisse constituer une satisfaction
- Que au contraire la victoire soit dévalorisée quand elle a été obtenue après une rencontre serrée disputée dans un excellent état d'esprit
- Que l'entraîneur et/ou l'accompagnateur ne fasse que des remarques négatives sans jamais valoriser et positiver
- Que l'aspect éducatif soit mis de côté et que l'entraîneur ne soit pas un réel exemple par son attitude ou ses paroles

3 niveaux en Mini Basket

- DEBUTANT-niveau C
- DÉBROUILLÉ-niveau B
- CONFIRMÉ-niveau A

Il est difficile, encore plus dans un sport collectif, de définir exactement les critères de ces 3 niveaux et ceci pour plusieurs raisons :

Un enfant peut être « débutant » dans notre discipline mais il peut être déjà à l'aise dans son corps, moteur, comprend vite les consignes...dans ce cas il progressera très vite dans notre discipline d'autant plus si ce même enfant à 2 entraînements par semaine et fait un autre sport en parallèle. Cet enfant pourra évoluer au niveau débrouillé voir même en milieu de saison en confirmé.

Au contraire un enfant peut exercer le Basket depuis quelques années. Moins à l'aise dans son corps, avec le ballon, avec le groupe, ce même enfant sera peut-être considéré comme « débrouillé » voir même débutant.

Un enfant confirmé est un enfant qui a des qualités athlétiques, à l'aise dans son corps, à l'aise avec le ballon et qui comprend assez vite les consignes.

En revanche, attention tout de même pour les éléments exceptionnels que le Mini Basket ne peut plus contenter, le surclassement, sous conditions, sera une solution qui tirera les « meilleurs » vers le haut et permettra que les autres n'aient pas à « souffrir » d'un état d'esprit qui ne serait plus en phase.

Si vous souhaitez échanger sur le sujet n'hésitez pas à contacter Rozenn SAVIN-ROMFORT au 0675409987 ou rozennsavin.ctf35@orange

CODE DE CONDUITE DES PARENTS DE MINIBASKETTEURS

Le parent doit être, en toutes circonstances, le relais éducatif de l'entraîneur.

LES PARENTS S'EFFORCERONT

- ✓ De proposer leurs services et de participer à l'aventure humaine MiniBasket.
- ✓ D'encourager, d'être positif avec tous les enfants.
- ✓ D'être des parents éducateurs qui relaieront les règles et valeurs du MiniBasket.
- ✓ De respecter les règles édictées lors de la réunion de début de saison.
- ✓ De considérer l'équipe adverse comme un partenaire de jeu avec qui la convivialité sera de rigueur.
- ✓ De comprendre que le jeu prime sur l'enjeu.
- ✓ D'être ponctuels.
- ✓ De prévenir en cas d'absence ou retard.
- ✓ D'équiper leur enfant d'une tenue adaptée.
- ✓ De communiquer avec l'entraîneur.
- ✓ D'être responsable lors de la prise en charge d'enfants (entraînement, déplacements...).

LES PARENTS S'INTERDIRONT

- ✗ De considérer l'école de MiniBasket comme une garderie.
- ✗ D'hurler, de vociférer au bord des terrains.
- ✗ De ne s'intéresser qu'à leur enfant.
- ✗ D'insulter, de dévaloriser les arbitres et officiels.
- ✗ De se substituer à l'entraîneur.
- ✗ De réagir « à chaud ».
- ✗ De considérer les adversaires comme des ennemis.
- ✗ De critiquer les adversaires, l'entraîneur, les dirigeants...

Je reconnais avoir bien pris connaissance et avoir lu avec mon enfant le code de conduite du minibasket.

A La Mézière, le :

Signature du représentant légal :



Etre parent de basketteur, c'est

Participer à la vie du club

- être présent
- participer aux covoiturages
- tenir la table de marque
- s'initier à l'arbitrage et au coaching



Respecter les règles de vie du club

- prévenir l'entraîneur et le coach en cas d'absence
- respecter les horaires d'entraînement et de match
- accepter le choix de l'entraîneur et du coach
- ne pas intervenir pendant l'entraînement et le match

Etre fair play

- respecter les décisions de l'arbitre
- refuser toute forme d'agressivité physique ou verbale
- comprendre que le jeu prime sur l'enjeu
- toujours considérer l'équipe adverse comme un partenaire de jeu

Ne pas oublier que

- les dirigeants et les cadres techniques sont des bénévoles
- l'erreur est formatrice et fait partie du jeu
- les parents spectateurs doivent avoir un comportement exemplaire
- les parents doivent relayer les valeurs «Mini Basket»

mais aussi

DÉVELOPPER l'esprit convivial du club et ENCOURAGER
TROUVER sa place au sein du club
et SOURIRE car le basket est un jeu avant tout



U7

۷۹

ÉTAT D'ESPRIT DES PLATEAUX U9 : « PLAISIR DE JOUER »

« Esprit » des plateaux	<ul style="list-style-type: none"> - La durée maximale d'un plateau sera de 2 heures. Le plateau doit se faire entre 10h et 18h le samedi MAIS aussi peut se faire le dimanche, le mercredi ou pendant les vacances scolaires avec accord des autres équipes. - Si une équipe ne se déplace pas, penser à augmenter le temps de jeu. - Une équipe avec moins de 4 joueurs doit tout de même se déplacer (mélange des joueurs) - Pas de classement sur cette catégorie. - L'équipe qui ne joue pas PARTICIPE : 1 parent et deux enfants à l'arbitrage, idem à la table. - Les U9 confirmés peuvent jouer dans la catégorie U11, possibilité d'inscrire une équipe U11 courant décembre (pensez aux surclassements). - Pensez à mélanger les équipes s'il y a trop de différence de niveau
L'Avant plateau	<ul style="list-style-type: none"> - Vous devez convoquer les 3 équipes en même temps, 30 minutes minimum avant le début du plateau. - Accueil des trois équipes par le responsable de salle - Il est indispensable de réunir les responsables d'équipes, le responsable de salle et les arbitres - Importance d'un temps d'échauffement - Le challenge collectif est à faire 10 minutes avant le début du plateau (Vidéo à visionner sur le site du Comité plus cf fiche explicative – rubrique mini basket/)(exemple si le plateau est à 10H00 faire le challenge collectif à 9H50) - Chaque plateau commence par un cri collectif au milieu du terrain avec les 3 équipes
Encadrement	Encadrer des U9, c'est avant tout les encourager en ayant un discours positif. L'accompagnateur peut se déplacer tout autour du terrain pour donner des consignes.
Dimension et équipements	<ul style="list-style-type: none"> - Terrain central (4 contre 4) ou terrain latéral (possibilité de jouer en 3 contre 3). - Panneaux à 2m60. - Ballon : taille 5. - Feuille de rencontre U9 obligatoire (à télécharger sur le site du comité – rubrique centre de ressources).
Effectif	Les rencontres se disputent en 4 contre 4 (8 joueurs conseillés maximum) ou en 3 contre 3
Durée d'une rencontre	<ul style="list-style-type: none"> - Temps de jeu 4x5 minutes non décompté (temps fixe). - Intervalle de 2' à la mi-temps. - Pas de prolongation (match nul possible).
Changements des joueurs	<ul style="list-style-type: none"> - Changement uniquement entre chaque quart temps sauf sur blessure - Tous les joueurs inscrits sur la feuille de marque doivent avoir un temps de jeu égal.
Mixité	<ul style="list-style-type: none"> - Compétition féminine : 1 garçon maximum sur le terrain. - Compétition masculine : 1 fille maximum sur le terrain - Nous comptons aussi sur le « bon sens » des accompagnateurs
Règles particulières	<ul style="list-style-type: none"> - Pas de tir à 3 points comptabilisé - Pas de lancer franc. - Pas de retour en zone - Pas de temps-mort. - Sensibiliser à la règle des 3 secondes - Défense individuelle tout terrain obligatoire - Les fautes des joueurs et d'équipes ne sont pas comptabilisées
Affichage	Interdiction d'afficher le score - Seul le temps de la rencontre peut être visible.
Arbitrage	Avoir un arbitrage pédagogique en équilibrant les différences : avoir plus d'exigences envers les plus débrouillés et être plus tolérants avec les débutants. Si une équipe a du mal à faire les remises en jeu, l'arbitre doit les aider en les conseillant. L'arbitre peut demander au coach de sortir un joueur si celui-ci fait trop de fautes afin de lui expliquer.
Fin du plateau	Regrouper dans le rond central tous les participants et les parents pour le cri collectif final, avant la collation et prise de photo.



QUELQUES EXPLICATIONS SUR LE CHALLENGE COLLECTIF

Durée du Challenge : 5 minutes

N'hésitez pas à filmer, à faire des photos et un article que vous pouvez envoyer à poledveloppement.basket35@orange.fr

Le plateau démarre obligatoirement par :

- Le rassemblement des équipes et des responsables d'équipes dans le rond central pour le cri collectif (exemple 123 basket ...)
- N'oubliez pas de faire un échauffement puis le challenge collectif 10 minutes avant le début du plateau (un seul challenge collectif avant les trois rencontres).

Déroulement du challenge collectif (concours de tirs)

- Les demi-terrains dans le sens de la longueur seront délimités par des plots « sécurité »
- Consigne technique principale : dribbler en levant la tête (prise d'informations)
- Tous Les joueurs sont mélangés et répartis en colonne aux 4 coins du terrain.
- 2 ballons minimum par colonne.
- Le premier joueur part en dribble vers le panier opposé et tire une seule fois dans la raquette soit en tir en course soit de plain-pied à 45° (de préférence).
- Après le tir, le joueur prend son rebond si possible avant que le ballon ne tombe au sol puis fait une passe « forte » au joueur situé dans la colonne 2 en face la colonne 1 de départ.
- Le second joueur démarre quand le premier a dépassé la ligne médiane et après on enchaîne.
- Les responsables d'équipes / les parents / le responsable de salle comptent à haute voix le nombre de paniers marqués (possibilité de compter aussi le nombre de paniers tentés mais pas une obligation).
- La somme totale des paniers marqués sera reportée sur la feuille des rencontres.



Schéma du CHALLENGE

AU VERSO DE CETTE FEUILLE

Quelques conseils sur le rôle de l'animateur du plateau

L'animateur peut être mineur si le responsable de salle est majeur.

L'animateur peut être un parent, un dirigeant, un joueur.....

Il accueille les équipes dans un esprit convivial.

En attendant que les joueurs se préparent, il échange avec les accompagnateurs sur l'organisation du plateau.

Il donne les consignes pour maintenir le rythme dans un esprit ludique.

Il rassemble les enfants et les accompagnateurs dans le rond central pour le cri collectif.

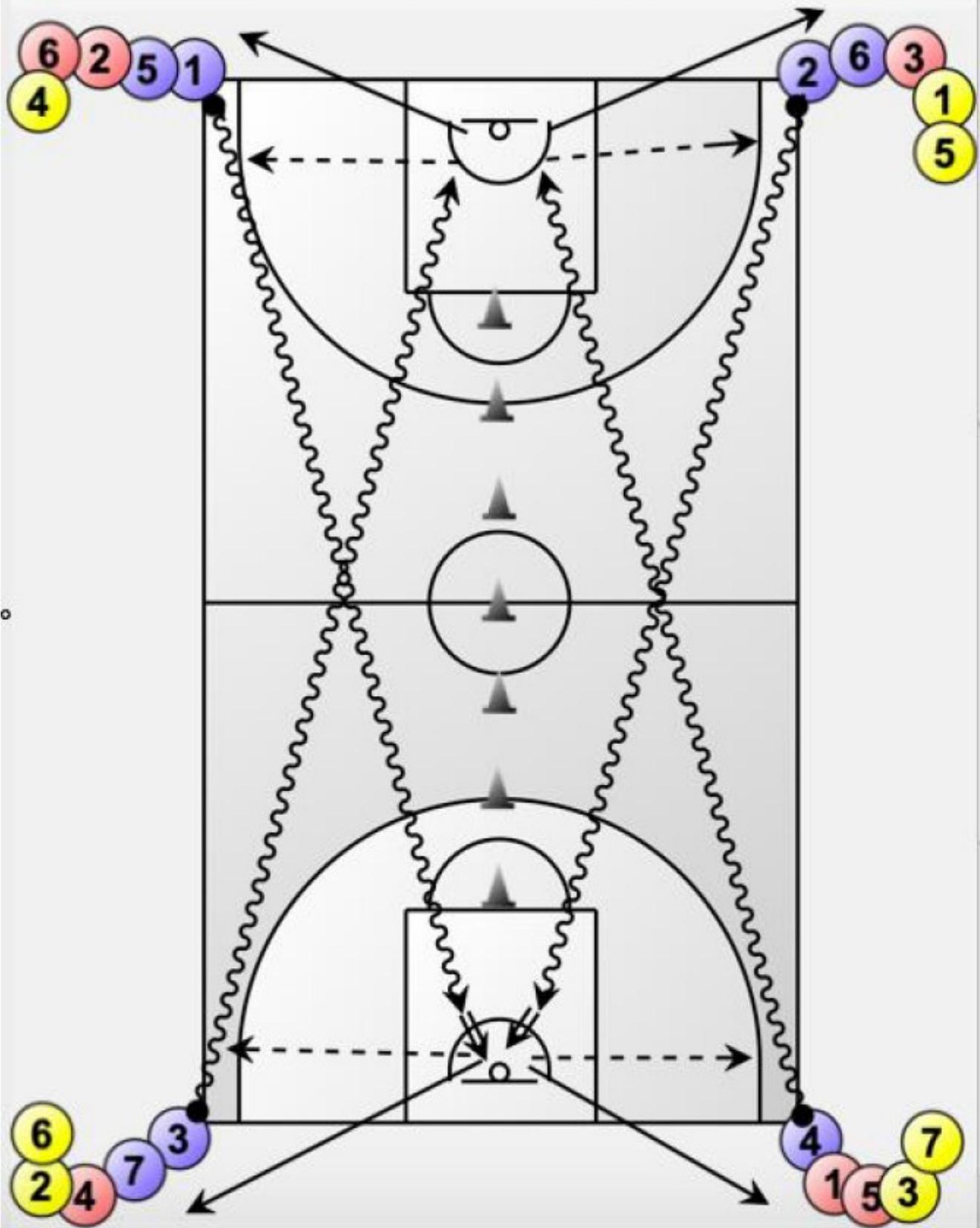
Il met en place le plus rapidement possible le challenge collectif (concours de tirs collectif)

Il assure l'enchaînement rapide des 3 rencontres

Il veille au bon état d'esprit des joueurs, parents et accompagnateurs et arbitres. Il

rassemble de nouveau tous les acteurs du plateau ainsi que les parents dans le rond central pour le cri collectif final.

SHÉMA DE L'ORGANISATION DU CHALLENGE





PLATEAU U9/ MASCULIN – FEMININ (Rayer la mention inutile)

Feuille à renvoyer par mail basket35@orange.fr uniquement en PDF avant le mardi midi

Date : _____ **Poule :** _____ **RES de salle :** _____

Équipe A recevante : _____

RESULTAT du challenge collectif

N° de licence	Nom

PLATEAU 1				
	Paniers tentés	Total	Paniers marqués	Total
A	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
B	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
Équipe gagnante				

Equipe B : _____

N° de licence	Nom

PLATEAU 2				
	Paniers tentés	Total	Paniers marqués	Total
A	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
B	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
Équipe gagnante				

Equipe C : _____

N° de licence	Nom

PLATEAU 3				
	Paniers tentés	Total	Paniers marqués	Total
A	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
B	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
Équipe gagnante				

U11



Dispositions réglementaires Championnat U11

<p>« Esprit » du jeu en U11</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Avant chaque rencontre, une courte entrevue doit avoir lieu entre les deux encadrants et les arbitres pour permettre de se mettre d'accord sur l'arbitrage, les tolérances en fonction du niveau de jeu de chaque équipe. - Nous devons développer les qualités athlétiques de nos jeunes. C'est pourquoi la règle de non-changement pendant les 4 premières périodes est importante dans le cadre de la formation du joueur et de la joueuse. - L'échauffement reste très important, le responsable d'équipe se doit d'encadrer ce temps de pratique avant la rencontre.
<p>Encadrement</p>	<p>Encadrer des U11, c'est avant tout les encourager en ayant un discours positif.</p>
<p>Dimension et Équipements</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hauteur des paniers : 2m60. - Ballon : taille 5. - Tolérance pour jouer sur les terrains latéraux.
<p>Effectif</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La rencontre se déroule en 4x4 (8 joueurs maximum si possible).
<p>Durée d'une rencontre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Temps de jeu : 6 périodes de 4 minutes décomptées. - Intervalle de 1' entre les périodes, mi-temps de 5 minutes entre la 3ème et 4ème période. - Pas de temps mort.
<p>Changement des joueurs</p>	<p>Chaque joueur devra participer à un minimum de 2 périodes lors des 4 premières périodes. Pendant ces 4 premières périodes, les changements ne sont pas autorisés sauf en cas de blessure ou insuffisance respiratoire. Lors des deux dernières périodes, les remplacements sont libres.</p>
<p>Mixité</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compétition féminine : 1 garçon maximum sur le terrain - Compétition masculine obligatoire à partir de 3 garçons dans l'équipe.
<p>Règles particulières</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tir à 3 points non comptabilisé - (6m25) - Application de la règle du retour en zone pour le niveau A. - Tolérance de la règle des 3 secondes en fonction du niveau des joueurs. - Défense individuelle tout terrain obligatoire. - Les fautes des joueurs sont comptabilisées mais pas celles d'équipes. - Ligne des lancers francs : adaptée la ligne aux capacités physiques et techniques de l'enfant.
<p>Résultat</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Remettre le score à 0 au début de chaque période. - Il se finalise en point par période - Les périodes à égalité sont possibles. Période gagnée et nulle = 1 point Période perdue=0 point <p>Exemple résultat finale : Équipe A 1 point Équipe B 5 points Équipe A 4 points Équipe B 3 points</p>
<p>Sur FBI</p>	<p>Dans les scores indiquer le nombre de points gagnés par période</p> <p>Exemple SCORE 1=4 SCORE 2=2</p> <p>Si égalité sur des périodes cela peut être SCORE 1=4. SCORE 2=3</p>
<p>Arbitrage</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les arbitres peuvent faire la gestuelle mais surtout expliquer rapidement les coups de sifflet pour permettre aux joueurs de comprendre les règles. - Les arbitres ne touchent pas la balle ni en zone avant ni en zone arrière sauf sur les fautes et sur les changements (deux dernières périodes) afin de développer les transitions et le jeu rapide - Avoir un arbitrage pédagogique en s'adaptant à la catégorie U11 et au niveau d'apprentissage de l'équipe.

Les rencontres U11 : Rappels



MODULE U11 : LES 9 INTENTIONS DE JEU POUR LE COACHING



Les intentions défensives

sur porteur de balle

INTENTION N°1 : « défendre le panier »

- **FAIRE FACE** à son adversaire direct entre lui et le panier, **PAS D'ORIENTATION SPÉCIFIQUE**
- être fléchi en **POSITION DÉFENSIVE** avec les épaules redressées
- courir pour retrouver le bon positionnement, s'aider des bras pour courir : **SE REPLACER**

INTENTION N°2 : « toucher la balle »

- être en capacité de toujours toucher le ballon : **DISTANCE D'UN BRAS**
- contraindre le porteur de balle à changer de direction plusieurs fois pour **VOLER** la balle sur les changements de main lors du dribble : **RALENTIR LE BALLON**
- éviter les interceptions à pleine vitesse lors des déplacements : **CONTROLLER SES ATTITUDES DE BRAS**

sur non porteur de balle

INTENTION N°3 : « prendre le joueur le plus près »

- prendre le joueur le plus près sur les situations de transition (quand la balle change de couleur) : **COMMUNIQUER ENTRE LES JOUEURS, PARTAGER LES DÉPLACEMENTS, TRANSITER RAPIDEMENT, RESPONSABILISER LE JOUEUR**

INTENTION N°4 : « regarder le ballon »

- Donner priorité au ballon : **UN ŒIL SUR LE BALLON**
- Se replacer en courant et se mettre dos au panier que l'on défend : **FAIRE FACE AU JEU**

Les intentions au rebond

INTENTION N°5 : « aller au rebond »

- anticiper la trajectoire de la balle pour se placer **TOUS** pour récupérer la balle
- Pour tous les tirs : **SURPRENDRE PAR LE MOUVEMENT, LA VITESSE, SAUTER**

Les intentions offensives

le jeu de relance

INTENTION N°6 : « sortir vite le ballon »

- Anticiper et orienter son regard vers le panier adverse en tenant compte du placement des attaquants et défenseurs : **REGARDER ET S'ORIENTER RAPIDEMENT POUR RELANCER LE JEU**
- apprendre à relancer le plus vite possible dans le jeu direct en PASSES ou en DRIBBLES en suivant la ligne ballon/panier : **ALLER VITE AU PANIER**
- utiliser les espaces pour se dégager par la passe ou le dribble : **NE PAS STOPPER LE BALLON**

INTENTION N°7 : « sprinter »

- Courir vite vers l'avant en regardant la balle pour les non porteurs : **UN ŒIL SUR LA BALLE**
- Anticiper la réception du ballon sans avoir à éliminer un adversaire avec le ballon : **ANTICIPER LE 1 CONTRE 0**

INTENTION N°8 : « passer »

- passer vers l'avant si possible avant la médiane : **PASSER AVANT LA MEDIANE**
- passer sur un pied rapidement et fortement : passes directes ou lobées dans 1 espace : **PUISSANCE DE LA PASSE**

INTENTION N°9 : « prendre les tirs ouverts »

- agressivité continue vers le cercle pour pouvoir tirer et donc scorer : **PRENDRE TOUS LES TIRS OUVERTS**
- après un dribble, une passe latérale ou venant de l'intérieur, toute position de tir non contestée doit être prise : **PEU IMPORTE L'ACTION PRECEDENTE, LE JOUEUR, LE TEMPO DE L'ATTAQUE**

U13

ARTICLE 7 - Brûlage et Personnalisation

Les joueur(e)s des catégories U13 ne peuvent participer qu'à une rencontre par journée de championnat, les règles de brûlage et de personnalisation ne s'appliquent pas. Toutefois, un joueur ne peut jouer que dans l'équipe du niveau immédiatement inférieur de son Groupement Sportif.

ARTICLE 8 – Aspects réglementaires

L'arbitre ne doit pas toucher le ballon lors des remises en jeu en zone arrière sauf après une faute, un temps-mort ou un remplacement.

La ligne des tirs à 3 points est à 6,25 m.

ARTICLE 9 – Aspects techniques

La défense individuelle TOUT TERRAIN est OBLIGATOIRE et la défense de zone est INTERDITE.

Le jeu d'écrans est interdit par les techniciens en U13 Départemental pour privilégier les intentions de 1X1 dans cette catégorie.



Quelques citations...

« Tout le monde veut obtenir des résultats dans tout ce qu'il fait. Et les résultats pour l'entraîneur de jeunes doivent être d'avoir des joueurs qui progressent plutôt qu'un certain nombre de victoires. »

Ettore MESSINA

« il faut leur montrer de l'attention sur et en dehors du terrain, comprendre qui ils sont, ce qui les anime... »

Greg POPOVICH

« l'école devrait plus se préoccuper d'éduquer que d'instruire . »

Claude ONESTA

« La tactique pour un jour, la technique pour toujours »

Citation Coach SERBE

« Tu n'as cessé d'essayer ? Tu n'as cessé d'échouer ? Aucune importance ! Réessaie, échoue encore, échoue mieux »

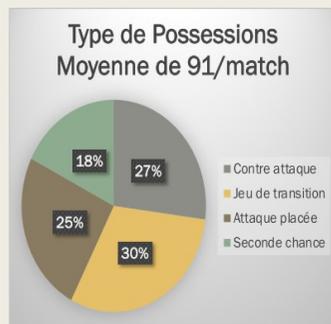
Samuel BECKETT

« On ne fait pas du Basket, on joue au basket »

FRED SARRE

Julien DEMEURÉ - CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

Quelques statistiques TIC U13 Sélection 35



27 BP de Moyenne sur 91 possessions sur l'ensemble du tournoi soit **30% de balles perdues**

32 REBONDS de Moyenne sur 91 possessions dont la 50% Offensif et Défensif

38 BALLE GAGNÉS de Moyenne sur 91 possessions dont 25 interceptions



41% RÉUSSITE AU TIR
Dont 55% dans la raquette et 15% pour les tirs extérieurs (mi-distance et 3 pts)

Julien DEMEURÉ - CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

En résumé le jeu des U13....

- Beaucoup de pertes de balles ou de ballons gagnés
- Peu de contrôle au rebond
- Beaucoup de tir proche du cercle
- Peu d'adresse dans le Tir Extérieur



Un JEU basé sur l'intensité (développement des qualités athlétiques et de phase de transition)
En contre partie avec moins de contrôle, donc beaucoup d'échecs

Julien DEMEURÉ - CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LES INTENTIONS DE JEU

UTILISER DES TERMES qui « parlent à tout le monde »
en étant précis....

JEUNES JOUEURS

COACH, PARENTS

Exemple d'intentions de jeu qui vous parle à vous « ENTRAÎNEUR » mais pas forcément à tout le monde...

- « prendre son joueur » en défense
- « ressort la balle, passes sèches » en attaque
- « applique toi » au lancer franc
- « coupe, démarque toi » en attaque
- « conteste, défends sans les bras avec tes jambes » en défense

Julien DEMEURÉ - CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LES INTENTIONS DE JEU

SIMPLIFIER
LE JEU
en 5 grandes
thématiques
=

17 intentions
fortes pour le
basket de
jeunes

DÉFENSE

ATTAQUE

DÉFENSE
PORTEUR

JEU DE
RELANCE

LE REBOND

DÉFENSE
NON
PORTEUR

JEU DE
CONTINUITÉ

Julien DEMEURÉ - CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LA DÉFENSE SUR PORTEUR DE BALLE

Intention N°1 : « DÉFENDRE LE PANIER »

- Avoir sa ligne d'épaule face à son adversaire direct entre lui et le panier, pas d'orientation spécifique = **FAIRE FACE**
- Être fléchi en position défensive avec les épaules redressées vers le haut = **CADRER**
- Courir pour retrouver le bon positionnement, s'aider des bras pour courir = **SE REPLACER**

Intention N°2 : « TOUCHER LA BALLE »

- Être en capacité de toucher le ballon = **DISTANCE D'UN BRAS**
- Faire changer de direction plusieurs fois le porteur de balle pour voler les ballons sur les changements de mains lors du dribble = **RALENTIR le BALLON**
- Ne pas tenter d'interception à pleine vitesse lors des replacements = **CONTROLLER SES ATTITUDES DE BRAS**

Julien DEMEURÉ - CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LA DÉFENSE SUR PORTEUR DE BALLE

Intention N°3 : « CONTROLER DANS LA ZONE À 2 PTS »

- Ne pas toucher l'adversaire lors des pénétrations en dribble = être **PROPRE** au niveau des bras
- Dissuader les tirs proches du cercle avec les 2 bras en l'air = **DÉFORMER LE TIR**
- Rester si possible face avec les appuis au sol = **CONTRÔLER LE REBOND**



Julien DEMEURÉ - CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LA DÉFENSE SUR NON PORTEUR DE BALLE

Intention N°4 : « **PRENDRE LE JOUEUR LE PLUS PRÊT** »

- Prendre le joueur le plus prêt sur les situations de transitions avec de la communication entre joueur = **PARTAGER LES DEPLACEMENTS** et **TRANSITER RAPIDEMENT**
- Apprendre lors des ballons morts (remise en jeu) à réajuster les rapports de force au niveau de l'opposition = **CHANGER DE JOUEUR**

Intention N°5 : « **REGARDER LA BALLE** »

- Donner priorité au ballon = **UN ŒIL SUR LA BALLE**
- Se replacer par la course puis en étant dos au panier que l'on défend = **FAIRE FACE AU JEU**

LA DÉFENSE SUR NON PORTEUR DE BALLE

Intention N°6 : « **DÉFENDRE LES LIGNES DE PASSES** »

- Pouvoir intervenir sur la ligne de passe (ballon – joueur) sur remise en jeu (plus facile) mais également dans le jeu = **COUPER LA PASSE**
- Fermer des espaces si mon adversaire direct est loin du ballon toujours en étant sur la ligne de passes = **DONNER DE LA DISTANCE** (positionnement d'aides défensives)

Intention N°7 : « **FEINTER EN DÉFENSE** »

- Feinter l'aide défensive et reprendre son joueur en coupant la ligne de passe = **AIDER / REPRENDRE**
- Intervenir en AIDE DÉFENSIVE entre le porteur et le panier = **CORPS OBSTACLE**
- Effectuer les Rotations défensives avec les joueurs les plus proches en cas d'aide = **AIDE DE L'AIDE**



LE REBOND

Intention N°8 : « **ALLER AU REBOND OFFENSIF** »

- Anticiper la trajectoire du tir et se placer au triangle de rebond (3 angles) = **MINIMUM 3 JOUEURS au rebond offensif**
- Anticiper le placement à l'opposé avec une prise de contact sur les tirs extérieurs pour repousser l'adversaire derrière la planche ou vers le milieu = **CRÉER UN ESPACE DE REBOND & SAUTER**
- Pour les tirs proches du cercle notamment mais aussi sur des tirs plus lointains ou les défenseurs ne contrôlent pas leurs joueurs = **SUPRENDRE par le MOUVEMENT & SAUTER**

LE REBOND

Intention N°9 : « **CONTRÔLER LE REBOND DÉFENSIF** »

- Anticiper la trajectoire du tir et les espaces libres = **REGARDER LE BALLON** et les **JOUEURS**
- Ne pas être dos ou face à la balle = **ÊTRE DE PROFIL**
- Se placer entre son adversaire direct et le panier pour l'empêcher de prendre de la vitesse seulement si il va au panier = **CONTACT AVANT BRAS**
- Peu de joueurs sur les tirs lointains de face et à 45° vont au rebond offensif, le défenseur qui gêne le tir anticipe la contre-attaque = **ANTICIPER LE JEU DE RELANCE**



LE JEU DE RELANCE

Intention N°10 : « SORTIR VITE LE BALLON »

- Anticiper et orienter son regard vers le panier adverse en tenant compte des attaquants et défenseurs = **REGARDER** et s'**ORIENTER** pour relancer
- Apprendre à relancer au plus rapide dans le jeu direct en **PASSES** ou en **DRIBBLES** sur la ligne Ballon/panier = **VITE AU PANIER**
- Si le jeu direct n'est pas possible au niveau de l'occupation des espaces - utiliser un espace pour se dégager toujours par la passe ou le dribble (jeu indirect) = **NE PAS STOPPER LE BALLON**

Intention N°11 : « SPRINTER »

- Courir vite vers l'avant en regardant la balle pour les joueurs non-porteurs = **UN ŒIL SUR LA BALLE**
- Anticiper la réception du ballon sans avoir besoin d'éliminer un adversaire avec le ballon = **ANTICIPER le 1C0**

Julien DEMEURÉ – CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LE JEU DE RELANCE

Intention N°12 : « PASSER »

- Passer vers l'avant si possible avant la ligne médiane : **PASSER AVANT LA MÉDIANE**
- Passer sur un pied rapidement et de manière fortes (passes direct) ou lobées (passes dans un espace) = **PUISSANCE DE LA PASSE**

Intention N°13 : « UTILISER LA PROFONDEUR »

- Exploiter le surnombre et utiliser la passe de fixation (à terre, dans le dos) = **FIXER LA DÉFENSE**
- Utiliser la **PROFONDEUR** pour le non porteur = **TIRER SANS OPPOSITION**
- Si les défenseurs ou le porteur sont proches du cercle, utiliser la profondeur en s'écartant = **PROPOSER UN TIR**

EXTÉRIEUR OUVERT



Julien DEMEURÉ – CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LE JEU DE CONTINUITÉ

Intention N°14 : « NE PAS STOPPER LE BALLON »

- Compter le nombre de partenaire et de défenseur en amont du ballon pour évaluer le surnombre ou le sous nombre offensif = **REGARGER LE REPLI DÉFENSIF**
- Attaquer en dribble dans l'espace libre pour aller au panier si peu de défenseurs dans le couloir de 1 contre 1 = **PRIORITÉ AU DUEL** : la base du jeu collectif
- Utiliser la passe latérale en cas d'aide défensives ou garder le dribble pour se replacer pour assurer le mouvement du ballon et déclencher les reprises de joueurs plus facile pour attaquer = **FIXATION - PASSE**

Intention N°15 : « PRENDRE LES TIRS OUVERTS »

- Le mouvement du ballon implique une agressivité continue vers le cercle à savoir la capacité à pouvoir scorer donc tirer = **PRENDRE TOUS LES TIRS OUVERTS**
- Après un dribble, une passe latérale ou une passe venant de l'intérieur ; les tirs non contestés par la défense doivent être sanctionnés par une prise de tirs et ce, **peu importe l'action précédente, le joueur, et le « tempo » de l'attaque**

Julien DEMEURÉ – CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

LE JEU DE CONTINUITÉ

Intention N°16 : « UTILISER LA PROFONDEUR »

- Utiliser la profondeur en utilisant ses partenaires qui libèrent une espace dans le jeu direct pour attaquer et **PÉNÉTRER EN DRIBBLE DANS LA DÉFENSE**
- Utiliser l'espace de la ligne de fond car les défenseurs ont souvent du mal à contrôler cette espace : **SE CACHER et PLONGER DANS LE DOS** de la Défense : jouer les **BACKDOORS** ligne de fond
- Lors des dribbles de remplacement (latéral et/ou recul) - Utiliser la « **COUPE** » **AU PANIER** et le « **ET VA** » dans l'axe avec de la vitesse en passant prioritairement devant.

Intention N°17 : « PASSER et BOUGER la BALLE »

- Après un point de fixation intérieur avec le ballon : être disponible dans le jeu extérieur pour **OUVRIR UN ANGLE DE PASSE** puis **TIRER** ou **EXTRA PASSE** mais éviter de nouveau l'attaque en dribble qui fixera la défense au même endroit à savoir proche du cercle.
- Après la fixation et le point de fixation extérieur avoir un troisième joueur en soutien de passe « proche » pour favoriser la vitesse de passe et en léger mouvement pour être prêt à **TIRER** ou **ATTAQUER EN DRIBBLE**



Julien DEMEURÉ – CONSEILLER TECHNIQUE FÉDÉRAL en ILLE ET VILAINE - 2020

Pour conclure...

Un Projet de JEU avec 17 intentions
qui peuvent être développés au sein d'un club
Déterminer un cadre « compris de tous » dans
lequel les jeunes peuvent s'exprimer...

NE PAS OUBLIER que le JOUEUR doit être armé
pour pouvoir jouer sur ces intentions
= Fondamentaux +++ (Ballon + motricité)

U15

ARTICLE 7 - Brûlage et Personnalisation

Les règles de brûlage et de personnalisation s'appliquent au championnat U15.

Les joueur(e)s des catégories U15 ne peuvent participer qu'à deux rencontres par journée de championnat et uniquement dans la catégorie U15 ou une seule rencontre en U17.

ARTICLE 8 – Aspects réglementaires

L'arbitre ne doit pas toucher le ballon lors des remises en jeu en zone arrière sauf après une faute, un temps-mort ou un remplacement. La ligne des tirs à 3 points est à 6,25 m.

ARTICLE 9 – Aspects techniques

La défense individuelle est OBLIGATOIRE et la défense de zone est INTERDITE.

Le jeu d'écrans est interdit par les techniciens en U15 Départemental pour privilégier les intentions de 1X1 dans cette catégorie.

U17

V18

V20

Seniors

**BONNE
SAISON**

