Projet minibasket AWBB

U6-U7-U8-U9-U10

Adeps
FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

AWBB®

FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Madame la secrétaire,

Monsieur le secrétaire,

Comme annoncé, le conseil d'administration et la direction technique de l'AWBB ont le plaisir de vous présenter le projet minibasket 2014-2015.

Cet ambitieux projet qui a **évolué** au fil des réunions d'informations ou des assemblées provinciales extraordinaires est le résultat de nombreux mois de travail et constitue un **consensus** élaboré après avoir consulté toutes les instances fédérales.

Ayant pour principal objectif de replacer l'enfant au centre des préoccupations pédagogiques, il se devait d'être prêt en temps utiles pour vous permettre de prendre le train en marche.

Pour ce faire, un certains nombre **d'options** n'ont pas été retenues, un **engagement** ferme et définitif du conseil d'administration en matière d'octroi de matériel a été défini, une simplification des règles ont été entérinées.

Comme vous le savez, le projet est à l'ordre du jour de l'assemblée générale du 29 mars 2014.

Entretemps, il vous est loisible de poser toutes les questions que vous souhaitez :

- aux membres de votre **comité provincial** pour toute question **pratique** ;
- aux membres de la **direction technique** pour toute question d'ordre **pédagogique** ;
- aux membres de votre groupement de **parlementaires** pour toute conséquence **statutaire** .

Vous souhaitant une excellente lecture à la découverte des facettes du projet minibasket, le conseil d'administration et la direction technique de l'AWBB vous prie d'agréer, Madame la secrétaire, Monsieur le secrétaire, l'expression de leur entier dévouement.

Pour le conseil d'administration	Pour la direction technique
Jean-Pierre Delchef, président	Raphaël Obsomer, directeur technique

Principes de base **4**

Structure et répartition des rôles **5**

Structure de coordination AWBB 5

Répartition des rôles sur le terrain 5

Comité provincial 5

Clubs : dirigeants 5

Clubs : entraîneurs 5

Règlement et organisation **6**

Organisation 3&3 et 4c4 6

Règlement 3&3 7

Règlement 4c4 8

Tournois additionnels à l'organisation du comité provincial 10

Comment organiser un tournoi minibasket - Cahier des charges 10

Modalités de fonctionnement 10

Le club « candidat organisateur » 10

Le comité provincial 11

Les clubs participants 11

Le club « organisateur » 11

Résumé des règles de jeu U6-U8-U10 applicables en 2014-2015 ..... **12**

Date d'inscription des équipes et calendrier **13**

Soutien de la direction technique AWBB **13**

Soutien du plan basket **13**

Modalités de mise à dispostion des panneaux de minibasket et des kits pédagogiques 13

Principes de base

1. RESTER SIMPLE : tout pour l'enfant, tout pour favoriser le jeu et l'apprentissage progressif du basket et de la compétition.
2. Mise en place pédagogique identique dans toutes les provinces sur base d'un projet opérationnel et d'un budget réduit.
3. Organisation des activités et choix de la formule par le comité provincial
4. Obligation du passage aux rencontres 3&3 pour la saison 2014-2015 pour les U6 U7 U8
5. Obligation de passage aux rencontres 4c4 au plus tard pour la saison 2015-2016 pour les U9 U10 (REMARQUE : possibilité de lancer le 4c4 dès 2014-2015).
6. Possibilité pour les enfants et les clubs de participer aux tournois dans les autres provinces
7. Création de la catégorie U6 reprenant les enfants de moins de 6 ans
   (!! ATTENTION : catégorie d'un an, les moins de 5 ans ne sont pas autorisés !!).
8. Les autres catégories d'âges restent de 2 ans : U8, U10, U12.
9. En Minibasket (U6, U8, U10) seuls les enfants de l'année de naissance supérieure de chaque catégorie peuvent jouer dans la catégorie supérieure.
   Exemples : Un U6 peut jouer en U8, un U8 (et pas un U7) peut jouer en U10, un U10 (et pas un U9) peut jouer en U12.

Structure et répartition des rôles

Structure de coordination AWBB

2 réunions par an : début et fin de saison

- 1 responsable du conseil d'administration de l'AWBB :
  - Coordination
  - Budget
- 1 responsable de la Direction Technique AWBB :
  - Garant du même principe pédagogique dans toutes les provinces
  - Coordination avec la formation des entraîneurs
- 1 responsable par province : à choisir par chaque Comité Provincial
  - Calendrier provincial
  - Gestion des organisations : qui, combien d'équipes, inscriptions clubs
  - Gestion des grilles de la province

Répartition des rôles sur le terrain

Comité provincial

Tâches/rôles	Documents

- Organisation des calendriers :
  o Par année de naissance ?
  o Par pôle géographique ?
- Gestion et coordination des évènements
- Garant du respect de l'esprit mini-basket
	- Organisation type aller/retour
	- Organisation type ½ journée

Clubs : dirigeants

Tâches/rôles	Documents
- Inscription des joueurs - Organisation pratique : matériel et infrastructures - Organisation de tournoi/journée ?	- Organisation d'une rencontre (timing) - Feuille de rencontre - Organisation type

Clubs : entraîneurs

Tâches/rôles	Documents
- Esprit « minibasket » formatif ! - Encadrement des joueurs - Organisation des rencontres	- Règlements - Organisation de rencontres

Règlement et organisation

Organisation 3&3 et 4c4

L'organisation peut être basée sur le modèle du championnat aller-retour ou sur le modèle des tournois . Le type d'organisation sera décidé et mis en place par le comité provincial.

Championnat aller-retour : basé sur les grilles gérées par le comité provincial.

Tournois : une feuille de rencontre sera établie par équipe et par tournoi.

Exemple de fonctionnement avec une poule de 5 équipes.

Poule : 1 = Equipe 1 ; 2 = Equipe 2 ; 3 = Equipe 3 ; 4 = Equipe 4 ; 5 = Equipe 5

Journée 1:	**date**	**Lieu : club 1**	**Journée 6:**	**date**	**Lieu : club 2**
num rencontre	9h15	4 contre 1	num rencontre	10h00	5 contre 2
num rencontre	9h15	5 contre 3	num rencontre	10h00	1 contre 4
num rencontre	10h15	5 contre 2	num rencontre	11h00	1 contre 3
num rencontre	10h15	1 contre 3	num rencontre	11h00	2 contre 4
num rencontre	11h15	2 contre 4	num rencontre	12h00	3 contre 5
Journée 2:	**date**	**Lieu : club 2**	**Journée 7:**	**date**	**Lieu : club 4**
num rencontre	10h00	5 contre 1	num rencontre	11h30	1 contre 2
num rencontre	10h00	2 contre 3	num rencontre	11h30	3 contre 4
num rencontre	11h00	1 contre 2	num rencontre	12h30	2 contre 3
num rencontre	11h00	3 contre 4	num rencontre	12h30	4 contre 5
num rencontre	12h00	4 contre 5	num rencontre	13h30	5 contre 1
Journée 3:	**date**	**Lieu : club 3**	**Journée 8:**	**date**	**Lieu : club 1**
num rencontre	11h00	3 contre 4	num rencontre	11h00	3 contre 5
num rencontre	11h00	5 contre 1	num rencontre	11h00	4 contre 2
num rencontre	12h00	4 contre 5	num rencontre	12h00	4 contre 1
num rencontre	12h00	1 contre 2	num rencontre	12h00	5 contre 2
num rencontre	13h00	2 contre 3	num rencontre	13h00	1 contre 3
journée 4:	**date**	**Lieu : club 4**	**Journée 9:**	**date**	**Lieu : club 5**
num rencontre	10h45	2 contre 3	num rencontre	10h45	2 contre 4
num rencontre	10h45	4 contre 5	num rencontre	10h45	3 contre 1
num rencontre	11h45	3 contre 4	num rencontre	11h45	3 contre 5
num rencontre	11h45	5 contre 1	num rencontre	11h45	4 contre 1
num rencontre	12h45	1 contre 2	num rencontre	12h45	5 contre 2
Journée 5:	**date**	**Lieu : club 5**	**Journée 10:**	**date**	**Lieu : club 3**
num rencontre	13h30	1 contre 3	num rencontre	11h00	4 contre 5
num rencontre	13h30	2 contre 5	num rencontre	11h00	1 contre 2
num rencontre	14h30	2 contre 4	num rencontre	12h00	5 contre 1
num rencontre	14h30	3 contre 5	num rencontre	12h00	2 contre 3
num rencontre	15h30	4 contre 1	num rencontre	13h00	3 contre 4

Règlement 3&3

Une équipe se compose de minimum 3 joueurs et maximum 10 joueurs.

1. Organisation des infrastructures

   Le terrain de 3&3 mesure environ 15m sur 14m, l'équivalent d'un ½ terrain.
   Possibilité de délimiter l'espace avec des cônes si besoin.
   Uniquement les lignes extérieures sont d'application (pas de ligne médiane, pas de raquettes, pas de 3pts).

2. Timing de la rencontre : « organisation type »

Echauffement commun	10 à 15 min.	Organisé par l'entraîneur visité ou en collaboration entre les deux entraîneurs
4 périodes de 4 minutes + pause d'1minute entre chaque SANS ARRÊT CHRONO	19 min.	Pas de changement pendant une période de 4 minutes sauf pour un joueur blessé
Pause	7 min.	Changement de côté Possibilité de faire un jeu de shoot
4 périodes de 4 minutes + pause d'1minute entre chaque SANS ARRÊT CHRONO	19 min.	Pas de changement pendant une période de 4 minutes sauf pour un joueur blessé
	En fonction du temps	Possibilité de terminer par un jeu de clôture
Estimation de la Durée totale :	**55 à 60 min.**	Possibilité de rajouter une ou plusieurs périodes

3. Règles

   A. Cinq règles essentielles

   1) Le « marcher »
   - Je n'ai pas le droit de marcher ni de courir avec le ballon entre les mains
   - Quand je reçois le ballon, j'ai le droit à deux appuis maximum pour le contrôler

   2) Le « dribble »
   - Si je veux avancer avec le ballon, je dois dribbler
   - Je ne peux pas dribbler à deux mains
   - Lorsque j'arrête de dribbler, je ne peux pas recommencer un dribble

   3) Le « contact »
   - Le contact est interdit entre les joueurs
   - Je ne peux ni toucher, ni bousculer mon adversaire

   4) La « sortie »
   - Le ballon est sorti lorsqu'il touche un élément extérieur au terrain (lignes extérieures, structure du panneau…)

   5) Les « remises en jeu »
   - Le ballon est toujours remis en jeu de l'extérieur du terrain soit à l'endroit où la balle est sortie, soit à l'endroit le plus proche d'où l'erreur a été commise, soit derrière la ligne de fond sur panier marqué.
   - L'entraîneur doit effectuer la remise en jeu et le faire dans un but formatif (ex. démarquage)

   B. Règles particulières et autres adaptations

   1) Interdiction de garder plus de 3 secondes la balle en mains sans action
   2) Interdiction de prendre le ballon des mains d'un autre joueur

3) L'entre-deux n'existe pas, le ballon est mis en jeu par une des deux équipes. Ensuite, l'alternance est de rigueur
4) Pas de retour en zone
5) Pas de décompte des points
6) Pas de lancers-francs

C. Les sanctions
1) La sanction doit être pédagogique, expliquée verbalement au joueur
2) Toute erreur par rapport à une de ces règles donne lieu à la même sanction : rendre le ballon à l'équipe adversaire par une remise en jeu
3) Pas de fautes techniques ou antisportives. En cas de comportement antisportif, l'arbitre ou les entraineurs imposera son remplacement

D. L'arbitrage
- L'arbitrage est assuré par les entraîneurs des deux équipes et/ou un bénévole
- Il veillera à faire débuter et clôturer la rencontre par une poignée de main entre tous les joueurs concernés.
- L'arbitrage doit tenir compte de l'enfant : son âge, ses capacités, son niveau technique.
- S'adapter au niveau du joueur en trouvant toutefois une ligne de conduite dans chaque rencontre.
- L'arbitrage fait partie intégrante du processus d'apprentissage, cette démarche se doit progressive.
- Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que le jeu implique des règles et que l'arbitre est la personne qui vérifie leur implication. Celle-ci fait partie intégrante du jeu

4. Feuilles de rencontre
Voir fichier excel annexé

Règlement 4c4

1. Organisation des infrastructures
Les mesures idéales d'un terrain de 4c4 est l'équivalent d'un 3/4 terrain.
Possibilité de délimiter l'espace avec des cônes si besoin.
Uniquement les lignes extérieures sont d'application (pas de ligne médiane, pas de raquettes, pas de 3 points).

2. Timing et organisation de la rencontre
a. Timing

Echauffement soit commun soit en équipe	10 à 15 min.	Organisé par l'entraîneur visité ou en collaboration entre les deux entraîneurs
4 périodes de 4 minutes + pause d'1minute entre chaque AVEC ARRÊT CHRONO	27 min.	Pas de changement pendant une période de 4 minutes sauf pour un joueur blessé
Pause	7 min.	Changement de côté Possibilité de faire un jeu de shoot
4 périodes de 4 minutes + pause d'1minute entre chaque AVEC ARRÊT CHRONO	27 min.	Pas de changement pendant une période de 4 minutes sauf pour un joueur blessé
Estimation de la Durée totale :	**1h11 à 1h16**	Possibilité de rajouter une ou plusieurs

		périodes

b. Gestion du temps de jeu

Les entraîneurs composent des oppositions équilibrées sur une trame semblable à celle-ci :

Période	
1	Les joueurs les plus avancés se rencontrent = opposition A
2	Les joueurs les moins avancés se rencontrent = opposition B
3	Opposition A
4	Opposition B
5	Opposition A
6	Opposition B
7	Opposition A
8	Opposition B

c. Résultat de la rencontre

Le décompte des points par période est comptabilisé sur la feuille de match uniquement.
A la fin de chaque période, des points sont attribués (et affichés au marquoir).
Victoire = 3 points, égalité = 2 points, défaite = 1point.
L'écart maximum sera de 24 – 8 ou 8 – 24.

3. Règles

E. Cinq règles essentielles

1) Le « marcher »
   - Je n'ai pas le droit de marcher ni de courir avec le ballon entre les mains
   - Quand je reçois le ballon, j'ai le droit à « deux appuis » maximum pour le contrôler.

2) Le « dribble »
   - Si je veux avancer avec le ballon, je dois dribbler
   - Je ne peux pas dribbler à deux mains
   - Lorsque j'arrête de dribbler, je ne peux pas recommencer un dribble

3) Le « contact »
   - Le contact est interdit entre les joueurs
   - Je ne peux ni toucher, ni bousculer mon adversaire

4) La « sortie »
   - Le ballon est sorti lorsqu'il touche un élément extérieur au terrain (lignes extérieures structure du panneau…)

5) Les « remises en jeu »
   - Le ballon est toujours remis en jeu de l'extérieur du terrain soit à l'endroit où la balle est sortie, soit à l'endroit le plus proche d'où l'erreur a été commise, soit derrière la ligne de fond sur panier marqué.
   - L'entraîneur peut effectuer la remise en jeu dans un but formatif si ses joueurs sont en difficulté.

F. Autres adaptations

1) Interdiction de garder plus de 3 secondes balle en mains sans action
2) L'entre-deux n'existe pas, le ballon est mis en jeu par une des deux équipes. Ensuite, l'alternance est de rigueur
3) Pas de retour en zone
4) Décompte des points par période comme cité ci-dessus
5) Pas de lancers-francs

G. Les sanctions

1) La sanction doit être pédagogique, expliquée verbalement au joueur
2) Toute erreur par rapport à une de ces règles donne lieu à : donner le ballon à l'équipe adversaire par une remise en jeu
3) Pas de fautes techniques ou antisportives. En cas de comportement antisportif, l'arbitre ou les entraineurs imposera son remplacement

H. L'arbitrage
- L'arbitrage est assuré par les entraîneurs des deux équipes et/ou un bénévole/arbitre de club.
- Il veillera à faire débuter et clôturer la rencontre par une poignée de main entre tous les joueurs concernés.
- L'arbitrage doit tenir compte de l'enfant : son âge, ses capacités, son niveau technique.
- S'adapter au niveau du joueur en trouvant toutefois une ligne de conduite dans chaque rencontre.
- L'arbitrage fait partie intégrante du processus d'apprentissage, cette démarche se doit progressive.
- Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que le jeu implique des règles et que l'arbitre est la personne qui vérifie leur implication. Celle-ci fait partie intégrante du jeu

4. Feuilles de rencontre
Voir fichier excel annexé

Tournois additionnels à l'organisation du comité provincial

Des tournois minibasket supplémentaires peuvent être organisés dans les clubs à tout moment de la saison.
Pour ce faire, le club organisateur doit introduire au Comité Provincial une demande d'organisation avec une copie du règlement du tournoi.

Comment organiser un tournoi minibasket - Cahier des charges

Modalités de fonctionnement
- Equipes de 3 à 5 joueurs en 3&3, de 4 à 6 joueurs en 4c4
- Tournoi mixte ou garçons ou filles
- Pas de marquoir, un chonomètre commun pour lancer et terminer les rencontres

Le club « candidat organisateur »

Le club organisateur propose au Comité Provincial la date, la durée, l'espace de jeu, le règlement du tournoi :

1. les dates d'organisation souhaitées
2. L'horaire de l'événement
3. L'espace disponible :
   - 1 terrain « mini 3&3 » = ½ terrain de basket avec 2 panneaux aux extrémités
     Il est essentiel de toujours **donner la priorité à la sécurité**, il faut donc limiter l'espace de jeu si nécessaire.
   - Toujours prévoir un espace de jeu et d'animation pour les joueurs qui ne jouent pas.
     - Soit liberté aux joueurs
     - Soit animations : parcours, concours…
   - Toujours prévoir un espace « d'organisation » : speaker, matériel…
4. Le nombre d'équipes ou de joueurs pouvant participer à l'événement.

5. Le règlement et les grilles d'horaire du tournoi (des exemples peuvent être trouvés sur le site minibasket de l'AWBB).

REMARQUES :

- Possibilités d'organisation les samedis, dimanches et jours fériés.
- Le nombre d'organisations par club n'est pas limité
- Après acceptation par le comité provincial, l'organisateur peut fournir le descritif du tournoi à la direction technique AWBB qui en fera la publication sur le site minibasket de l'AWBB (minibasket@awbb.be)

Le comité provincial

Chaque province dispose d'un « responsable minibasket. Il s'occupe de la planification des organisations (pas de limite quant au nombre d'organisations par club) avec les clubs organisateurs.

Les clubs participants

- Inscrivent leurs équipes auprès du club organisateur
- Les inscriptions sont possibles dans les organisations d'autres provinces
- Doivent être présents dès l'échauffement et jusqu'à la fin du tournoi.

Le club « organisateur »

Le club organisateur doit prévoir

- Un responsable de l'événement : respect de l'horaire, des grilles de rencontres, du règlement
- Une responsable de salle : accueil, vestiaires, logistique…
  - Une organisation de l'espace (voir ci-dessus)
  - La gestion du matériel nécessaire (ballons, panneaux…)
- Un speaker : gestion du temps, annonce des début et fin d'activité.
- Les arbitres (1 par terrain),
  sauf contre-indication du responsable provincial, l'arbitrage est assuré par le club organisateur
- L'animateur et les jeux de début et de fin
- L'animation dans l'espace de « détente »
- La mise en évidence de la banderole « plan basket AWBB »
- TOUJOURS prévoir dans un coin de la salle un endroit où les joueurs qui ne jouent pas peuvent s'occuper

Résumé des règles de jeu U6-U8-U10 applicables en 2014-2015

	U6 – U8 **3&3** **Obligation en 2014-2015**	**U10** **4 contre 4** **Possibilité en 2014-2015** **Obligation en 2015-2016**	**U10** **5 contre 5** **Possibilité en 2014-2015** **Règles idem 2013-2014**
Hauteur de l'anneau	Max 2,60m	Max 2,60 m	
Ligne des L F	Pas de L F		
Type de ballons	Ballon jaune ou poids 4	Ballon rouge ou taille 5	
Taille du terrain	Equivalent 1/2 terrain	Equivalent 3/4 terrain	

Match

Durée de la rencontre	8 périodes de 4 minutes		
	sans arrêt de chrono	avec arrêt de chrono	
Temps de repos	Entre les périodes 1 - 2 - 3 et 4 : 1 minute		
	Entre les périodes 4 et 5 : 7 minutes		
	Entre les périodes 5 - 6 - 7 et 8 : 1 minute		
Echauffement	Commun aux 2 équipes	Peut se faire en commun ou en équipe	
composition des équipes	Les entraîneurs forment des compositions équilibrées Possibilité de mélanger les équipes	SOIT fonctionnement similaire au 3&3 SOIT équipe visitée c/ équipe visiteuse	
Participation au jeu	Pas de remplacement durant une période de 4 minutes Chaque enfant doit avoir joué une fois toutes les 4 périodes		
Score	pas de score, ni de marquoir	Calcul de points par période sur la feuille de match Afficher au marquoir, les pts finaux de la période: Période gagnée : 3 points Période perdue : 1 point score nul : 2 points le résultat final de la rencontre est de maximum 24 - 8 ou 8 - 24	
Feuille de match	Feuille adaptée (voir fichier excel annexé)		

Règles de jeu

3 secondes	Non		
8 secondes	Non		
24 secondes	Non		
Fautes de joueurs	Non	Oui	
Fautes d'équipes	Non		
Tir à 3 points	Non		
Retour en zone	Non	Non	
Remise en jeu	Effectuée par l'entraîneur ou l'arbitre	SOIT par l'entraîneur/arbitre SOIT par un joueur	

Date d'inscription des équipes et calendrier

Les dates d'inscriptions des équipes et le calendrier aller-retour sont définis par chaque Comité Provincial.
Des tournois peuvent avoir lieu avant le début des aller-retour et aux dates choisies par les clubs et autorisées par le Comité Provincial

Soutien de la direction technique AWBB

La direction technique AWBB est responsable :

- Des règles de jeux
- De la gestion du matériel : kits pédagogiques, panneaux
- Du cahier pédagogique (voir formation des entraîneurs).

Soutien du plan basket

En 2014-2015, le plan basket du Ministre des Sports a permis à l'AWBB d'acquérir 1.000 kits pédagogiques :

Description des kits disponibles :

#1 : (146 kits disponibles)
- 1 Jeu de 30 marques au sol
- 1 Jeu 50 cônes délimitation
- 2 Echelles rythmiques
- 1 Ensemble cerceaux rythmique

#2 : (177 kits disponibles)
- 2 Jeux de 6 écharpes jaunes
- 2 Jeux de 6 écharpes bleues
- 4 Ballons basket Trial ultima 3 parois
- 3 Jeux de 6 marques au sol ronde

#3 : (177 kits disponibles)
- 1 jeu skillastics basketball

#4 : (500 kits disponibles)
- 12 chasubles réversibles et 12 ballons

Modalités de mise à dispostion des panneaux de minibasket et des kits pédagogiques

L'AWBB s'engage à mettre gratuitement **2 panneaux de minibasket et 1 kit pédagogique** à disposition de chaque club s'inscrivant dans le projet minibasket pour la saison 2014-2015.

Les modalités de distribution de ce matériel seront définies après l'Assemblée Générale du 29 mars 2014.