

Document Pédagogique

« Assistant Minibasket »



	Présentation générale
Module 1	Connaître les aspects techniques, pédagogiques et réglementaires du Minibasket
Module 2	Accueillir et animer
Module 3	Connaître le cadre administratif
Module 4	Savoir tenir le rôle d'officiel

Commission Fédérale des Jeunes
 Commission formation
 Direction Technique Nationale

	Module 1	Connaître les aspects techniques, pédagogiques et réglementaires du Minibasket
	Thème 1	L'enfant de 5 à 10 ans
	Objectif	Connaître les spécificités de l'enfant sur le plan psychique et physique et savoir ce que cela implique lors des entraînements.

Fiche 1.1

Les spécificités de l'enfant

Préambule

L'éducateur de jeunes doit, s'il veut faire progresser les débutants, baser ses séances d'entraînements non pas sur ses intuitions ou sur la répétition d'exercices qu'il a lui même vécus, mais sur **des connaissances** concernant la **psychologie et la physiologie de l'enfant**.

Caractéristiques de l'enfant	Attitudes de l'éducateur
Savoir que ... au plan psycho- affectif, intellectuel, l'enfant ...	Alors l'éducateur doit...
... est, avant tout, en relation affective...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Soigner la prise de contact avec son groupe. <input type="checkbox"/> Proposer des situations qui déclenchent l'envie d'agir. <input type="checkbox"/> Encourager, féliciter (ne pas faire que des reproches !).
... a besoin de jouer...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Favoriser l'entrée dans l'activité par le jeu (jeu = plaisir). <input type="checkbox"/> Faire jouer beaucoup pour développer les facteurs perceptifs.
... a envie d'apprendre ...mais sa motivation doit être entretenue ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Proposer des exercices signifiants, liés aux besoins du moment, adaptés au niveau des joueurs.
... a une capacité d'attention limitée ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Etre vu, entendu et compris rapidement par tous les joueurs. <input type="checkbox"/> Etre concis et clair dans la présentation des tâches, l'énoncé des consignes, l'objectif à atteindre.
... a un système nerveux en cours de construction (qui sera achevé vers l'âge de 16 ans) ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mettre en place des situations simples, adaptées et réalisables par les enfants. <input type="checkbox"/> Ne pas vouloir résoudre tous les problèmes en même temps.
... a besoin de repères spatio-temporels...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Matérialiser les espaces de jeu, les situations (plots, jalons).
Plus il est jeune, plus il met du temps à faire des choix ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'encourager à réduire le temps d'action, à réagir vite, à exécuter vite...
... a besoin de se mesurer aux autres ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organiser des concours, des défis. <input type="checkbox"/> Ne pas oublier la rencontre de fin de séance.
... est respectueux des règles du jeu ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mettre rapidement les enfants en situation d'arbitrage. <input type="checkbox"/> Etre juste.
Au plan relationnel, l'enfant ...	
... est avide d'exploits personnels mais peut contribuer à la réalisation d'actions collectives ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Donner la priorité aux actions collectives (le basket est un jeu collectif) sans négliger l'esprit d'initiative individuelle.
Ses relations de jeu sont des relations affinitaires (le copain, le « meilleur ») ...	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lutter contre ce type de comportement sélectif en lui faisant rechercher le partenaire le mieux placé.

Au plan physique, l'enfant ...	
... a besoin de se dépenser physiquement ...	<input type="checkbox"/> Favoriser le jeu dynamique basé sur le mouvement, la vitesse d'exécution et la mobilité des joueurs sans ballon. <input type="checkbox"/> Veiller au temps réel de l'activité (éviter les attentes...).
... a une puissance musculaire peu développée et il possède une charpente osseuse fragile et facile à déformer (scoliose, cyphose, lordose)...	<input type="checkbox"/> Adapter le matériel à l'enfant (ballon, panneau). <input type="checkbox"/> Faire découvrir la notion de « distance efficace » dans les passes, les tirs pour ne pas déformer les gestes. <input type="checkbox"/> Ne pas proposer de travail avec charge.
... grandit plus vite qu'il ne prend du poids...	<input type="checkbox"/> Accepter les maladresses parfois grossières
... est infatigable...	<input type="checkbox"/> Ménager des pauses pendant les séances (récupération active, boissons, synthèses, bilans...).
Au plan moteur, l'enfant ...	
... est dans la période de construction de l'apprentissage moteur et ses possibilités sont grandes...	<input type="checkbox"/> Etre rigoureux dans l'apprentissage des fondamentaux. <input type="checkbox"/> Diversifier les situations de manipulations (dextérité), encourager l'automatisation des actions, (passer et changer de place...), la dissociation tronc / tête (vision) , ...
... ne maîtrise les gestes et les automatismes qu'à faible allure...	<input type="checkbox"/> Ne pas multiplier les situations différentes dans une séance. <input type="checkbox"/> Etre tolérant, patient et... travailler sur le long terme.

Ce que je dois retenir ...

L'observation des jeunes joueurs et de leurs acquisitions au travers de ces connaissances permettra à l'éducateur débutant d'animer des séquences variées, motivantes et adaptées au « savoir » et « pouvoir » de chacun.

L'éducateur ne doit pas considérer les enfants comme des adultes en réduction mais des individus ayant des besoins propres en fonction de leur nature.



	Module 1	Connaître les aspects techniques, pédagogiques et réglementaires du Minibasket
	Thème 2	Les règles de base du Basketball
	Objectif	Connaître les règles de base du jeu de Basketball et être capable de les appliquer tout en prenant en compte la spécificité du Minibasket.

Fiche 1.2

Les règles de base du jeu de Minibasket

Préambule

Au même titre que l'entraîneur, l'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur.

Ces deux fonctions sont complémentaires afin d'assurer au jeune joueur une formation harmonieuse du jeu de basketball.

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues par le code de jeu. L'arbitre est le directeur de jeu ; il est le garant de l'application de ces règles.

Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles (« je peux ou je ne peux pas faire ») et qu'il y a une personne qui vérifie cette application en étant partie intégrante du jeu.

1- Les 4 règles de base	
Le code jeu est rédigé à partir de quatre règles de base. Celles-ci ont une démarche progressive au niveau de l'apprentissage.	
La sortie de balle	Voir fiche technique jointe
Le dribble	Voir fiche technique jointe
Le marcher	Voir fiche technique jointe
Le contact	Voir fiche technique jointe

2- L'application des règles de jeu
<p>Le code de jeu des règles de minibasket est rédigé par chaque comité départemental à partir de principes édictés par la Fédération Française de Basketball.</p> <p>Ces règles générales sont sur le site internet de la fédération « basketfrance.com ».</p> <p>Les quatre règles essentielles sont décrites dans l'affiche « Les règles essentielles du basket » et dans les fiches techniques jointes.</p>
<p>L'application des règles doit être fonction de l'âge, de ses capacités, de son niveau technique, de son vécu. On n'applique pas la règle du marcher de la même façon à un enfant débutant et à un autre enfant ayant plusieurs années de pratique.</p> <p>L'idéal est l'arbitrage au niveau de jeu de chaque enfant, même au sein de chaque équipe. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.</p>
<p>La sanction doit être pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement préalablement aux gestes qui ne viendront qu'après.</p>
<p>Avant chaque match, l'arbitre réunira les deux entraîneurs pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage. Un entraîneur peut, par exemple, demander à l'arbitre d'être plus attentif à une règle apprise à l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y a continuité pédagogique.</p>

Règle de la sortie de balle

Le ballon est hors jeu dès que

- Il touche le sol ou tout autre obstacle en dehors du terrain. La ligne est extérieure au terrain.
- Il touche la face arrière du panneau.
- Il touche un joueur qui est hors jeu.

Un joueur est hors jeu dès que

- Un de ses appuis est hors du terrain.
- Un de ses appuis était en dehors du terrain avant que le joueur en l'air ne touche le ballon

Sanction

Ballon à l'adversaire pour une remise en jeu de la touche la plus proche.

Précisions

L'entraîneur doit toujours être hors de l'espace de jeu

L'arbitre peut être sur le terrain jeu ou hors du terrain.

Un joueur hors jeu redevient en jeu dès qu'il pose un appui sur le terrain et qu'il ne conserve pas d'appui en dehors du terrain.

Application dans le jeu de Minibasket

TOLERANCE EN MINIBASKET : 0



Règle du dribble

- Un joueur pour dribbler doit taper le ballon du haut vers le bas.
- Un joueur ne peut pas taper le ballon avec les deux mains.
- Un joueur ne peut pas passer la main du dribble sous le ballon (fréquent dans les changements de direction).
- Un joueur, après avoir arrêté son dribble (il retient le ballon dans ses deux mains), ne peut recommencer un dribble.

Sanction

Ballon à l'adversaire pour une remise en jeu de la touche.

Précisions

Avant de débiter son dribble, le joueur peut échapper le ballon. Il a le droit de s'en saisir et de commencer un dribble.

De même, après avoir arrêté son dribble, le ballon peut échapper à son contrôle. Le joueur peut se saisir du ballon.

La hauteur du rebond du ballon n'est pas une infraction.

Le nombre de pas effectué par le joueur entre deux rebonds n'est pas à prendre en compte pour établir une infraction.

Application dans le jeu de Minibasket

TOLERANCE EN MINIBASKET : Aller très rapidement vers la tolérance 0





Règle du marcher

Cette règle limite le déplacement sur le terrain **lorsqu'un joueur tient le ballon à deux mains.**

Dès qu'un joueur tient le ballon à deux mains	Le joueur est à l'arrêt		Choix du pied de pivot.	Pour passer ou tirer au panier, le joueur peut lever son pied de pivot mais doit lâcher le ballon avant de reposer ce pied de pivot au sol.		
			Choix du pied de pivot	Pour dribbler, le joueur doit lâcher le ballon avant de lever son pied de pivot		
	Le joueur est en mouvement	Il s'arrête après réception du ballon	Un temps pour s'arrêter	Le premier pied posé est le pied de pivot	Dans tous les cas Passe, tir : le joueur peut lever son pied de pivot mais doit lâcher le ballon avant de reposer ce pied de pivot au sol. Dribble : le joueur doit lâcher le ballon avant de lever son pied de pivot.	
			Deux temps pour s'arrêter	Le premier pied posé est le pied de pivot		
		Il NE s'arrête PAS		PAS de pied de pivot	Le joueur doit lâcher le ballon avant de poser un troisième appui.	

Pivot : Pied « clouté ou sol » qui restera fixe autour de son « clou » pendant le mouvement du joueur.
Un temps = un appui ou deux appuis simultanés

Sanction

Ballon donné à l'adversaire pour une remise en jeu de la touche la plus proche.

Application dans le jeu de Minibasket

TOLERANCE EN MINIBASKET : En fonction des habiletés de chacun



Règle du contact

**Le basket est un sport qui est à l'origine sans contact.
Il convient d'être extrêmement rigoureux dans le respect de cette règle.**

Un joueur ne peut utiliser ses mains, bras, jambes pour **entrer en contact** avec un adversaire.

Sanction

Faute au joueur : inscription sur la feuille de marque,

Ballon remis en jeu à la touche la plus proche

ou

L.F. à exécuter en cas d'action de tir pour le joueur sur lequel la faute a été commise (1 tir de LF si le tir est réussi, 2 tirs de LF dans le cas contraire).

Précisions

Les mains servent uniquement à attraper le ballon, le lancer, le taper, le dévier ou le contrer.

Le buste, le torse du joueur servent, à l'image d'une porte fermée, à condamner l'accès de l'adversaire dans la direction perpendiculaire au buste. La base du joueur formé par ses appuis indique le chemin condamné. Ainsi le joueur qui réduit la distance et crée le contact sera le responsable de ce même contact.

En cas de contact offensif (le joueur fautif est de l'équipe qui avait le ballon), il n'y a jamais de LF en sanction. Seule l'inscription de la faute sur la feuille de marque et le ballon remis en touche constitueront la sanction.

Application dans le jeu de Minibasket

TOLERANCE : 0 dans le cas du joueur qui veut s'emparer du ballon.

TOLERANCE : MAXIMALE dans le cas du contact accidentel, qui ne perturbe pas le joueur adverse



	Module 1	Connaître les aspects techniques, pédagogiques et réglementaires du Minibasket
	Thème 3	Les fondamentaux du Basketball
	Objectif	Connaître l'essentiel, pour les plus jeunes, des fondamentaux : la passe, le tir, le dribble, les appuis, etc.

Fiche 1.3

Les fondamentaux du Basketball

Préambule

L'apprentissage structuré et conscient des fondamentaux n'est pas l'objectif principal des séances de Minibasket. Avant 11 ans, si les processus d'apprentissage ne sont pas conscients, ils sont néanmoins réels et doivent être réalisés à travers les situations les plus riches possibles. L'apprentissage par essai / erreur est, à cet âge, favorisé.

Cependant, cette période de l'apprentissage est une période clé de la structuration motrice et voit naître de nombreuses habiletés.

L'éducateur devra donc avoir à l'esprit ces deux paramètres afin de construire des séances privilégiant le vécu et la pratique du Basketball dans sa globalité mais aussi en évitant que les jeunes pratiquants n'acquière des habiletés trop éloignées d'une gestuelle efficace.

Pour un certain nombre de points importants, le présent document présente des gestuelles satisfaisantes et d'autres à corriger rapidement afin que ne s'installent pas des « façons de faire » inefficaces qui seront souvent difficile à modifier dans le futur.

Attention, ces apprentissages ne devront pas être menés lors de situations « hors contexte », mais par des corrections qui devront être apportées, régulièrement, tout au long des situations, jeux et exercices proposés.

L'éducateur s'appuiera pour ce faire parfois sur des démonstrations mais surtout sur l'observation mutuelle (les bonnes pratiques, les plus efficaces) et sur des références à des images (pourquoi pas avoir dans la salle des photos de joueurs en action ?).

Des fondamentaux à l'attention des Minibasketteurs

Le tir à l'arrêt	Voir fiche technique jointe
Le tir en course	Voir fiche technique jointe
Les appuis	Voir fiche technique jointe
Le dribble	Voir fiche technique jointe
Les passes	Voir fiche technique jointe

Remarque générale

Deux aspects importants de la maîtrise des fondamentaux sont à prendre en compte dès l'initiation :

- l'équilibre (statique ou dynamique),
- l'orientation (vers le panier, son partenaire, son adversaire).

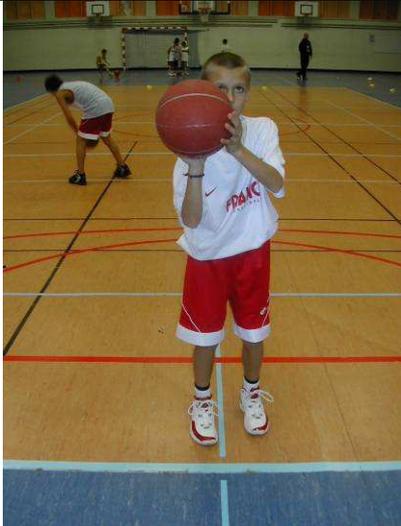
Ce que je dois retenir ...

L'apprentissage systématique des fondamentaux n'est pas la priorité de l'Ecole de Minibasket. Cependant l'assistant Minibasket devra être vigilant sur certaines gestuelles et attitudes très éloignées des bonnes pratiques afin de faciliter les apprentissages futurs.

Remarques générales

Privilégier, dès le plus jeune âge (baby), la position du ballon sur la poitrine.

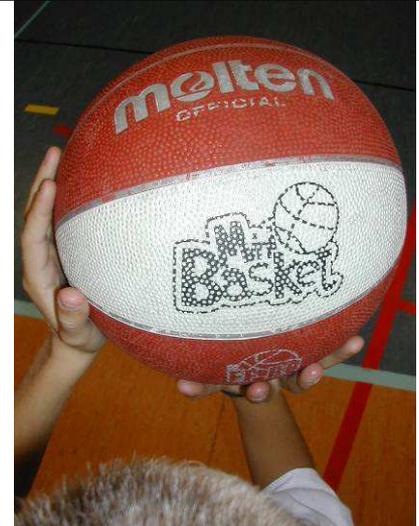
Les mauvaises attitudes sont souvent dictées par un manque de force. Veiller toujours à adapter la taille des ballons, la hauteur de la cible et son éloignement aux capacités des enfants.

Gestuelle à privilégier


Aligner : pied, épaule, coude, poignet.



La main du bras tireur derrière le ballon, l'autre sur le côté.


Gestuelle à proscrire dès l'initiation


Ballon, sur l'épaule.



Ballon derrière la tête.



Ballon sur la hanche.



Coudes très écartés

Quelques conseils pour aller plus loin

- Fixer la cible (le panier) le plus longtemps possible (avant, pendant et après le tir)
- La trajectoire de la balle : en cloche
- Garder la position finale (ballon lâché) quelques instants



Remarques générales

Le tir en course est l'un des premiers gestes « techniques » que le jeune pratiquant acquiert. C'est le geste de base des plus jeunes.

C'est l'un des rares gestes techniques qui peut, dès l'initiation, faire l'objet d'un apprentissage technique spécifique.

Gestuelle à privilégier


Appuis droite / gauche pour un tir main droite



Appuis gauche / droite pour un tir main gauche

Gestuelle à proscrire dès l'initiation


Appuis gauche / droite pour un tir main droite



Appuis droite / gauche pour un tir main droite

Quelques conseils pour aller plus loin

- Proposer le tir main derrière **et** le tir main dessous dès l'initiation
- Toujours compter ! Rechercher le 100% sur les tirs en course
- Sur les deux appuis penser « hauteur » et non pas « longueur »



Remarque

On peut parler dès l'initiation de la « position du basketteur ». Appellation plus compréhensible pour les plus jeunes que « position triple menace » ou « position multi-menace ».

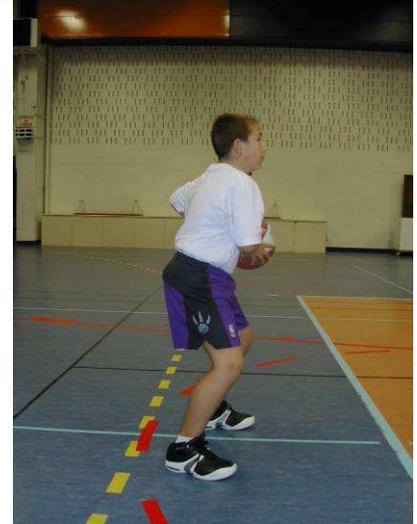
Attitudes à privilégier



Les appuis de la largeur des épaules. Les appuis orientés face au panier.



Le ballon plutôt sur le côté.



Position fléchie, dos droit.

Attitudes à proscrire dès l'initiation



Buste penché en avant



Jambes très écartées



Pieds serrés



Pieds alignés

Quelques conseils pour aller plus loin

- Dès réception de la balle ne pas dribbler tout de suite mais s'orienter, équilibré, face au panier



Remarques

C'est le premier réflexe du jeune joueur. Il est donc difficile à canaliser. C'est cependant une formidable source de jeux les plus variés. Dissocier les situations de manipulation de balle (on « joue » à dribbler pour mieux maîtriser le ballon) des situations d'utilisation du dribble en situation de jeu (progression, protection, etc.).

Gestuelle à privilégier


Le ballon plutôt sur le côté, hauteur du dribble : la taille.



Le regard est détaché du ballon.



Lorsque je dribble près d'un adversaire, je dribble de la main extérieure (adversaire / mon corps / le ballon).

Gestuelle à proscrire dès l'initiation


Dribble trop haut.



Dribble à deux mains.



Dribble devant soi.



Dribble de la main côté adversaire.

Quelques conseils pour aller plus loin

- Limiter le plus souvent possible le nombre de dribbles



Les passes

Remarques

La passe est une relation à **deux** joueurs. Faire comprendre aux plus jeunes que l'on fait toujours une passe à un partenaire qui doit être prêt à recevoir le ballon.

Gestuelle à privilégier



Deux mains hauteur de poitrine.



Au dessus de la tête.



Passe désaxée



Deux mains pour cible



Une main pour cible

Gestuelle à proscrire dès l'initiation



Ballon derrière la tête



Passe façon « rugby »

Quelques conseils pour aller plus loin

- Limiter le plus souvent possible les passes à terre sauf quand elles sont nécessaires
- Demander au récepteur de proposer une cible avec une ou deux mains

	Module 1	Connaître les aspects techniques, pédagogiques et réglementaires du Minibasket
	Thème 4	Les composantes d'une séance d'entraînement
	Objectif	Connaître les différentes phases d'une séance, leur contenu, le temps à consacrer à chacune d'elle, le type d'organisation à privilégier.

Avertissement : Ne pas confondre jeux et jeu !

Fiche 1.4

Le contenu de la séance

On entend par **jeux**, les jeux - traditionnels ou non - adaptés au basket (épervier, bérêt, horloge). Ils sont souvent connus des enfants et ils présentent le réel avantage d'être attractifs. Cependant ils ne permettent d'aborder qu'une composante de l'activité (le dribble, la passe, le tir, etc.).

Le jeu en opposition - global ou aménagé - à effectif réduit ou non – avec ou sans surnombre - est lui, le **jeu de basket** qui, s'il est complexe car présentant toutes les facettes de l'activité, n'en est pas moins l'essence même de notre sport. **Il doit donc, à ce titre, être privilégié dès l'initiation.**

1- Les différents temps d'une séance de Minibasket

	Objectifs généraux	Remarques
Prise en main du groupe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Prise d'attention <input type="checkbox"/> Présentation de la séance <input type="checkbox"/> Moment d'échanges <input type="checkbox"/> Vérifications diverses 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ce temps important doit néanmoins être court. Attention à ne pas l'étirer.
L'échauffement	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Préparation cardio-pulmonaire <input type="checkbox"/> Préparation musculaire et articulaire <input type="checkbox"/> Préparation psychologique 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Il peut prendre des formes diverses (jeux, parcours, vagues). <input type="checkbox"/> Lors de l'échauffement, l'utilisation du ballon est essentielle chez les jeunes pratiquants.
Les exercices	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Découverte et perfectionnement des fondamentaux individuels et collectifs. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ces exercices doivent être le plus souvent à base de jeux, de concours, de défis ... <input type="checkbox"/> Attention, ces exercices ne doivent pas être l'essentiel de la séance. Ils ne sont qu'au service du jeu et ne doivent en être que le complément. <input type="checkbox"/> Ne pas multiplier les situations, jouer plutôt sur la simplification ou la complexification d'une même situation. <input type="checkbox"/> Le basket est un jeu d'adresse, donc les exercices concernant les différentes formes de tirs devront systématiquement être intégrés à la séance.
Le jeu en opposition	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Découverte et pratique du Basketball dans sa globalité. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ce doit être une partie importante de la séance (2x2, 3x3, 4x4, 2x1, etc.). <input type="checkbox"/> Attention, souvent reléguée en fin de séance, la séquence de jeu n'a pas lieu par manque de temps. Il est absolument nécessaire de gérer le temps en conséquence.
Le retour au calme	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Récupération, bilan et rangement du matériel <input type="checkbox"/> Communications diverses (horaires de matchs, stages, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ce retour au calme peut être actif (exercices de faible intensité) ou bien alors permettre de faire le bilan de ce qui a été fait et appris. C'est aussi le moment où les enfants participent au rangement du matériel.

NB : Attention à ne pas oublier régulièrement les pauses nécessaires au repos et à la prise de boisson.

2- Les différentes formes de travail : intérêt, limites et remarques

	Intérêt	Limites	Remarques
Ateliers	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Permet une activité importante des enfants. <input type="checkbox"/> Permet la pratique d'un nombre important de joueurs dans une même salle. <input type="checkbox"/> Permet de déléguer aux assistants de véritables responsabilités. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'entraîneur « responsable » ne peut « tout voir et tout vérifier ». 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cette forme de travail doit être privilégiée en Minibasket. <input type="checkbox"/> Le contenu de chaque atelier doit être préparé précisément et adapté au niveau de celui qui l'anime. <input type="checkbox"/> Attention à la formation des groupes.
Parcours et circuits	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Permet une activité importante des enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La correction est difficile ou bien alors implique de « sortir » un jeune du dispositif. <input type="checkbox"/> Attentions aux « bouchons ». 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cette organisation peut être privilégiée lors des échauffements.
Travail par vagues	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Permet une intensité ponctuelle importante. <input type="checkbox"/> Permet des temps de récupération. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Impose souvent des temps d'attente importants. <input type="checkbox"/> Ne permet pas de faire travailler beaucoup d'enfants en même temps. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organisation à peu utiliser en Minibasket.
Jeu en opposition	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> C'est l'activité par excellence car elle permet une approche globale de l'activité. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La participation au match nécessite un minimum de maîtrise des fondamentaux et des règles principales. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Veiller à impliquer tous les joueurs en leur confiant des rôles d'officiels ou d'observateurs.

NB Ces formes de travail peuvent, bien sûr, être «mixées» et l'on pourra ainsi imaginer des ateliers à base de parcours ou bien alors intégrer dans des ateliers du jeu (3x3, 4x4, 5x5).

Ce que je dois retenir ...

Afin de répondre aux besoins et aux capacités des enfants les séances de Minibasket devront privilégier :

Au niveau des contenus : les jeux (concours, défis, etc.) et le jeu en opposition.

Au niveau des formes de travail : le travail en ateliers



	Module 1	Connaissances techniques, pédagogiques et réglementaires
	Thème 5	Mettre en œuvre une situation d'apprentissage
	Objectif	Etre capable d'appliquer les principes de base de la conduite d'une situation d'apprentissage : organisation, passation des consignes, démonstration, durée, etc.

Conduire une situation d'apprentissage

Préambule

L'assistant Minibasket prend en charge un groupe et dirige une situation d'apprentissage (échauffement, jeu, exercice, match, etc.). Cette situation a été choisie par l'entraîneur responsable en fonction du projet pédagogique et de l'observation des enfants. Il est préférable qu'elle soit écrite. La forme retenue par l'entraîneur (atelier, travail par vague, jeu, match) correspond à un objectif précis.

L'assistant, pour diriger la situation d'apprentissage, doit respecter un certain nombre de règles et d'étapes.

1- Les règles de base

Etre exemplaire	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dans son langage : on s'adresse à des enfants, pas à ses copains (Manier l'humour avec discernement !). <input type="checkbox"/> Dans sa tenue : elle doit être sportive.
Etre dynamique et enthousiaste	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> C'est le dynamisme de l'éducateur que donne le « ton » de la séquence.
Toujours encourager, parfois réprimander	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les réprimandes ne sont « entendues » que lorsqu'elle sont exceptionnelles. Un l'éducateur qui « râle » toujours n'est plus écouté par ses joueurs.
Veiller au temps d'activité réelle	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliser au maximum tout le matériel disponible (ballons et paniers notamment). <input type="checkbox"/> Pas de discours ! Veiller à ce que les temps d'explication soient courts. <input type="checkbox"/> On n'apprend pas à joueur au basket en écoutant un entraîneur (même le meilleur du Monde !) parler de basket mais en jouant au basket ! <input type="checkbox"/> Pas de longues colonnes dans lesquelles les enfants ne font qu'attendre. <input type="checkbox"/> Si lors d'un exercice dont l'objectif est le tir, un enfant n'a tiré que 5 fois en 5 minutes ... il faut se poser des questions !
Etre équitable	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Veiller à l'équilibre des forces lors des oppositions. <input type="checkbox"/> Veiller à prêter attention à TOUS les enfants.
Etre patient	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les progrès sont parfois lents. <input type="checkbox"/> Les progrès se font souvent par paliers et sont parfois ponctués de phases de régression



2- Les étapes à respecter

Etapes		Commentaires
1	Prendre en main le groupe	A partir du moment où vous appelez les joueurs, demandez leur : <input type="checkbox"/> d'arrêter immédiatement les dribbles et les tirs, <input type="checkbox"/> de venir le plus rapidement possible se placer DEVANT vous.
2	Annoncer la situation	Donner : <input type="checkbox"/> le nom de la situation, <input type="checkbox"/> l'objectif visé (ce qu'elle va permettre d'apprendre).
3	Expliquer la situation	<input type="checkbox"/> Le but (toucher un adversaire, marquer x paniers, se passer la balle sans qu'elle ne tombe par terre, etc.). <input type="checkbox"/> L'espace d'évolution. <input type="checkbox"/> Le matériel nécessaire (1 ballon pour 2 par exemple). <input type="checkbox"/> La mécanique de la situation (rotations, continuités, etc.). <input type="checkbox"/> La durée.
4	Montrer la situation	<input type="checkbox"/> Mimer OU <input type="checkbox"/> Faire démontrer par les joueurs les plus expérimentés.
5	Faire réaliser	Ce doit être, de loin, l'étape la plus longue de la situation d'apprentissage.
6	Observer	<input type="checkbox"/> Le déroulement général. <input type="checkbox"/> Les réussites et les difficultés des joueurs.
7	Corriger	<input type="checkbox"/> La correction doit porter essentiellement sur l'objectif principal de la situation (Si c'est un jeu de dribble, on corrige seulement ce geste technique). Attention ! <input type="checkbox"/> Si la correction ne concerne qu'un seul joueur : sortez le du dispositif et donnez lui individuellement les consignes et les explications nécessaires. <input type="checkbox"/> Si elle concerne tous les joueurs, stoppez le déroulement et redonnez, collectivement, les consignes nécessaires.
8	Adapter	<input type="checkbox"/> Si nécessaire complexifier la tâche ou bien alors la simplifier.
9	Arrêter	<input type="checkbox"/> Faire stopper la situation. <input type="checkbox"/> Faire un rapide bilan (ce qui est réussi, ce que sera à reprendre, etc.).

Ce que je dois retenir ...

La conduite d'une situation, d'un jeu, nécessite le respect d'un certain nombre de règles et d'étapes. **Dans sa pratique, l'assistant devra veiller SURTOUT à privilégier l'activité réelle des jeunes joueurs.**

	Module 1	Connaître les aspects techniques, pédagogiques et réglementaires du Minibasket
	Thème 6	Animer le jeu
	Objectif	Etre capable d'animer une situation de match à effectifs réduits ou non en fonction des objectifs recherchés. Savoir analyser et faire évoluer les situations.

Fiche 1.6

Animer le jeu

Préambule

Une volonté

- dès le début, placer l'enfant en situation de JEU GLOBAL
- faire évoluer le JEU ... par le JEU
- EDUQUER AVANT de s'intéresser au geste purement technique
- ADAPTER les règles en fonction des besoins du jeu
- respecter la logique de l'activité Basket = sport COLLECTIF
- s'engager dans un travail de FORMATION à long terme
- développer une IMAGE DU BASKET attrayante et attractive

Une philosophie

- mettre l'enfant dans des situations authentiques, non coupées du réel
- favoriser le jeu alerte et dynamique
- privilégier la disponibilité collective sans négliger l'esprit d'initiative individuel (créativité)

1- Connaître les caractéristiques du jeu de Minibasket

Le Jeu de Minibasket est un jeu :	Donc, ne pas oublier ...
D'ADRESSE	<input type="checkbox"/> D'encourager les prises de responsabilité mais apprendre à sélectionner ses tirs.
COLLECTIF	<input type="checkbox"/> D'encourager et de privilégier le jeu de passes par rapport au dribble.
DE MOUVEMENT	<input type="checkbox"/> De limiter le dribble pour développer le jeu sans ballon, l'anticipation, la créativité.
RAPIDE	<input type="checkbox"/> De rechercher la vitesse de réaction et d'exécution pour obtenir des tirs faciles.
DYNAMIQUE	<input type="checkbox"/> De développer les changements de rythme.
ORGANISE	<input type="checkbox"/> De développer le travail d'analyse, de perception, de prises d'informations pour mieux comprendre les rôles de chacun.
RIGoureux	<input type="checkbox"/> De rechercher la qualité gestuelle en respectant l'évolution de chaque enfant.



2- Savoir lire et analyser le jeu collectif

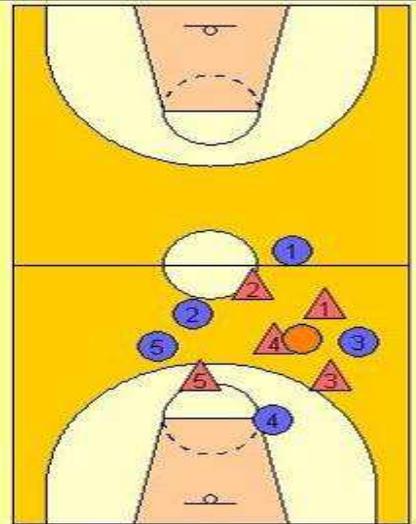
Les étapes de l'évolution du jeu des débutants

Attention ! Ces étapes ne sont que théoriques, elles ne concernent pas tous les enfants d'un même groupe au même moment. Elles sont une tentative de modélisation de l'évolution du jeu chez les débutants.

Niveau 1

La grappe

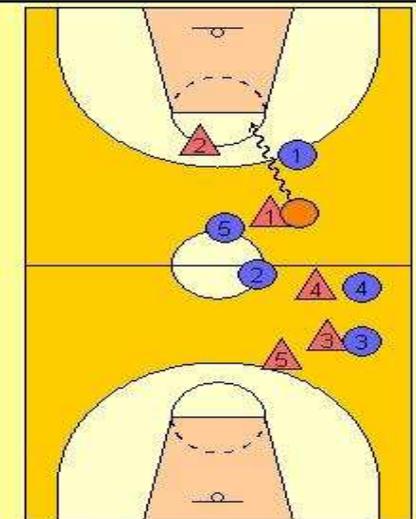
Tous les joueurs, attaquants comme défenseurs sont regroupés autour du ballon.
Le jeu n'évolue pas ou peu.



Niveau 2

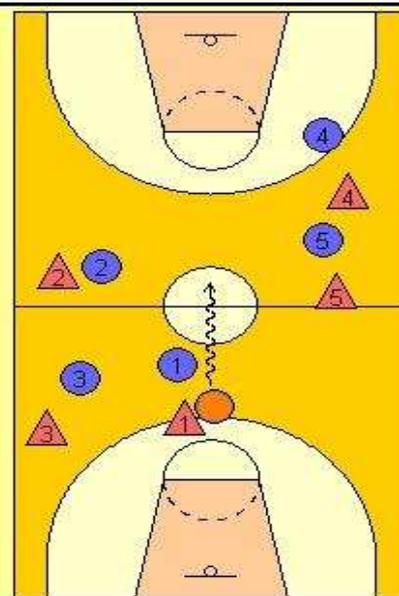
La comète

1 ou 2 joueurs « leader » font progresser la balle en dribble, les autres joueurs suivent et subissent.



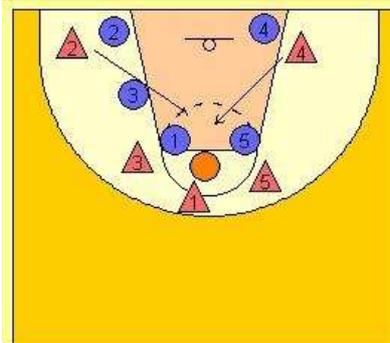
Niveau 3
Utilisation des couloirs

Le porteur de balle progresse dans l'axe central ou sur les ailes.
Les non porteurs courent dans l'espace élargi, couloir central et couloirs latéraux.



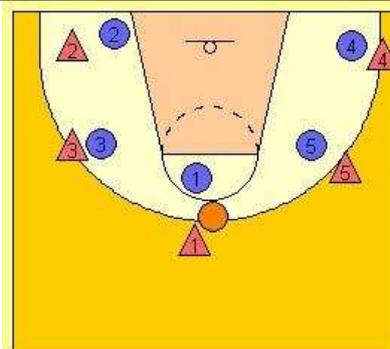
Niveau 4
Retour de la grappe dans la zone d'attaque

Tous les attaquants viennent vers le ballon.
Peu d'espace dans la zone réservée, le jeu redevient bloqué.



Niveau 5
Attaque organisée

Les attaquants occupent tout l'espace de jeu.
L'espace de jeu se libère pour le 1X1, le passe et va.



3- Savoir animer le jeu collectif

3.1 Des objectifs

- répondre à des constats
- satisfaire les besoins de l'enfant (jeu, dépense physique, plaisir...)
- respecter les étapes du développement de l'enfant
- développer les gestes techniques en fonction des nécessités du jeu
- s'appuyer sur l'intelligence et la réflexion de l'enfant pour lui permettre de « jouer juste » et développer sa capacité à appliquer des règles de jeu stables

3.2 Des Moyens pédagogiques

Affirmer une volonté forte	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Avoir un discours clair sur ce que l'on attend : bannir tout comportement « individuel ».<input type="checkbox"/> Valoriser les passes comme les paniers réussis.
Définir des principes et s'y tenir tout au long de la saison Attention ! Ces principes sont ceux de l'entraîneur, ils sont en concordance avec sa philosophie. Ces principes ne sont donc que des exemples .	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Passer à un camarade démarqué si il est placé devant.<input type="checkbox"/> Se démarquer vers l'avant dans les espaces libres.<input type="checkbox"/> Ne pas se démarquer dans l'axe « ballon / cible ».<input type="checkbox"/> Tirer systématiquement si le shoot est « ouvert ».<input type="checkbox"/> Ne pas tirer devant 1, 2 ou 3 défenseurs.<input type="checkbox"/> Dribbler vers la cible si le chemin est libre, passer si il ne l'est pas.<input type="checkbox"/> Ne pas dribbler systématiquement dès que l'on reçoit le ballon.<input type="checkbox"/> Marquer son adversaire direct.
Adapter les règles de jeu	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Jouer à effectif réduit (3x3, 4x4).<input type="checkbox"/> Interdire ou limiter les dribbles.<input type="checkbox"/> Interdire aux défenseurs de prendre le ballon dans les mains de l'attaquant.<input type="checkbox"/> Demander aux défenseurs de défendre bras dans le dos.
Adapter le dispositif	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Utiliser des joueurs « Jokers ».<input type="checkbox"/> Jouer avec les surnombres offensifs.
Utiliser des procédés pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Utiliser les principes des « statues » : au signal, chaque enfant reste immobile là où il est. L'Éducateur fait observer les positions de chacun par le groupe et le fait verbaliser par les enfants.<input type="checkbox"/> Utiliser un tableau pour représenter le jeu observé et le jeu souhaité.

Ce que je dois retenir ...

Le jeu global est la composante essentielle de l'activité Basket. **Il ne sera le support des progrès des enfants que si l'éducateur l'anime en s'appuyant sur des principes et des adaptations des règles et du dispositif.**

Attention ! Comme pour toute situation d'apprentissage, le temps d'activité réel des enfants est primordial.

	Module 1	Connaître les aspects techniques, pédagogiques et réglementaires du Minibasket
	Thème 7	Impliquer l'enfant
	Objectif	Etre capable d'impliquer des enfants dans les différentes tâches de l'entraînement et des rencontres.

Fiche 1.7

Impliquer l'enfant à l'observation, à l'arbitrage et à l'organisation

Préambule

Dès le plus jeune âge, il est nécessaire d'habituer l'enfant à considérer l'arbitre comme indispensable au jeu. Il faut donc le former, par l'observation, à la connaissance des règles et à l'arbitrage.

Il faut également l'habituer à certaines règles nécessaires à la vie de groupe.

Un minimum de matériel est nécessaire à cette démarche (Sifflets, chasubles, ardoises, chronos, etc.).

1- Une démarche progressive de l'observation à l'arbitrage

<p>1^{ère} Phase : l'observation</p> <p>L'enfant doit apprendre à observer, c'est à dire à examiner si une situation est conforme à la règle.</p>	<p><input type="checkbox"/> Développer l'observation : demander à un joueur ou à un groupe d'observer une situation, un geste.</p> <p><i>Exemples : Compter le nombre de paniers réussis, le nombre de passes, le nombre de marches ...</i></p> <p><input type="checkbox"/> Développer la réaction : demander à un joueur d'observer des situations de jeu et de sanctionner les « violations » à la règle.</p> <p><i>Exemple : observer et arbitrer le jeu « 1,2,3, soleil »</i></p>
<p>2^{ème} Phase : l'apprentissage des règles</p> <p>Passer d'une règle à l'autre progressivement</p>	<p><input type="checkbox"/> <u>Ne pas proposer l'arbitrage de toutes les règles en même temps dès le début.</u></p>
<p>1^{ère} règle</p> <p>La sortie de balle</p>	<p><input type="checkbox"/> Commencer par simplifier la règle : le ballon ne doit pas sortir du terrain ou toucher la ligne du terrain que l'on a délimité.</p>
<p>2^{ème} règle</p> <p>Le dribble irrégulier</p>	<p><input type="checkbox"/> Procéder par étape :</p> <p>1- Le joueur ne doit pas dribbler à deux mains.</p> <p>2- Lorsqu'il arrête son dribble, il ne peut repartir en dribbles.</p>
<p>3^{ème} règle</p> <p>Le marcher</p>	<p><input type="checkbox"/> Procéder par étape :</p> <p>1- Le joueur n'a pas le droit de courir et de marcher avec le ballon dans les mains.</p> <p>2- Il a droit à deux appuis quand il reçoit le ballon.</p> <p>3- Le même pied doit rester au sol quand il est à l'arrêt.</p> <p>4- Le joueur peut décoller ce pied pour tirer ou passer.</p>
<p>4^{ème} règle</p> <p>Le contact</p>	<p><input type="checkbox"/> Procéder par étape :</p> <p>1- Le joueur ne peut ni pousser, ni bousculer son adversaire.</p> <p>2- Le joueur ne touche pas le porteur de balle.</p>

	<input type="checkbox"/>
<p><u>3^{ème} Phase : la mise en situation</u></p> <p>Elle consiste à mettre les jeunes joueurs en situation d'arbitrage</p>	<input type="checkbox"/> Le directeur de jeu doit avoir : <ol style="list-style-type: none"> 1- Une tenue particulière (maillot, chasuble d'une couleur différente des autres joueurs). 2- Un sifflet. <input type="checkbox"/> Le directeur de jeu doit : <ol style="list-style-type: none"> 1- Siffler fort. 2- Annoncer oralement la violation ou la faute ainsi que le couleur de l'équipe qui récupère le ballon. 3- Faire le geste.

2- La tenue du chrono et de la table

<p><u>1^{ère} Phase</u></p> <p>Inclure dans les situations d'entraînement le comptage des réussites et le décompte de temps.</p>	<input type="checkbox"/> Lors des jeux, concours, exercices, demander le plus souvent possible aux enfants : <ul style="list-style-type: none"> - De chronométrer une durée. - De noter les paniers réussis lors d'un concours. Etc. Attention ! Des supports sont nécessaires (petites ardoises velléda, chronomètres, etc.).
<p><u>2^{ème} Phase</u></p> <p>Faire jouer aux enfants le rôle d'officiel de table de marque</p>	<input type="checkbox"/> Lors des petits matchs qui se déroulent pendant l'entraînement, demander aux enfants : <ul style="list-style-type: none"> - De tenir le score sur des feuilles simplifiées. - Leur demander de chronométrer des durées fixes puis de décompter les arrêts de jeu (changements, LF, par exemple). - Proposer à deux enfants de chronométrer la même phase de jeu (avec arrêts). Le premier à 5mn siffle la fin de la séquence. Comparer les temps.



3- La socialisation

Parce que l'enfant est un adulte en devenir, il doit, dès le plus jeune âge, apprendre qu'il y a des règles à respecter pour vivre en collectivité. Les parents et les enseignants sont les éducateurs premiers dans ce domaine. Le club est aussi un lieu où se construit ce respect des règles et l'Assistant Minibasket doit lui aussi intervenir dans la prise de responsabilité et la socialisation de l'enfant.

1^{ère} Phase Réunir les parents en début de saison.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Faire leur connaissance<input type="checkbox"/> Présenter le club et l'école de basket<input type="checkbox"/> Présenter les engagements de l'école<input type="checkbox"/> Présenter ce que l'on attend des parents<input type="checkbox"/> Présenter ce que l'on attend des enfants <p><i>NB S'appuyer sur le « Contrat de confiance » du club si il existe.</i></p>
2^{ème} Phase Présenter aux enfants les règles de vie de l'Ecole de Basket lors de la première séance	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> « Civilités d'usage » : dire bonjour, au revoir, etc.<input type="checkbox"/> Ponctualité<input type="checkbox"/> Excuses pour absences<input type="checkbox"/> Tenue<input type="checkbox"/> Etc.
3^{ème} Phase Rappeler, à chaque séance, une des règles de vie de l'Ecole de Basket	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> L'écrire au tableau comme la maxime de la semaine

4- La prise de responsabilités

Ce que l'on peut demander aux enfants	Quelques exemples <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Mettre en place et ranger le matériel<input type="checkbox"/> Nommer un responsable des chasubles et des maillots (distribution, ramassage, etc.)<input type="checkbox"/> Pointer les présents<input type="checkbox"/> Animer un jeu simple
--	---

Ce que je dois retenir ...

Pour en faire, un jour, un adulte et un sportif responsable, il est essentiel d'impliquer l'enfant dès l'initiation aux tâches d'observation, d'arbitrage et d'organisation.

Cela devra se faire progressivement.





FFBB / Formation Assistant Minibasket

Module 2

Accueillir et animer

[Thème 2.1](#)

L'assistant Minibasket : un éducateur

Comprendre qu'avant d'être un entraîneur de basketball, l'assistant Minibasket est un éducateur.

[Thème 2.2](#)

L'assistant Minibasket : un animateur de groupe

Savoir établir et renforcer une relation de groupe entre l'enfant, les parents et le club.

[Thème 2.3](#)

L'assistant Minibasket : un accompagnateur d'équipe

Etre capable d'aider l'entraîneur à encadrer l'équipe lors des rencontres



	Module 2	Accueillir et animer
	Thème 1	L'assistant Minibasket : un éducateur
	Objectif	Comprendre qu'avant d'être un entraîneur de basketball, l'assistant Minibasket est un éducateur.

Fiche 2.1

Les 10 commandements de l'éducateur

Préambule

Etre assistant de l'entraîneur lors des entraînements ou des rencontres nécessite d'avoir aussi des qualités d'éducateur.

En tant que tel, on ne peut pas se limiter à une mission d'apprentissage technique du jeu de basket-ball. Il faut aussi apprendre aux enfants les règles de la vie en groupe.

L'éducateur vient en complément de l'éducation que doivent donner les parents et les enseignants.

Il lui faut donc avoir un certains nombre de règles de conduite et d'habitudes vis-à-vis des enfants.

1.	Vous vous adressez à des jeunes, ce ne sont pas des adultes en réduction.
2.	Le basket est avant tout un jeu. Préservez l'envie de jouer et le plaisir qui en découle.
3.	Oubliez le résultat à tout prix et apprenez à vos jeunes joueurs à tirer les meilleurs enseignements des défaites comme des victoires.
4.	Permettez à chacun de participer selon son niveau et à tous d'accéder à l'autonomie dans le respect des règles communes.
5.	Gardez votre maîtrise dans toutes les circonstances : vous êtes un exemple pour les jeunes que vous encadrez.
6.	Respectez vos joueurs mais aussi les adversaires et tous ceux qui permettent au jeu de se dérouler.
7.	Responsabilisez les jeunes joueurs de votre groupe.
8.	Apprenez à vos joueurs la valeur de l'effort, le respect des décisions de l'arbitre et l'estime de soi.
9.	Sachez être ferme et exercez votre autorité sans excès.
10.	Apprenez à vos joueurs à se maîtriser.



Module 2

Accueillir et animer

Thème 2

L'assistant Minibasket : un animateur de groupe

Objectif

Savoir établir et renforcer une relation de groupe entre l'enfant, les parents et le club.

Fiche 2.2

Accueillir et animer un groupe

Préambule : le club doit organiser et favoriser ses relations avec l'enfant et les parents.

L'assistant, comme l'entraîneur, joue un rôle privilégié ; il est l'interface puisqu'il est en contact direct avec les enfants et les parents. Il doit donc avoir une qualité d'accueil. Il peut être celui qui, en marge des entraînements et des rencontres, propose des regroupements, des moments conviviaux.

1- Les attentes des enfants et de leurs familles

Les attentes des enfants sont diverses :

- L'enfant veut jouer au basket avant tout pour s'amuser.
- Certains sont là aussi pour apprendre.
- Parce que c'est un enfant, il est favorable à toutes les actions de convivialité : arbre de Noël, fêtes...

Pour le reste, il n'est pas demandeur car pour lui ce sont des contraintes comme il y en a à l'école ou chez soi : ranger le matériel, prendre une douche...

Les attentes des familles

- Une structure organisée, sécurisée qui donne confiance.
- Une convivialité.
- Un entraîneur dans lequel ils ont confiance.
- Des progrès pour leur enfant.

2- Des actions possible

Accueil des enfants	... et de leurs familles
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Prendre en charge l'enfant dès son arrivée : <ul style="list-style-type: none"> - l'appeler par son prénom, - lui dire bonjour (et lui faire dire bonjour), - lui serrer la main. <input type="checkbox"/> Lui remettre un ballon pour aller jouer. <input type="checkbox"/> Mettre en place des séances d'entraînement attrayantes avec un apprentissage à base de jeux. <input type="checkbox"/> Dire au revoir (leur faire dire au revoir). <input type="checkbox"/> Adapter les rencontres à l'âge et au niveau des enfants : plateaux, oppositions à effectif réduit (2c2, 3c3, 4c4), matches pour les plus âgés. <input type="checkbox"/> A la fin des rencontres, prévoir une boisson ou même un goûter aidé par les parents. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les accueillir. <input type="checkbox"/> Les reconnaître. <input type="checkbox"/> Les informer des progrès de leur enfant, des activités sportives et festives, de la présence de leur enfant, du calendrier des activités sportives, des activités festives. <input type="checkbox"/> Les réunir régulièrement (2 à 3 fois par saison). <input type="checkbox"/> Les faire participer aux activités de l'école : accompagnement de l'équipe, préparation de pots, de goûters, lavage des maillots, organisation d'événements... <input type="checkbox"/> Les valoriser lorsqu'ils commencent à participer aux activités (lettre de remerciement, invitation à un match, à une manifestation). <input type="checkbox"/> Les sensibiliser à la vie du club.
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organiser des stages durant les petites vacances scolaires. <input type="checkbox"/> Penser aux anniversaires. <input type="checkbox"/> Organiser des fêtes événementielles : Halloween, Père Noël, galette des Rois, Pâques, fête de l'école de fin d'année. <input type="checkbox"/> Participer à la Fête Nationale du Minibasket. <input type="checkbox"/> Constituer un « carnet de suivi » avec des pages à leur disposition : mon premier panier, mes copains, mes coloriages... (voir dossier EFMB). 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organiser ou favoriser l'organisation d'un pique-nique de fin d'année. <input type="checkbox"/> Organiser une rencontre enfants / parents.

	Module 2	Accueillir et animer
	Thème 3	L'assistant de Minibasket : un accompagnateur d'équipe
	Objectif	Etre capable d'aider l'entraîneur à encadrer l'équipe lors des rencontres.

Accompagner une équipe

Préambule

L'accompagnement d'une équipe a ses propres spécificités par rapport à l'encadrement lors des entraînements. C'est la raison pour laquelle l'entraîneur, qui a les attributions techniques, doit se faire aider par un accompagnateur pour que les enfants soient encadrés d'une manière complète.

Il est, comme l'entraîneur, un éducateur avant tout car il est le garant de la discipline du groupe, de sa cohésion et de son comportement.

Il est aussi un ambassadeur du club, dépositaire de ses valeurs.

Points sur lesquels l'accompagnateur d'équipe peut intervenir

- Responsabilité du matériel : ballons, maillots, accessoires...
- Responsabilité de la gestion : licences, documentation...
- Préparation avant la rencontre domicile et déplacement.
- Relations avec les joueurs pendant la rencontre.
- Gestion après la rencontre.

Se reporter au guide de l'accompagnateur d'équipe

http://www.basketfrance.com/commission_formation/guides.php





FFBB / Formation Assistant Minibasket

Module 3

Connaître le cadre administratif

Thème 3.1	L'hygiène, la sécurité et la responsabilité <i>Aider l'entraîneur à assurer l'hygiène et la sécurité</i> <i>L'informer de ses responsabilités</i>
Thème 3.2	L'organisation des rencontres <i>Présenter l'organisation des rencontres Minibasket dans un Comité (Baby, Mini-poussins-nes, Poussins-nes).</i> <i>Présenter les différences en fonction de l'âge et du savoir-faire des enfants.</i>
Thème 3.3	Les filières de formation <i>Présenter les filières de formation (Entraîneurs, arbitres, joueurs).</i>
Thème 3.4	L'organisation fédérale <i>Le club, le comité départemental, la ligue régionale, la fédération. Articulation avec le mouvement sportif (CDOS, CROS, CNOSF), les collectivités territoriales (OMS, Conseils Généraux, Conseils régionaux) et les services de l'Etat.</i>



FFBB / Formation Assistant Minibasket		
 basketfrance.com	Module 3	Connaître le cadre administratif
	Thème 1	L'hygiène, la sécurité et la responsabilité
	Objectifs	Aider l'entraîneur à assurer l'hygiène et la sécurité L'informer de ses responsabilités

Fiche 3.1	<h1>L'hygiène, la sécurité et la responsabilité</h1>
-----------	--

Préambule

L'aide à l'encadrement nécessite, pour l'assistant Minibasket, quelques connaissances concernant l'hygiène, les premières attitudes et les premiers soins en cas d'accident. Encadrer engage également des responsabilités.

L'Assistant Minibasket est aussi un ambassadeur du club, dépositaire de ses valeurs et à ce titre il se doit d'avoir une attitude irréprochable.

1. L'hygiène

Avant l'entraînement

Demander à l'enfant d'apporter :

- un tee-shirt de rechange,
- une serviette,
- une bouteille d'eau personnelle.

Pendant l'entraînement

Lui permettre de boire régulièrement durant les pauses (2 à 3 fois).

Après l'entraînement

L'habituer à prendre une douche (pour les plus âgés).

Le faire changer de tee-shirt (pour tous).

2. La sécurité

Que faire en cas d'accident sur le terrain quand on ne sait ?

Cf. fiche technique « Premiers secours »



3. Les responsabilités

L'Assistant Minibasket a des responsabilités.

Une responsabilité éducative

Dans toute activité, comme un parent, l'Assistant Minibasket est le garant des valeurs éducatives de cette activité.

Exemple

Veiller au respect que chacun, en toutes circonstances, doit aux autres.

Une responsabilité morale

Même si cette responsabilité n'a pas de caractère « officiel », elle n'en est pas moins importante et engage l'individu dans ses rapports avec le groupe.

Exemple

Veiller à utiliser un langage simple, correct et dépouillé.

Une responsabilité civile (Comme toute personne physique)

L'Assistant Minibasket doit être couvert par une assurance qui peut être celle de la licence ou bien alors par une assurance personnelle.

Exemple

Endommager accidentellement du matériel, des vêtements.

Une responsabilité pénale

L'Assistant Minibasket – si il est adulte – engage sa responsabilité pénale s'il enfreint la loi.

Exemple

Ne pas laisser des enfants seuls pendant l'entraînement ou après celui-ci tant que les parents ne sont pas venus les chercher.

Une responsabilité disciplinaire

Comme tout licencié de la fédération, l'Assistant Minibasket se doit de respecter les règlements et doit pouvoir répondre de ses actes devant un organisme disciplinaire de la fédération.

Exemple

Ne pas agresser verbalement un arbitre, un dirigeant, un officiel.

Rappel

L'Assistant Minibasket, s'il n'est pas majeur, ne peut se voir confier la responsabilité totale d'un groupe d'enfants. **Si c'est lui qui anime la séance, ou est responsable d'un groupe d'enfants, un adulte devra être effectivement présent durant tout le temps de cette séance et ainsi assurer la responsabilité du groupe.**



Malaises / accidents	Premiers symptômes	Premiers secours
SAIGNEMENT DU NEZ	Écoulement de sang par le nez, plus ou moins abondant	Faire asseoir et faire pencher la tête en avant. Faire respirer par la bouche. Pincer la partie molle du nez pendant au moins 10 mn. Desserrer les vêtements autour du cou. Aviser de ne pas se moucher durant quelques heures et de ne pas enlever le caillot. Si saignement non contrôlé après 20 minutes, ou si la personne a reçu un coup violent (risque de fracture), consulter un médecin.
FRACTURE	Douleur accrue par le mouvement de la partie blessée Incapacité à bouger la partie affectée Oedème (enflure), rougeur Difformité État de choc possible	Placer dans une position confortable. Si blessure à la colonne : ne surtout pas déplacer ! Demander à l'enfant de ne pas bouger. Couvrir, rassurer et appeler le 15 ou le numéro d'urgence de votre localité.
ÉPUISEMENT PAR LA CHALEUR	Crampe musculaire et/ou abdominale Mal de tête, étourdissement Épuisement et agitation Visage pâle et froid Peau moite Pouls faible Respiration rapide et peu profonde Affaissement soudain et perte de conscience	Placer l'enfant dans un endroit frais et ventilé. Desserrer les vêtements. Faire boire, s'il est conscient : de l'eau ou du jus de fruit. Éponger avec de l'eau froide. Si l'enfant est inconscient , le coucher sur le côté, surveiller sa respiration et appeler le 15 ou le numéro d'urgence de votre localité.
COUPURE ET ÉRAFLURE LÉGÈRE	Coupure de la peau et écorchure Saignement ou suintement	Nettoyer la plaie à l'eau et au savon. Mettre un pansement sec non compressif et garder propre.
ASTHME	Difficulté à respirer Essoufflement	Position confortable assise. Desserrer les vêtements. Rassurer et fournir de l'air frais. Si difficulté à parler (grade de sévérité), cyanose ou inconscience, appeler le 15 ou le numéro d'urgence de votre localité.
ÉVANOUISSEMENT (perte de connaissance)	Pâleur du visage et des lèvres Sueurs froides Pouls faible et rapide Respiration peu profonde Perte momentanée de conscience	Étendre sur le côté, la tête basse. Soulever les jambes. Desserrer les vêtements. Donner de l'air frais. Si non recouvrement de la conscience : appeler le 15 ou le numéro d'urgence de votre localité.
ENTORSE ET FOULURE	Douleur à l'articulation Enflure, possibilité de décoloration	Éviter de bouger l'articulation. Élever le membre. Appliquer de la glace ou du froid (Attention pas directement sur la peau).

Dans tous les cas, l'Éducateur veillera à « mettre en sécurité » l'ensemble de son groupe en faisant s'asseoir les enfants par exemple.

Mise en garde importante

Le contenu de ce guide ne concerne que les tout premiers secours à assurer en cas de blessures ou de malaises. Une fois ces premières mesures assurées **les parents doivent être informés** et, en cas de doute, il est toujours recommandé de diriger la victime vers le service d'urgence le plus proche : hôpital, centre de santé ou clinique.

Les auteurs de ce guide ne sauraient être tenus responsables de la mauvaise utilisation du document.

	Module 3	Connaître le cadre administratif
	Thème 2	L'organisation des rencontres
	Objectifs	Présenter l'organisation des rencontres Minibasket dans un Comité (Baby, Mini-poussins-nes, Poussins-nes). Présenter les différences en fonction de l'âge et du savoir-faire des enfants.

Fiche 3.2

Les rencontres

Préambule

Le type de rencontres étant différent d'un département à l'autre, il revient à chaque responsable de formation, avec l'aide de son Comité départemental, de présenter l'organisation sportive propre au département.

En annexe, un **exemple** de présentation.



CATEGORIE

Baby Basket

AGE

6 ans et moins*

PUBLIC

Jeunes débutants nés en ... et avant

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

L'enfant découvre le ballon, le panier et les règles fondamentales.
L'enfant découvre le partenaire et avec celui-ci doit participer à des jeux de basket : c'est la découverte du jeu collectif.

PHILOSOPHIE

L'enfant participe à ses premières rencontres de Basketball : Ce doit être une réussite.
La « compétition » prend en compte 2 ou 3 joueurs et l'évalue à travers les fondamentaux.

TYPE DE COMPETITION

Rencontres de plusieurs clubs chez l'un d'eux. Souvent appelé « plateaux »
Organisation de concours, tests, relais, etc.
Contenu des rencontres à la convenance des clubs présents (Le CD n'a qu'un rôle de conseiller)

TITRE DECERNE

Aucun

ORGANISATION

Rencontres « tournant » dans les clubs d'un même secteur géographique ayant fixé un calendrier lors d'une réunion de début d'année.

REGLES PARTICULIERES
Participation

Tous les enfants doivent participer à toutes les épreuves proposées

Fête

Le caractère « festif » de ces rencontres doit apparaître (distribution de gadgets, goûter, etc.)

Matériel

Le matériel utilisé devra être adapté à la morphologie des enfants (ballons taille 5 ou 3), paniers adaptés.



* Les âges s'apprécient au premier janvier de la saison en cours

**CATEGORIE**

Mini-poussins-nes

AGE

7 ou 8 ans*

PUBLIC

Enfants nés en ... et en ... ayant déjà pratiqué le basket. Pas de « purs » débutants.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

L'enfant découvre ses partenaires, ses adversaires et les règles. La notion d'arbitrage apparaît.

PHILOSOPHIE

Remporter la rencontre du jour.

La compétition prend en compte :

La réduction du nombre de joueurs sur le terrain pour augmenter la participation aux actions de jeu.

La mise en place, avant le match, de concours permettant la participation active de tous.

La prise en compte du concours de début de match permet d'éviter les scores « vierges ».

La compétition s'adapte aux conditions matérielles locales et privilégie la participation maximum des enfants.

TYPE DE COMPETITION

Rencontre alliant un concours (2 relais) et un match 4X4 ou 3X3

Equipe de 4 joueurs minimum et 8 maximum

TITRE DECERNE

Aucun

ORGANISATION

Championnat en deux parties (novembre à décembre et janvier à avril)

Les clubs peuvent s'engager à deux niveaux.

Les Comité départemental organise le championnat, récupère les feuilles (contrôle des licences) mais n'effectue pas de classement.

Les clubs s'engagent librement en deuxième phase en fonction du niveau constaté de leur équipe et non en fonction des ses résultats.

REGLES PARTICULIERES**Matches**

Concours : relais en dribble et adresse. Le résultat des concours est pris en compte sur la feuille de marque (le match commence par un score de 4 à 2 ou 3 à 3).

Deux matchs de 3X3 ou un match de 4X4 suivant les installations.

Participation

Tous les enfants doivent participer à au moins deux des quatre premières périodes (matchs en 6X4mn)

Défense

Défense homme à homme obligatoire.

Interdiction pour un défenseur de prendre le ballon dans les mains de l'attaquant

Limitation des écarts de points

Au-delà de 40 points d'écart, la match est arrêté, les équipes mélangées et la partie reprend pour le temps restant.

Mixité

Autorisée suivant les règles établies.

* Les âges s'apprécient au premier janvier de la saison en cours

CATEGORIE
Poussins-nes
AGE
9 ou 10 ans*
PUBLIC
Enfants nés en ... et en ...
OBJECTIFS PEDAGOGIQUES
L'enfant découvre l'équipe, la notion d'appartenance à un groupe se développe. La maîtrise des fondamentaux devient nécessaire.
PHILOSOPHIE
Remporter un championnat équilibré à 6 équipes. Le joueur participe à un vrai match. Gagner, perdre, se qualifier, joueur contre des équipes de même niveau.
TYPE DE COMPETITION
Matches 5X5
TITRE DECERNE
Aucun
ORGANISATION
Championnat en deux parties (novembre à décembre et janvier à avril) Les clubs peuvent s'engager dans l'un des quatre niveaux. Classement officiel géré par le Comité. Montées et descentes en janvier.
REGLES PARTICULIERES
Participation Tous les enfants doivent participer à au moins deux des quatre premières périodes (matches en 6X4mn)
Défense Défense individuelle obligatoire. Interdiction pour un défenseur de prendre le ballon dans les mains de l'attaquant.
Limitation des écarts de points Au-delà de 40 points d'écart, la match est arrêté, les équipes mélangées et la partie reprend pour le temps restant.
Mixité Autorisée suivant les règles établies.

* Les âges s'apprécient au premier janvier de la saison en cours





CATEGORIE

.....

AGE

.....

PUBLIC

.....

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

.....

PHILOSOPHIE

.....

TYPE DE COMPETITION

.....

TITRE DECERNE

.....

ORGANISATION

.....

REGLES PARTICULIERES

.....



	Module 3	Connaître le cadre administratif
	Thème 3	Les filières de formation
	Objectifs	Présenter les filières de formation (Entraîneurs, joueurs, arbitres).

Fiche 3.3

Assistant Minibasket ... et après ?

Préambule

L'assistant Minibasket doit connaître les filières de formation organisées pour les entraîneurs, les arbitres mais aussi les joueurs.

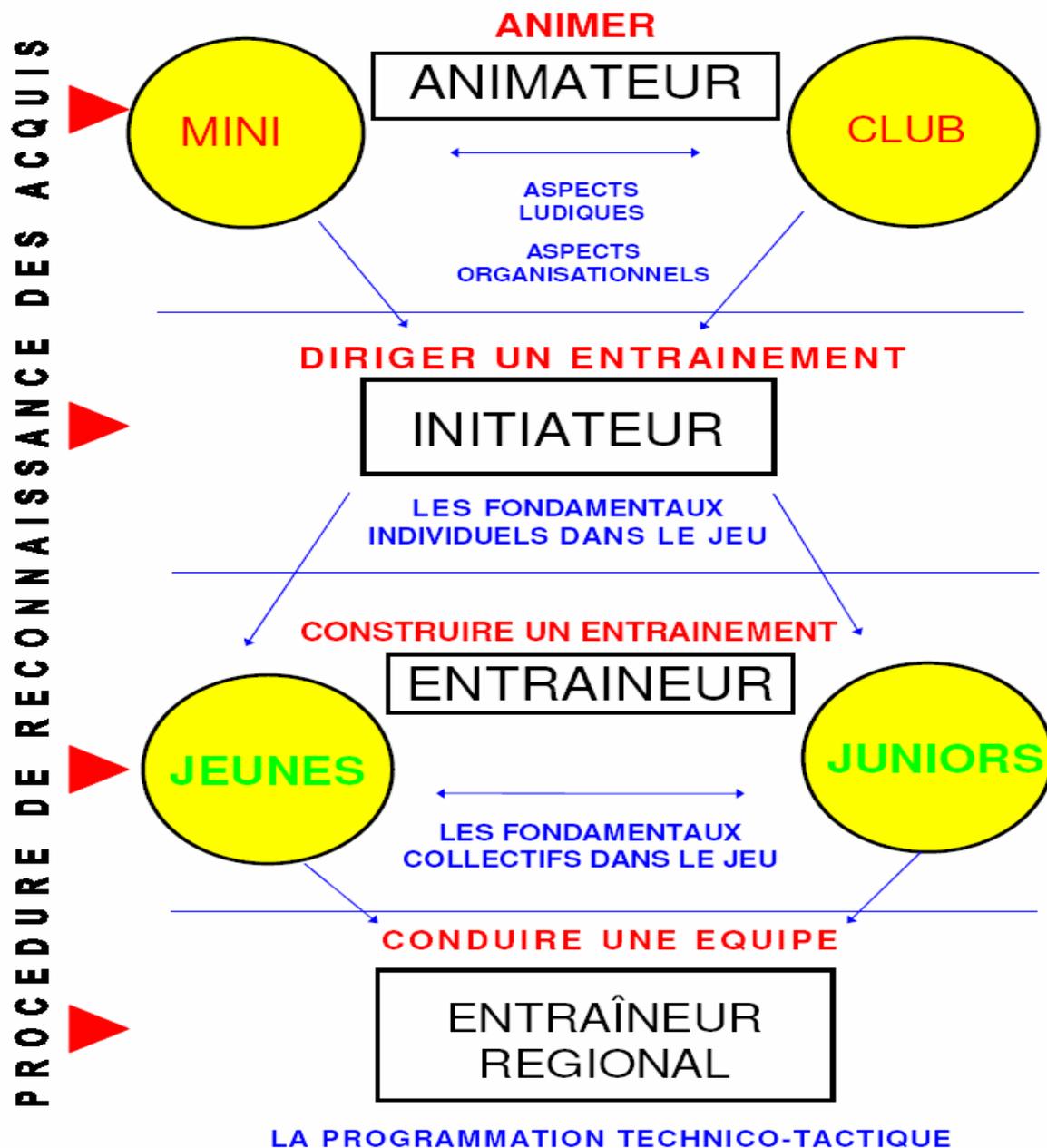
Cette connaissance doit pouvoir lui permettre d'informer jeunes et parents mais aussi lui permettre d'imaginer ce que pourrait être, en fonction de ses goûts et compétences, son parcours sportif.

Remarque

La filière arbitrage devra être adaptée en fonction des pratiques propres à chaque comité départemental et à chaque ligue régionale.



ITINERAIRE FORMATION INITIALE

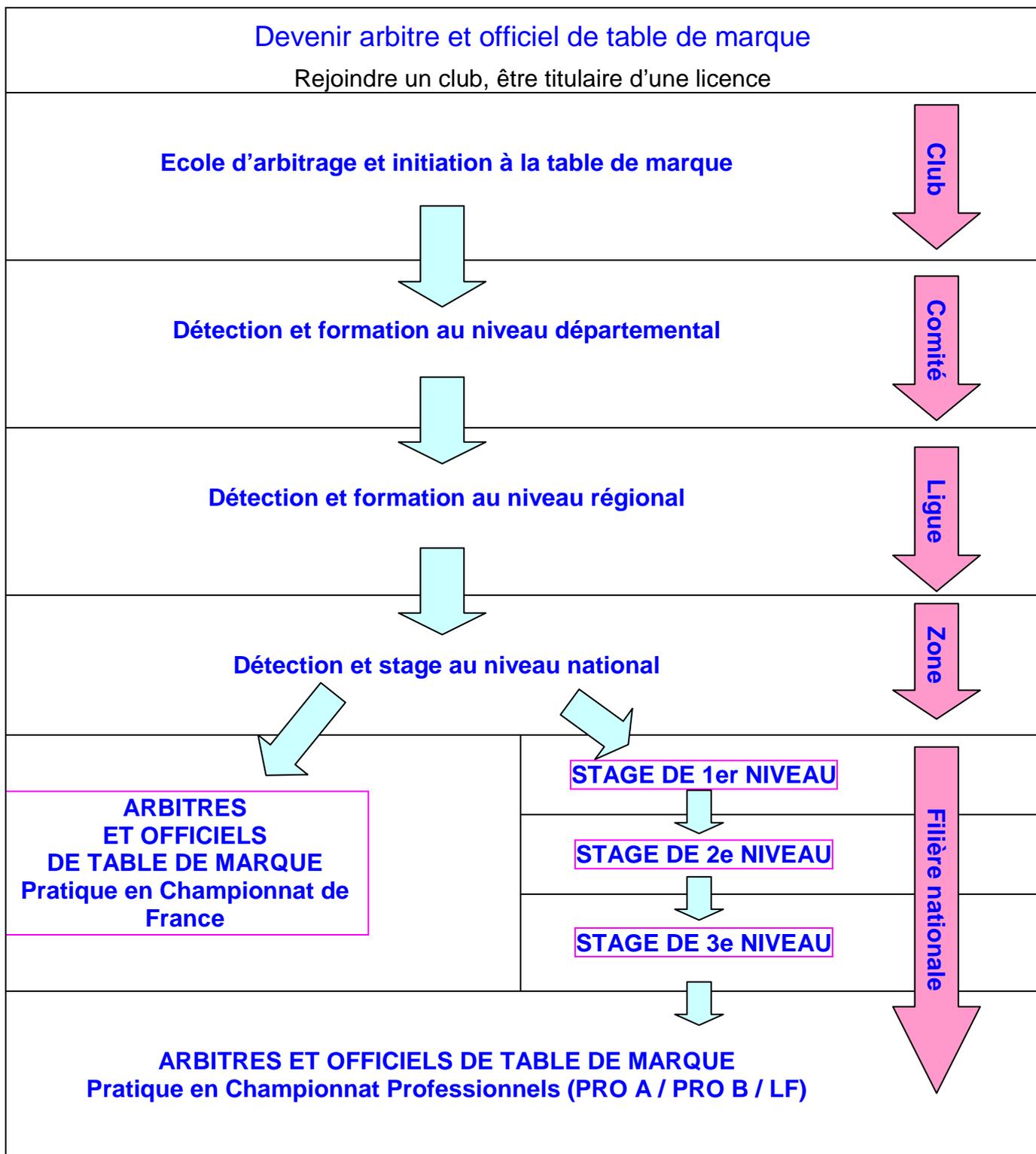


↓
BEES 1^{er} degré Option Basketball
↓
BEES 2^{ème} r degré Option Basketball
↓
BEES 3^{ème} degré Option Basketball
↓

Devenir joueur de haut niveau

Rejoindre un club, être titulaire d'une licence

Catégorie	Compétitions	Filière fédérale	Structures de formation
Minibasket Baby Basket (jusqu'à 7 ans) <i>Moy, Grande section maternelle et CP</i> Mini Poussins-nes (8-9 ans) CE1 et CE2 Poussins-nes (10-11 ans) CM1 et CM2	Plateaux Rencontres 3X3, 4x4 Championnats départementaux		
Benjamins (12-13 ans) Collège 6 ^{ème} et 5ème	Championnats départementaux Championnats de Ligue	Sélection des meilleurs Benjamins-nes et des potentiels de chaque département	Club Sections sportives (Départementale, locales)
		Tournoi Inter Comités (T.I.C)	Pôle espoir (13 ans)
Minimes (14-15 ans) Collège 4 ^{ème} et 3ème	Championnats départementaux Championnats de Ligue Championnat de France	Sélection des meilleurs Minimes G et F et des potentiels de chaque Ligue puis de chaque Zone	Club Sections sportives (Départementale, locales, régionales)
		Tournoi Inter Ligues (T.I.C) Tournoi Inter Zones (T.I.Z)	Pôle espoir
Cadets (16-17 et 18 ans) Lycée 2, 1ère et Terminale	Championnats départementaux Championnats de Ligue Championnat de France Championnat espoir	Sélection des meilleurs G et F et des potentiels	Club Sections sportives (Départementale, locales, régionales)
		Championnats d'Europe Cadets (16 ans) Championnat d'Europe Juniors (18 ans)	Pôles France Centres de Formation des Clubs professionnels (A partir de 16 ans)
Seniors (19 ans et plus)	Championnats départementaux Championnats de Ligue Championnat de France Championnat espoir Championnats professionnels	Sélection des meilleurs G et F	Club
		Championnats d'Europe des moins de 20 ans	Centres de Formation des Clubs professionnels (Jusqu'à x ans)



	Module 3	Connaître le cadre administratif
	Thème 4	L'organisation fédérale
	Objectifs	Présenter l'organisation du sport en France. Place et rôle de chaque instance.

Fiche 3.4

Organisation fédérale

1- Organisation du club (Présentation personnalisée)

Présentation du club :

Organigramme

Fonctions et responsabilités de chacun

2- Organisation du Basketball en France

L'élément essentiel de la pratique est le club. Cependant cette pratique est organisée, suivant le niveau, par différentes instances ayant chacune ses propres compétences.

Niveau	Instance	Principales missions
Local	Le club	Organise la pratique <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entraînements ▪ Compétitions ▪ Formation ▪ Développement Assure un lien social
Départemental	Le comité départemental 95 Comités départementaux	Délivre les licences Organise les compétitions départementales Détecte et forme : <ul style="list-style-type: none"> ▪ les espoirs départementaux ▪ les entraîneurs (Animateur, Initiateur) ▪ les arbitres départementaux Met en œuvre des actions de développement
Régional	La Ligue régionale 32 Ligues régionales	Organise les compétitions régionales Détecte et forme : <ul style="list-style-type: none"> ▪ les espoirs régionaux ▪ les entraîneurs (Ent. Jeunes, Juniors, Ent. régionaux) ▪ les arbitres régionaux
National	La Fédération Française de Basket-Ball 447 942 licenciés 4609 clubs (2004/2005)	Organise les compétitions nationales Détecte et forme : <ul style="list-style-type: none"> ▪ les équipes nationales ▪ les entraîneurs (Brevets d'Etat) ▪ les arbitres de championnat de France Assure la promotion de la discipline sur le territoire



3- Autres instances sportives

Organisation du sport en France

En France, l'Etat a créé une administration spécifique chargée du sport et l'existence d'un ministère chargé des sports marque la volonté d'intervention des pouvoirs publics en ce domaine.

Principes et valeurs du mode d'organisation du sport en France :

- la place prédominante des associations sportives dans l'organisation du sport français, adossée à un partenariat très étroit entre l'Etat, le mouvement sportif et les collectivités territoriales,
- l'unité des différentes formes de pratiques sportives incarnée par les fédérations sportives qui assument les nécessaires liens de solidarité et tout particulièrement entre le sport amateur et le sport professionnel,
- la valorisation de la fonction éducative et sociale du sport.

Niveau local	Niveau départemental	Niveau régional	Niveau national
Organisation du monde sportif			
	CDOS Comités départementaux Olympiques et Sportifs	CROSF Comités Régionaux Olympiques et Sportifs	CNOSF Comité National Olympiques et Sportifs
Etat			
	DDJS Direction Départementale de la Jeunesse des Sports et de la Vie Associative	DRJS Direction Régionale de la Jeunesse des Sports et de la Vie Associative	Ministère de la Jeunesse des Sports et de la Vie Associative
Collectivités locales			
Mairie ou Communauté de Communes Adjoints chargés des Sports au sein des communes Service des sports	Conseil général Service des Sports	Conseil régional Service des Sports	





Module 4

Tenir le rôle d'officiel

[Thème 4.1](#)

Arbitrer le Minibasket

Connaître les clefs permettant, en qualité d'arbitre de diriger une rencontre de Minibasket.

[Thème 4.2](#)

Tenir la feuille de marque et le chronomètre

Savoir tenir la feuille de marque et le chronomètre.



	Module 1	Tenir le rôle d'officiel
	Thème 4	Arbitrer le Minibasket
	Objectif	Connaître les clefs permettant, en qualité d'arbitre, de diriger une rencontre de Minibasket.

Fiche 4.1

Arbitrer le Minibasket

Préambule

L'assistant Minibasket peut diriger une rencontre. Pour ce faire, il doit respecter une méthodologie qui l'aidera dans sa mission de directeur de jeu.

Les étapes à respecter

	Avant la rencontre	Commentaires
1	Vérifier les inscriptions sur la feuille	<input type="checkbox"/> Clubs en présence <input type="checkbox"/> Date <input type="checkbox"/> Joueurs avec n° de licence <input type="checkbox"/> Compétition : niveau, groupe, etc.
2	Discussion avec les deux entraîneurs	<input type="checkbox"/> Si possible ensemble <input type="checkbox"/> Enoncer les règles obligatoires pour les équipes, pour une équipe, voir pour certains joueurs en particulier.
3	Choisir, déterminer les deux officiels de table	<input type="checkbox"/> Si possible licenciés, et leur rappeler les règles de chronométrage (règle du départ du chrono).
4	Choisir le ballon.	<input type="checkbox"/> Annoncer par la parole aux deux entraîneurs les 3', puis la minute.
	Pendant la rencontre	Commentaires
1	Observer le jeu	<input type="checkbox"/> Près des joueurs <input type="checkbox"/> Vigilance accru pour le porteur de balle (Contact, dribble à 2 mains, hors-jeu)
2	Faire de l'éducation, de la prévention.	<input type="checkbox"/> Par la parole, faire sortir les joueurs de la zone réservée. <input type="checkbox"/> Idem pour remettre des joueurs dans le terrain. <input type="checkbox"/> Idem pour indiquer le sens à jouer. <input type="checkbox"/> Idem pour procéder à l'exécution d'un L.F.
3	Exprimer ses décisions	<input type="checkbox"/> Coup de sifflet FORT et BREF <input type="checkbox"/> Je dois faire arrêter le jeu, au besoin, je re-siffle.
4	Donner les explications de vos arrêts de jeu	<input type="checkbox"/> Par la PAROLE, en deux trois mots, j'explique le pourquoi.
5	Annoncer à voix haute la direction de reprise du jeu ou du nombre de L.F.	<input type="checkbox"/> Je fais le geste en même temps que j'exprime oralement la décision (Balle aux jaunes).
6	Communiquer avec la table	<input type="checkbox"/> J'annonce par geste doublé de la parole le n° du joueur fautif, le nombre de point(s) marqués.

Après la rencontre		
1	Valider le score et l'équipe gagnante	<input type="checkbox"/> Je fais le travail avec le marqueur.
2	Signer la feuille de marque	<input type="checkbox"/> Je vérifie afin que chacune des cases de la feuille soit remplie correctement.
3	Faire un point sur mon activité	<input type="checkbox"/> Je prends deux minutes avec les deux entraîneurs afin de débattre sur la sévérité ou les tolérances bénéfiques au jeu.
4	Prendre le pot de l'amitié en compagnie des équipes et des parents	<input type="checkbox"/> Je réponds à toutes les questions, avec l'aide des coachs si besoin.



	Module 4	Tenir le rôle d'officiel
	Thème 2	Tenir la feuille de marque et le chronomètre
	Objectif	Savoir tenir une feuille de marque Mini et le chronomètre durant une rencontre.

Fiche 4.2

Tenir la feuille de marque et le chronomètre

Préambule

Un match de Minibasket nécessite la tenue d'une feuille de marque. Cette feuille de marque est souvent plus simple que celle des plus grands mais on devra pouvoir y indiquer : l'identité des joueurs et des officiels (arbitres, officiels de table de marque), l'identité des joueurs qui participent à la rencontre (entrée en jeu), les fautes de chaque joueur, le temps de jeu de chacun (quand celui-ci est matérialisé sur la feuille de marque) et le score de l'équipe. L'assistant Minibasket devra être capable de tenir cette feuille ou d'aider des parents bénévoles à le faire.

La tenue du chronomètre, est, elle aussi, une tâche que devra maîtriser l'assistant Minibasket.

Remarque : les feuilles de marque sont différentes d'un département à l'autre. Les règles concernant le Minibasket peuvent elles aussi être différentes. Le formateur prendra soin de s'appuyer sur les documents utilisés dans son département et les règles en vigueur. Les informations proposées ci-après ne sont que des grands principes.

1- Tenir la feuille de marque

Avant la rencontre, renseigner la feuille de marque

Inscriptions	Remarques
Le nom des équipes	<input type="checkbox"/> L'équipe A est toujours l'équipe locale <input type="checkbox"/> Eviter les sigles
Les références de la rencontre (Catégorie, sexe, championnat, poule, n° de rencontre, etc.)	<input type="checkbox"/> Attention à ne pas oublier ces informations ! Elles facilitent le traitement des feuilles de marque (enregistrement des résultats, classement, etc.)
Le nom et le n° des joueurs et des entraîneurs	<input type="checkbox"/> L'inscription des joueurs se fait dans l'ordre croissant des numéros de maillots <input type="checkbox"/> Inscription du nom puis initiale du prénom
Les entrées en jeu	<input type="checkbox"/> Elles sont données par l'entraîneur
Le nom des officiels et leurs coordonnées	<input type="checkbox"/> Souvent inscrits au dos de la feuille



Pendant la rencontre, compléter la feuille de marque

Inscriptions	Remarques
Le score	<input type="checkbox"/> Son inscription varie d'une feuille à l'autre (inscription du N° du marqueur ou pas par exemple). Le score est essentiel, le n° des joueurs qui marquent beaucoup moins.
Les fautes	<input type="checkbox"/> Une croix est suffisante pour le niveau Minibasket.
Les entrées en jeu	<input type="checkbox"/> Sur certaines feuilles, le nombre de périodes pendant lesquelles les joueurs jouent est indiqué.

A la mi-temps, ou à la fin de chaque quart temps le marqueur change de couleur de crayon.

Après la rencontre, compléter la feuille de marque

Inscriptions	Remarques
Le score final et l'équipe gagnante	<input type="checkbox"/> Le nom de l'équipe en entier. Eviter les siges.
Remettre un exemplaire à chaque entraîneur	

2- Tenir le chronomètre

Règles de chronométrage

Le chronomètre doit être arrêté	<input type="checkbox"/> A chaque coup de sifflet de l'arbitre <input type="checkbox"/> A la fin de chaque période de jeu <input type="checkbox"/> A chaque panier réussi dans les deux dernières minutes de la partie ou des prolongations
Le chronomètre doit être déclenché	<input type="checkbox"/> Au moment où le ballon est touché par <u>un joueur</u> sur le terrain après : <ul style="list-style-type: none">▪ Un entre deux▪ Une remise en jeu de la touche▪ Un lancer franc non réussi



3- Gestion des changements et des temps morts

<p>Un changement est accordé ...</p>	<p><input type="checkbox"/> A chaque coup de sifflet de l'arbitre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le chronomètre doit être arrêté. ▪ Impossible donc sur panier marqué SAUF dans les deux dernières minutes de la partie. ▪ Demander aux joueurs de s'asseoir en tenue devant la table de marque. ▪ Ce sont les joueurs qui demandent le changement.
<p>Un temps-mort est accordé ...</p>	<p><input type="checkbox"/> A chaque coup de sifflet de l'arbitre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ C'est l'entraîneur qui demande le temps mort. ▪ Le temps mort doit être demandé avant que l'arbitre mette le ballon à disposition du joueur.
	<p><input type="checkbox"/> Un temps mort peut être accordé à une équipe qui vient d'encaisser un panier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le temps mort doit être demandé avant que le joueur chargé de faire la remise en jeu ait le ballon dans les mains.

Remarque : Normalement c'est le marqueur qui administre les changements et les temps morts cependant en Minibasket on peut imaginer une autre répartition des tâches entre les officiels de table de marque. Le chronométreur doit servir « d'aboyeur ».

4- Autres responsabilités

<p>Les plaquettes des fautes (de 1 à 5) sont levées ...</p>	<p><input type="checkbox"/> A chaque faute personnelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ « Dire » en même temps le nombre de fautes.
<p>Le « drapeau » des fautes d'équipes est levé ...</p>	<p><input type="checkbox"/> A chaque fois qu'une équipe atteint la « limite » (4 pour des matchs en 4 périodes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dès que le drapeau est levé, toute nouvelle faute sera sanctionnée par deux lancer francs (sauf pour les fautes d'attaquant).
<p>La flèche est tournée ...</p>	<p><input type="checkbox"/> Après l'entre-deux initial</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La flèche est tournée dans le sens de l'attaque de l'équipe qui n'a pas obtenu la balle lors de l'entre-deux initial.
	<p><input type="checkbox"/> Après chaque situation d'entre-deux sifflée par l'arbitre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demander à l'arbitre d'annoncer « entre deux ».
	<p><input type="checkbox"/> A la fin de la première mi-temps</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne pas la tourner à la fin des 1ers et 3^{ème} quart temps.

Remarque : Tout comme pour les temps morts et les changements, normalement c'est le marqueur qui administre plaquettes, fanions et flèche cependant en Minibasket on peut imaginer une autre répartition des tâches entre les officiels de table de marque.

