



RENCONTRES BASKET



Date : Vendredi 13 janvier (9h30 - 15h)

Forme : Rencontre d'aboutissement : **basket**.

Public : Cycle III

Lieu : Ferme du Marault (Magny Cours)

Important : une participation aux frais d'organisation de la rencontre sous forme de mutualisation sera demandée au prorata du nombre d'enfants non licenciés pour chaque association. Cette mutualisation sera comprise entre 4.5€ et 5€ par enfant non-licencié.



nièvre
le département

AGENCE
NATIONALE
DU SPORT



FÉDÉRATION NIÈVRE
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

Déroulement de la rencontre

9h30 : Accueil

10h : 4 ateliers de 30 minutes :

- 🏀 La passe à 10 sans opposition et avec cerceaux
- 🏀 3 contre 1 inattendu
- 🏀 L'épervier et la ligne de feu
- 🏀 « Culture basket » (cf fiche jointe)

12h : pique-nique

12h45 : tournoi de basket à 4 contre 4 sur un panier : match de 7 minutes. Les élèves arbitreront en binôme avec un adulte. Les équipes devront être mixtes.

14h45 : fin des activités.

15h : départ des bus

A prévoir avant la rencontre

- 🏀 Former les équipes pour le tournoi (cf p4) et indiquer leur numéro d'équipe aux enfants. Ces numéros nous serviront pour former les 4 groupes du matin.
- 🏀 Préparer le matériel pour l'atelier dont vous avez la charge (cf p3)
- 🏀 Apporter sifflet, chasubles, trousse à pharmacie, stylo.



Attention : le hall d'exposition de la ferme du Marault où aura lieu la pratique sportive est ouvert et n'est pas chauffé. Il est prudent donc de prévoir des vêtements chauds.

Le pique-nique et l'atelier culture basket auront lieu dans des salles chauffées.

Participants à la rencontre

Association	CM1	CM2	Total	Enseignant(e)
Donzy	33	10	43	JB Ducamp - S Zielinski-Krebs
Guérigny	0	24	24	Cécile LANOUE
Guérigny	12	12	24	David CAPY
La Charité		21	21	Mme DAFFIX
La Charité	25	0	25	Mr DA COSTA
St Léger des Vignes		25	25	Géraldine Jeandaux
St Léger des Vignes	21		21	Estelle BOSCARDIN
Tracy sur Loire	20	4	24	Sophie Seillier
			206	

Répartition des adultes

Responsable de site : Elie ODOUARD 0685181972 - 0386719734

 Animation des ateliers du matin :

Chaque atelier sera doublé ou triplé. Chaque animateur doit prévoir le matériel nécessaire pour 1 atelier.

Ateliers	Animateurs - animatrices	Matériel à prévoir par chaque animateur.
Passe à 10	JB Ducamp, Mme DAFFIX, Estelle Boscardin	2 ballons 20 cerceaux
3 contre 1	Cécile Lanoue, Ludovic Da Costa	1 ballon Des plots
L'épervier	David Capy, S Zielinski-Krebs, Géraldine Jeandaux	Une dizaine de ballons Des plots
Culture basket	Elie Odouard, Sophie Seillier	

Tournoi de l'après-midi

L'ensemble des animateurs présents (+ des accompagnateurs si nécessaires) participeront à la gestion des rencontres. Un adulte sera placé par terrain pour assurer l'arbitrage des matches.

- Sur chaque terrain, 4 équipes seront rassemblées et s'affronteront à tour de rôle pour des rencontres de 7 minutes. Les équipes devront être obligatoirement mixtes. Chaque équipe aura un nom composé du nom de l'école et d'un numéro : Marzy 1, Marzy 2, Marzy 3... Les enfants devront connaître à l'avance leur nom d'équipe pour faciliter la mise en place lors du tournoi.

Nombre d'équipes à constituer pour le tournoi (équipe de 4 avec un remplaçant)

Association	Nbre d'équipes	Association	Nbre d'équipes
Donzy	9	St Léger des Vignes	9
Guérigny	10	Tracy	5
La Charité	9		

Total 42 équipes

Description du tournoi de l'après-midi

Le tournoi se déroulera par poules de 4 équipes qui évolueront à tour de rôle sur un terrain. Chaque équipe disputera donc 3 matchs. A la fin de cette première phase, un classement des équipes sera réalisé dans chaque poule.

Puis les équipes seront réparties en fonction de leur classement dans de nouvelles poules de 4.

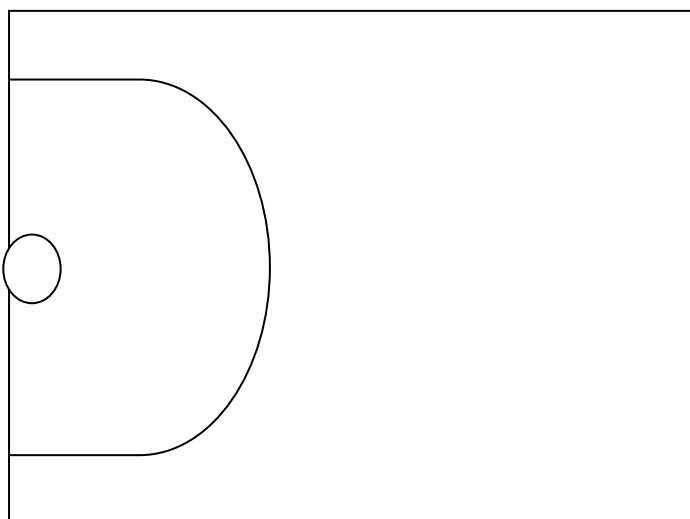
Une deuxième phase se déroulera alors selon les mêmes modalités.

Tous les coups d'envoi et fin de rencontre seront lancés par le responsable de site à la corne de brume.

Principes de fonctionnement :

- 🏀 Match à 4 contre 4 (les équipes peuvent avoir 1 ou plusieurs remplaçants).
- 🏀 Equipes obligatoirement mixtes (mélange garçons/filles).
- 🏀 Match de 7 minutes.
- 🏀 Chaque équipe doit disposer d'un arbitre facilement identifiable qui sera accompagné d'un adulte.

Les matchs se dérouleront sur un seul panier avec une zone. Lorsque l'équipe qui défendait récupère le ballon, elle doit faire sortir le ballon de la zone avant de pouvoir attaquer et essayer de marquer à son tour.



Adapter les règles fondamentales pour le tournoi

Rappel des règles

- Le marcher : je ne peux me déplacer avec le ballon dans les mains - Je dois dribbler pour avancer et m'arrêter net.
- Le contact : pour m'opposer à la progression du ballon, je n'ai pas le droit de toucher, pousser, tirer les adversaires.

Adaptation

- Ne pas siffler les marchers ou les fautes dues à un manque de maîtrise notamment lors des arrêts.

Cependant, sanctionner clairement les intentions.

Exemple : fautes volontaires, courses avec le ballon en main.

Engagements :

Au début du match, le ballon sera donné à une équipe.

- Remises en jeu en cas de faute :

Elles s'effectuent derrière les lignes du terrain à l'endroit le plus proche du lieu de l'infraction.

- Règle du tenu :

Lorsque deux joueurs attrapent simultanément le ballon sans arriver à se l'approprier, je siffle un entre-deux.

En revanche, il est interdit d'arracher le ballon dans les mains d'un autre joueur.

- Les tirs :

Après un tir réussi, l'équipe qui a marqué donne le ballon à un joueur de l'équipe adverse qui est hors de la zone pour relancer le jeu.

Après son tir manqué, l'équipe attaquante peut continuer d'attaquer si elle récupère le ballon. Si ce sont les défenseurs qui récupèrent le ballon, ils doivent sortir de la zone avant d'attaquer. Le même cas s'applique pour une interception.

LE CONTACT

Non !

CHARGER



Non !



PASSAGE EN FORCE

Non !

TENIR



JOUEUR :

- Quand j'attaque ou je défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, bousculer ... mon adversaire.
- J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui et de le gêner. Un contact est toléré sur mon torse à condition de ne pas le faire en avançant vers lui.
- Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes.
- Quand j'attaque, je ne peux pas heurter mon adversaire au torse ni étendre mes bras pour le tenir à distance.

ARBITRE :

- dit « **faute au n° ... bleu** » et le répète à la table de marque en faisant le geste,
 - si le joueur shootait, l'arbitre lui accorde des lancers-francs ou son panier marqué plus un lancer-franc en bonus,
 - sinon l'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui aura le ballon, montre la direction du jeu et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « **Faute au 8 bleu ! 2 lancers francs !** »

LE MARCHER

Non !

Non !



1 2 3



JOUEUR :

- Quand je reçois le ballon en mouvement, j'ai le droit de poser mes deux pieds au sol pour le contrôler, tirer, passer ou m'arrêter.
- Quand je me suis arrêté, le premier pied posé au sol pour mon arrêt doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. L'autre pied est libre de bouger.
- Pour tirer ou passer, je peux décoller mon pied de pivot.
- Attention, pour partir je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.

ARBITRE :

- dit « **marcher** » et fait le geste,
 - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
 - et montre la direction du jeu.
- « **Marcher ! Ballon aux bleus !** »



LE DRIBBLE

Oui !

Non !



DRIBBLE



DRIBBLE A DEUX MAINS

JOUEUR :

- Je ne peux pas porter la balle en dribblant ni dribbler à deux mains.
- Si j'arrête mon dribble, je ne peux pas repartir. Je dois faire une passe ou un tir.

ARBITRE :

- dit « **reprise de dribble** » en faisant le geste,
 - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon,
 - montre la direction du jeu,
 - et donne le ballon à la touche la plus proche.
- « **Reprise de dribble ! Balle aux blancs !** »