

REGLEMENT PARTICULIER « Jeunes 5X5 » (De U9 à U20) COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET BALL DE LOIRE ATLANTIQUE

I. GENERALITES

ARTICLE 11

Le présent règlement vient en complément des dispositions applicables à tous les championnats, et exposées dans le Règlement Sportif Départemental 5X5.

ARTICLE 12 – Système des épreuves

Le championnat se déroule en 2 phases.

A l'issue de la 1ère phase :

Les montées et descentes seront validées par le Bureau Départemental sur proposition de la Commission des Compétitions.

ARTICLE 13 – Catégories d'âge communes aux Licenciés Masculins et Féminines

Catégories	Age	Année de naissance
Mini Basket		
U7	6 ans et avant	2016
U8 - U9	7 et 8 ans	2015 et 2014
U10 - U11	9 et 10 ans	2013 et 2012
Jeunes		
U12 - U13	11 et 12 ans	2011 et 2010
U14 - U15	13 et 14 ans	2009 et 2008
U16 - U17	15, 16 ans	2007 et 2006
U18 - U19 - U20	17, 18 et 19 ans	2005 -2004 -2003

ARTICLE 14

Le Bureau Départemental est habilité à prendre toute décision dans les cas non précisés dans le présent règlement ou dans ses Règlements Généraux.

ARTICLE 15 – Arbitrage

Les arbitres sont désignés par le Comité Départemental pour les divisions suivantes :

- U13F/M Pré Région, 1ère Phase
 - U15F/M Pré Région, 1ère Phase
 - U17M Pré Région, 1ère Phase
 - U18F Pré Région, 1ère Phase
 - U15F/M DI, 1ère phase
 - U18F Elite, 2ème Phase
 - U17M Elite, 2ème Phase
 - U15M Elite, 2ème Phase
 - **U15F Elite, 2ème Phase**
- } Suivant le nombre d'officiels disponibles

Les frais d'arbitrage seront réglés à parts égales entre les équipes en présence.

ARTICLE 16 – Titre

Des rencontres pour décerner le Titre Départemental en U13, U15, U17M-U18F et U20 pourront être organisées à l'issue du championnat. Le format de ces rencontres sera défini par le Bureau Départemental sur proposition de la commission départementale des compétitions.

Si le déroulement de ces rencontres n'est pas possible, le Titre Départemental en U13, U15, U17M-U18F et U20 sera défini par le classement inter-poules.

Le Bureau Départemental sera compétent pour déterminer si une finale peut être disputée

Aucun titre n'est attribué en U09 et U11.

L'équipe U20M Elite championne Départementale se voit proposer une place en Séniors DM2 (le club devra s'engager à faire figurer au moins 50% de l'équipe U20M en championnat DM2 la saison suivante).

Si l'équipe U20 M championne Départementale refuse la place en DM2, la **Commission Départementale des Compétitions** aura la possibilité de proposer cette place à l'équipe finaliste.

Si cette nouvelle équipe refuse la place, alors la place sera attribuée par le Bureau Départemental sur proposition de la commission départementale des compétitions.

ARTICLE 17 – Championnat Pré Région

Un championnat Pré Région est organisé en 1ère phase dans les catégories U13, U15, U17M, U18F et U20M.

Le système de championnat est défini chaque saison par la Commission des Compétitions.

Accèdent en championnat régional 2 pour la seconde phase :

- 2 équipes en U13M et U13F,
- 1 équipe en U15M, U15F, U17M, U18F, U20M.

Les équipes participantes au championnat Pré région s'engagent à respecter le statut régional du technicien en cas d'accession pour la 2ème phase.



SURCLASSEMENTS SAISON 2022/2023

"Sous réserve de son entrée en vigueur au 01/07/2022"

Age au 01/01/2023

Garçons				Filles					
Né en	Catégorie	Compétition départementale	Compétition régionale	Compétition nationale	Née en	Catégorie	Compétition départementale	Compétition régionale	Compétition nationale
2016	U7	Médecin de famille vers U9	impossible	impossible	2016	U7	Médecin de famille vers U9	impossible	impossible
2015	U8	Médecin de famille vers U11	impossible	impossible	2015	U8	Médecin de famille vers U11	impossible	impossible
2014	U9	Médecin de famille vers U11	impossible	impossible	2014	U9	Médecin de famille vers U11	impossible	impossible
2013	U10	Médecin de famille vers U13	impossible	impossible	2013	U10	Médecin de famille vers U13	impossible	impossible
2012	U11	Médecin de famille vers U13	Médecin agréé (doc blanc) vers U13	impossible	2012	U11	Médecin de famille vers U13	Médecin agréé (doc blanc) vers U13	impossible
2011	U12	Médecin de famille vers U15	Médecin agréé (doc blanc) vers U15	impossible	2011	U12	Médecin de famille vers U15	Médecin agréé (doc blanc) vers U15	impossible
2010	U13	Médecin de famille vers U15	Médecin agréé (doc blanc) vers U15	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers U15	2010	U13	Médecin de famille vers U15	Médecin agréé (doc blanc) vers U15	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers U15
2009	U14	Médecin agréé (doc blanc) vers U17	Médecin agréé (doc blanc) vers U17	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers U17 et U18	2009	U14	Médecin de famille vers U18	Médecin agréé (doc blanc) vers U18	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers U18
2008	U15	Médecin de famille vers U17 en 5x5	Médecin agréé (doc blanc) vers U17 en 5x5	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers U18	2008	U15	Médecin de famille vers U18 et U20 en 5x5	Médecin agréé (doc blanc) vers U18 et U20 en 5x5	Médecin agréé (doc blanc) vers U18 et U20
		Médecin de famille vers U18 en 3x3	Médecin de famille vers U18 en 3x3	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers U18			Médecin de famille vers U18 en 3x3	Médecin de famille vers U18 en 3x3	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers Senior
2007	U16	Médecin de famille vers U20	Médecin de famille vers U20	Médecin de famille vers U20	2007	U16	Médecin de famille vers U20	Médecin de famille vers U20	Médecin de famille vers U20
		Impossible vers Senior	Impossible vers Senior	Médecin Fédéral (doc jaune) + avis DTN vers Senior			Médecin agréé (doc blanc) vers Senior	Médecin agréé (doc blanc) vers Senior	Médecin Régional (doc blanc) vers Senior
2006	U17	Médecin de famille vers U20 et Senior	Médecin de famille vers U20	Médecin de famille vers U20	2006	U17	Médecin de famille vers U20 et Senior	Médecin de famille vers U20	Médecin de famille vers U20
			Médecin agréé (doc blanc) vers Senior	Médecin agréé (doc blanc) vers Senior				Médecin agréé (doc blanc) vers Senior	Médecin agréé (doc blanc) vers Senior
2005	U18	Médecin de famille vers SENIORS en 5x5		Médecin de famille vers U20	2005	U18	Médecin de famille vers U20 et SENIORS en 5x5		Médecin de famille vers U20
		Médecin de famille vers SENIORS en 3x3					Médecin de famille vers SENIORS en 3x3		
2004	U19	PAS DE SURCLASSEMENT NECESSAIRE POUR EVOLUER EN SENIORS			2004	U19	PAS DE SURCLASSEMENT NECESSAIRE POUR EVOLUER EN SENIORS		
2003	U20	PAS DE SURCLASSEMENT NECESSAIRE POUR EVOLUER EN SENIORS			2003	U20	PAS DE SURCLASSEMENT NECESSAIRE POUR EVOLUER EN SENIORS		

II. REGLES DE PARTICIPATION

ARTICLE 21 – Principe

Cf. Article 61 des règlements sportifs 5x5

ARTICLE 22 – Surclassement de Catégorie

ARTICLE 23 - Mixité

Voir le règlement U8 à U11

ARTICLE 24 – Liste des Joueurs « Brûlés »

Définition :

Un joueur brûlé est un joueur d'une association ou société sportive qui participe régulièrement aux rencontres de l'équipe, et qui ne peut, en aucun cas, jouer avec une équipe de cette même association ou société sportive évoluant dans la même catégorie de championnat de niveau inférieur.

Les joueurs non brûlés d'une équipe peuvent seulement participer aux rencontres disputées par l'équipe, évoluant dans la même catégorie de championnat, de niveau immédiatement inférieur.

Pour chaque équipe « 2,3,4 ... » telle que définie à l'article 63 du règlement sportif 5x5, le groupement sportif doit, 15 jours avant le début du championnat (date indiquée sur le formulaire des listes de brûlés à remplir) adresser au Comité Départemental la liste des cinq joueurs licenciés dans la catégorie de l'équipe concernée qui participeront régulièrement aux rencontres de l'équipe de niveau supérieur.

Nombre de brûlés			
U11	U13	U15	U17 – U18, U20
Elite et DI = 4	5	5	5
Si niveau inférieur existant			

Les joueurs/joueuses brûlés seront nécessairement dans la catégorie où évolue cette équipe. Il n'est pas possible de brûler un joueur surclassé.

Les joueurs non « brûlés » peuvent seulement participer aux rencontres disputées par l'équipe immédiatement inférieure.

Tout joueur (euse) d'une équipe 3 ayant participé à une rencontre en équipe 1 ne peut plus participer aux rencontres de l'équipe 3. Toute infraction à cette disposition entraînera la perte de la rencontre de l'équipe 3 par pénalité.

Dans le cas d'une équipe en Entente ou en **inter équipe**, 5 joueurs seront brûlés dont au moins 3 licenciés dans le club porteur. Ces 5 joueurs ne pourront jouer dans une autre équipe engagée par un club de la CTC dans la même catégorie d'âge et évoluant dans une division inférieure.

Ces joueurs devront tous être qualifiés avant la date d'envoi ou de saisie de ces listes. Cette liste devra être jointe aux licences de l'équipe inférieure pour être présentée au groupement sportif adverse lors de rencontre de championnat.

Ces joueurs sont dits "brûlés" et ne peuvent, en aucun cas jouer dans une équipe participant aux championnats de division inférieure. Une copie de cette liste doit être adressée au Comité Départemental dont dépend administrativement le Groupement sportif.

Les clubs pourront demander une modification de la liste des joueurs (ses) brûlés(es) 15 jours avant le début de la deuxième phase du championnat jeune.

En cas de présence sur la liste d'un joueur ou d'une joueuse non qualifié(e), la Commission des Compétitions pourra procéder au remplacement de celui (celle) ci et en informera le Groupement Sportif.

En cas de non-respect de cet article les rencontres disputées par le(la) joueur(euse) seront déclarées perdues par pénalité par la Commission des Compétitions.

ARTICLE 24 A – Vérification des listes de « brûlés »

La Commission des Compétitions est chargée de vérifier la régularité et la sincérité des listes déposées par les Groupements sportifs. Lorsqu'elle l'estime opportun, elle modifie les listes déposées et en informe les Groupements sportifs concernés.

ARTICLE 24 B – Sanctions « brûlage » de joueurs

En cas de non-transmission de la liste des brûlés dans les délais prévus, les associations sportives sont passibles d'une pénalité financière dont le montant est fixé chaque saison par le Comité Directeur

ARTICLE 25 – Licences

Seuls 10 joueurs/joueuses maximum peuvent être inscrits sur la feuille de marque.

RÈGLES DE PARTICIPATION CHAMPIONNATS DÉPARTEMENTAUX JEUNES		
Types de licences autorisées (Nombre maximum)	Licence OC1, OC2 ou T	5
	Licence OC, AST	10

Nota : Les licences 1 et 2 ou T ne sont pas cumulatives, mais alternatives. Le total de l'ensemble de ces licences sur la feuille de marque ne devra, en tout état de cause dépasser le nombre de CINQ en championnat jeunes.

III. HORAIRES DES RENCONTRES

En toute hypothèse, la commission des compétitions est compétente pour fixer l'heure et la date des rencontres différemment de l'horaire et de la date officielle afin de tenir compte de circonstances sportives, sanitaires ou matérielles particulières.

ARTICLE 31 – Modalité des Dérogations

1. Toute demande (d'avance, de report ou inversion devra être faite par FBI à la Commission des Compétitions (avec motif détaillé) en y joignant le ou les justificatifs éventuels.
2. Tout groupement sportif demandeur, devra communiquer au plus tard le jour initialement prévu de la rencontre, son intention au groupement adverse qui répondra dans les 10 jours calendaires suivant la demande.
3. Sans réponse dans ce délai, la Commission des Compétitions statuera.

Des dates d'avance ou de report sont planifiées au calendrier général.

Un Groupement sportif ayant deux joueurs (euses) sélectionné(es) pour une compétition nationale FFBB, peut demander la remise de la rencontre de championnat ou de coupe. La remise est de droit lorsque les joueurs (euses) appartiennent à la catégorie d'âge du championnat ou de coupe concernée par la demande.

Pour reporter un match, il faut un accord des deux clubs. Dans le cas contraire, la Commission des Compétitions statuera sur la suite à donner. L'absence du coach ne constitue pas un motif suffisant de report.

IV. U12 et U13

CAHIER DES CHARGES U13 ACCES REGION

OBLIGATIONS

- S'entraîner au moins 3 heures par semaine en 2 séquences.
- Être le Manager et l'Entraîneur : (contrôle sur les feuilles de marque).
- Posséder le diplôme entraîneur Jeune / CQP PI ou Initiateur inscrit en formation CQP PI (obligation imposée par la Ligue pour la phase Régionale).

En cas d'accession en championnat régional en janvier, se référer au règlement régional.

V. RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

ARTICLE 14 – Aspects Techniques

Défense HOMME A HOMME obligatoire de U9 jusqu'à U15 compris.

Elle s'effectue tout terrain pour les U9 et U11. Elle est recommandée pour les autres.

C'est une organisation collective ou chaque joueur prend en charge indifféremment un joueur adverse.

Nous préconisons de faire défendre, immédiatement, un joueur sur le porteur du ballon pendant que les autres s'organisent le plus vite possible pour défendre sur les autres joueurs, lors d'une perte de balle.

Pour les U13 :

- il est recommandé d'être placé(e) face à l'attaquant pour intervenir sur le ballon, les interventions par derrière ou sur le côté doivent être sanctionnées par une faute s'il y a contact.
- on peut changer de joueur, notamment lorsque la situation le demande (défenseur dépassé par le porteur de balle).
- Pour favoriser le jeu rapide, l'arbitre ne doit plus toucher le ballon lors des remises en jeu en zone arrière sauf après faute, temps mort ou remplacement. Même après un entre deux, la remise en jeu suite à la possession alternée peut se faire rapidement.
- la Zone Press est autorisée tout terrain.

Pour les U15 :

- idem U13,
- la Zone Press est autorisée.

Pour les U17M, U18F et U20 :

- Règlement FFBB.

Commentaires : Nous rappelons que la défense de zone est interdite jusqu'en U15.

Une défense est dite en zone si les joueurs (ses) ne défendent pas en Homme à Homme et qu'ils se contentent d'occuper des espaces prédéfinis dans la zone restrictive ou en périphérie de celle-ci.

Nota : Une attaque large (aux alentours des 6,25m), et en mouvement, permet d'éviter un regroupement défensif adverse, source de confusion avec une défense de zone.

Sur le plan pédagogique, jusqu'en U13, les écrans sont fortement déconseillés (bien qu'autorisés par le règlement) et non formateur.

REGLES DE LA PRATIQUE MINI BASKET COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET BALL DE LOIRE ATLANTIQUE

PHILOSOPHIE GÉNÉRALE

POUR UNE COMPÉTITION FORMATRICE

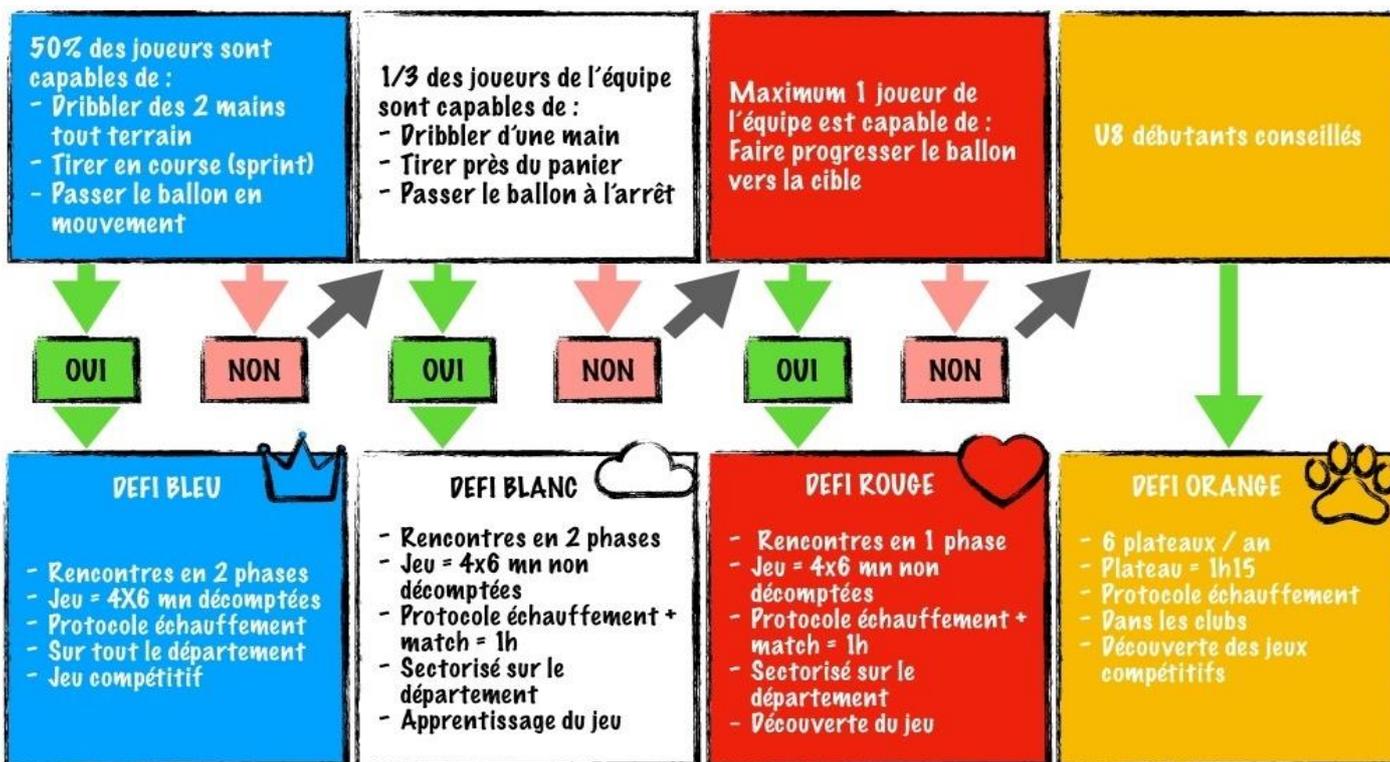
Le résultat des compétitions quelle que soit leur forme ne peut être un but ou un objectif. La compétition devra avant tout être formatrice et donc adaptée aux capacités, aux caractéristiques et aux attentes des enfants.

Cela demande de se démarquer du modèle adulte dans lequel le résultat prime. Les entraîneurs devront avoir des objectifs à long terme en prévoyant une progression à l'entraînement. La compétition sera la suite logique des apprentissages.

Les formes jouées, que ce soit à l'entraînement ou en compétition, devront avoir pour objectif premier de procurer une expérience qui permette aux enfants d'évoluer dans leur apprentissage.

Catégorie U9 : 4 niveaux

- Aide au positionnement pour les U9



- Aide à la pratique

	Défi Bleu	Défi Blanc	Défi Rouge	Défi Orange
	Aspects pratiques			
Nombre de Joueurs maximum	8 (3x3)			
Taille du ballon	T5			T5 et T3
Temps du défi	4 X 6mn Décomptées	4 X 6mn NON décomptées		Ateliers et Jeux 1h15
Terrain	De Préférence sur la largeur			Tout le gymnase
Temps réel	1h30 environ	1h00	1h00	1h15 environ
Protocole échauffement	OUI			
Début des défis	Fin septembre	Après les vacances scolaires de la toussaint (début novembre)		Courant novembre
Nombre de défis/an	Poules de 6 équipes 2 Phases en Aller/Retour	Poules de 6 équipes 2 Phases 1ère en Aller simple 2ème Aller/Retour	Poules de 6 équipes 1 Phase	Poule de 3 équipes 6 défis orange (Plateaux)
Score et Fonctionnement	E-marque complète SCORE FINAL : Protocole U9 + score du match Score affiché : Normale	E-marque complète SCORE FINAL : Uniquement le résultat du Protocole U9 Score affiché : remise à Zéro à chaque 1/4 tps		Fichier Excel ou Open Office liste des licenciés avec le N° licence
Arbitrage	L'arbitrage doit être explicatif et pédagogique			
	Aspects règlementaires			
Marcher	Tolérance	Tolérance +	Tolérance ++	Tolérance ++
3" (dans la zone restrictive)	Non			
5" (possession du ballon dans les mains)	Non			
8" (tps max pour passer la ligne médiane)	Non			
24" (tps max de possession du ballon)	Non			
Reprise de dribble	Oui			
Retour en zone	Non			
Faute antisportive	Non			
Faute Technique	Non			
Faute Disqualifiante	Non			
5 fautes Joueur	Oui	Non		
Réparation après 7 fautes d'équipe/mi-tps.	Oui	Non		
	Aspects techniques			
Repères pour l'encadrement	Jeu compétitif	Apprentissage du jeu	Découverte du jeu	Découverte des jeux compétitifs
Défense individuelle tout-terrain	OBLIGATOIRE			



Tous les défis sont concernés : BLEU BLANC ROUGE ORANGE

AVANT MATCH :

L'échauffement sous forme de protocole U9 Débutants (2X3mn).

Les 2 épreuves en échauffement d'avant match ou 1 épreuve en avant match et l'autre à la mi-temps.

Matériel nécessaire :

1 Chrono de 3mn (celui du match).

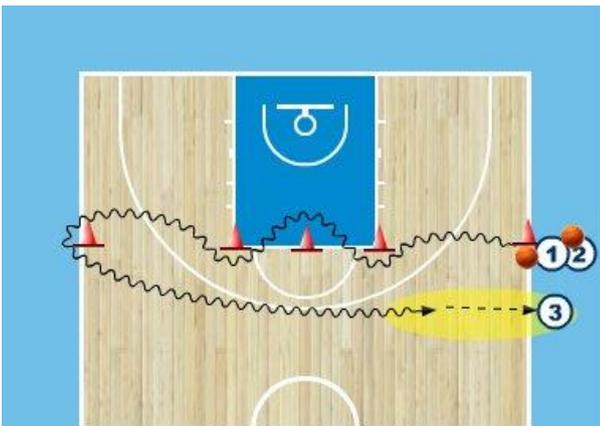
2 ballons par équipe.

5 plots pour le slalom et les tirs en course.

DEROULEMENT DU SLALOM A 2 BALLONS A HAUTEUR DES LANCERS FRANCS 3MN :

A l'aller : Départ en dribble du 1er plot, slalom entre les 3 plots et poursuivre en dribble jusqu'au 4ème plot, tourner autour.

Au retour : dribble de progression (sans slalom) + passe entre les 2 derniers plots ou main à main au joueur suivant.

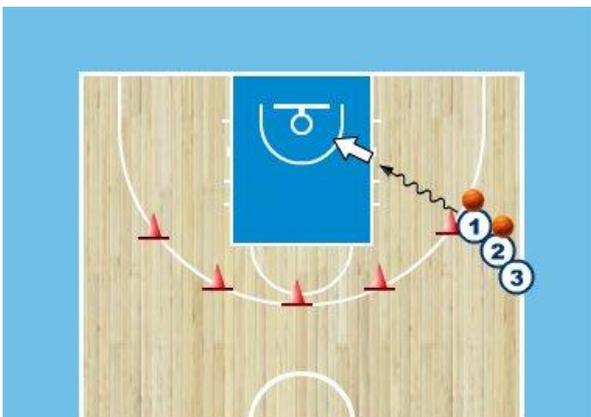


Compter le nombre de passages effectués par équipe. L'équipe vainqueur est l'équipe qui a effectué le plus de passages. (Si égalité, alors partage de points).

DEROULEMENT DU JEU DE TIRS DES 5 PLOTS 3MN :

5 plots positionnés sur la ligne des 3 points.

5 Positions de tir, marquer 3 tirs par équipe à chaque plot, idéalement en course (dribble + empreintes avec une très grande tolérance sur le « marcher »).



Compter le nombre de paniers réussis par équipe. L'équipe vainqueur est la première équipe qui a marqué les 15 tirs en moins de 3 minutes ou celle qui en a marqué le plus au terme des 3 minutes (si égalité, alors partage de points).

POUR CHAQUE EPREUVE : équipe vainqueur, 6 pts, égalité, 4 Pts par équipe, équipe vaincue, 3 pts.
Chaque équipe débute donc le match avec des points.

Catégorie U11 : 4 niveaux

- Aide au positionnement pour les U11

CRITÈRES D'INSCRIPTION U11

Matches compétitifs		Apprentissage des matches	Découverte des matches
NIVEAU D1	NIVEAU D2	NIVEAU D3	NIVEAU D4
		2 Jeux du protocole modifiés + 3mn de tirs à la ligne de LF à la mi-temps	
6 joueurs sont capables de :	4 joueurs sont capables de :	2 joueurs sont capables de :	Privilégier les U10 et Débutant
SAVOIR FAIRE INDIVIDUEL			
TIRS	Être capable de tirer en course à gauche et à droite, choisir les bons appuis et la bonne main de tir.		
	Être capable de tirer à 3 ou 4 mètres (hors zone restrictive) après passe ou dribble.		
PASSES	Être capable de passer à l'arrêt.		
	Être capable de passer en mouvement.		
DRIBBLES	Être capable de traverser le terrain en 5 à 6 dribbles, main droite et/ou main gauche.		
	Être capable de dribbler face à son adversaire et de changer de main si nécessaire.		
SANS BALLON	Être capable de se démarquer sans l'aide de partenaire.		
	Être capable de toujours voir le ballon(attaque/défense).		
DÉFENSE	Être capable, sur porteur de balle, de se placer sur le chemin du panier, à une distance de bras.		
	Être capable, sur non porteur de balle, de se placer sur la ligne de passe proche de son joueur.		

U11 D1/D2/D3 : championnat en 2 phases poules de 6

U11 D4 : 1 phase en poules de 6 / 1 week-end sur 2

ECHAUFFEMENT et MI-TPS des U11 D3 et D4

2 épreuves d'AVANT MATCH :

L'échauffement sous forme de protocole U11 D3 et D4 **apprentissage** et **découverte** des matchs (2X3mn).

1 épreuve à LA MI-TEMPS de tirs de la ligne des Lancers francs 1x3mn

Matériel nécessaire :

1 Chrono de 3mn (celui du match).

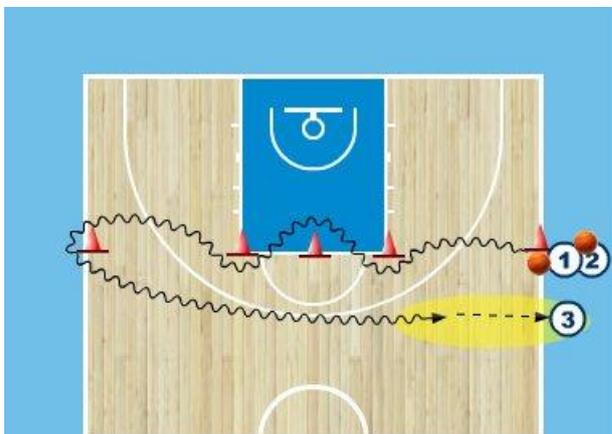
2 ballons par équipe.

5 plots pour le slalom et les tirs en course **avec changement de mains à chaque plot.**

DEROULEMENT DU SLALOM A 2 BALLONS A HAUTEUR DES LANCERS FRANCS 3MN :

A l'aller : Départ en dribble du 1er plot, slalom **avec changement de mains à chaque plot** entre les 3 plots et poursuivre en dribble jusqu'au 4ème plot, tourner autour.

Au retour: dribble **avec changement de mains à chaque plot** + passe entre les 2 derniers plots ou main à main au joueur suivant.

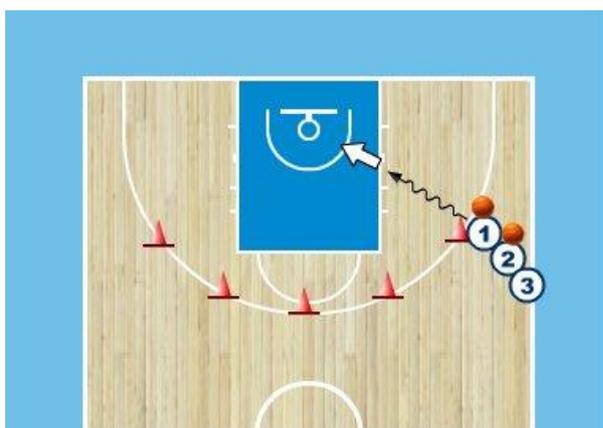


Compter le nombre de passages effectués par équipe. L'équipe vainqueur est l'équipe qui a effectué le plus de passages. (Si égalité, alors partage de points).

DEROULEMENT DU JEU DE TIRS DES 5 PLOTS 3MN :

5 plots positionnés sur la ligne des 3 points.

5 Positions de tir, marquer **5 tirs par équipe** à chaque plot, idéalement en course.



Compter le nombre de paniers réussis par équipe. L'équipe vainqueur est la première équipe qui a marqué les 25 tirs en moins de 3 minutes ou celle qui en a marqué le plus au terme des 3 minutes (si égalité, alors partage de points).

DEROULEMENT DU JEU DE TIRS DE LA MI-TEMPS 3MN :

Tous les joueurs positionnés en colonne à la ligne des Lancers Francs.

2 ballons pour l'équipe.

Chaque joueur tire de la ligne des LF et va chercher son rebond, il passe au suivant, le franchissement de la ligne est possible.

POUR CHAQUE EPREUVE : équipe vainqueur, **6 pts**, égalité, **4 Pts par équipe**, équipe vaincue, **3 pts**.
Chaque équipe débute donc le match avec des points.

LES VALEURS DU MINIBASKET

Notre sport est pour l'instant épargné par les phénomènes de violence que l'on peut voir dans d'autres disciplines. Le fait que l'aspect éducatif ne soit jamais mis de côté n'est sans doute pas étranger à ce constat.

Nos Mini basketteurs sont les basketteurs de demain. Aussi, afin que cette situation perdure, il convient d'être vigilant et de ne pas déroger à certains principes.

Nos valeurs ont pour objectif de permettre à chaque enfant, au travers du sport, d'apprendre à mieux vivre avec l'autre.

Il conviendra de ne pas laisser insidieusement des comportements déviants s'installer à l'entraînement comme en compétition.

Chaque acteur du Mini Basket doit à son niveau s'inscrire dans cette démarche.

CODE DE CONDUITE DES DIRIGEANTS <i>Les dirigeants seront les garants de l' « esprit basket ».</i>	
LES DIRIGEANTS S'EFFORCERONT <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> De suivre leurs Mini basketteurs à l'entraînement comme en compétition.<input type="checkbox"/> De donner les moyens matériels aux entraîneurs (un ballon par enfant, des chasubles, des plots...).<input type="checkbox"/> De faciliter la formation de leurs entraîneurs.<input type="checkbox"/> D'avoir des échanges réguliers avec leurs entraîneurs.<input type="checkbox"/> De créer un lien entre parents, entraîneurs et autres dirigeants.<input type="checkbox"/> D'encourager l'organisation de manifestations qui permettront de créer une convivialité et un esprit club.<input type="checkbox"/> D'inviter les autres membres du club à assister aux matchs et tournois de l'école de Mini Basket.<input type="checkbox"/> D'identifier et d'utiliser les compétences de chaque parent et de les solliciter.<input type="checkbox"/> De valoriser les bénévoles lors des réunions et assemblées générales.<input type="checkbox"/> De connaître le prénom de chaque enfant.	LES DIRIGEANTS S'INTERDIRONT <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> De montrer moins d'intérêt pour leurs équipes de Mini Basket que pour leur équipe fanion.<input type="checkbox"/> De s'ingérer dans le fonctionnement technique de l'école de Mini Basket.<input type="checkbox"/> De laisser l'entraîneur livré à lui-même avec les aspects organisationnels (réservations de salles, tenue de la feuille...).<input type="checkbox"/> De laisser seul un entraîneur mineur.<input type="checkbox"/> De critiquer « à chaud » ses éducateurs.<input type="checkbox"/> De critiquer, insulter... les arbitres, officiels, joueurs...<input type="checkbox"/> De laisser un éducateur seul avec un enfant dans un espace donné.

CODE DE CONDUITE DES PARENTS DE MINI BASKETTEURS <i>Le parent doit être, en toutes circonstances, le relais éducatif de l'entraîneur.</i>	
LES PARENTS S'EFFORCERONT <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> De proposer leurs services et de participer à l'aventure humaine Mini Basket.<input type="checkbox"/> D'encourager, d'être positif avec tous les enfants.<input type="checkbox"/> D'être des parents éducateurs qui relaieront les règles et valeurs du Mini Basket.<input type="checkbox"/> De respecter les règles édictées lors de la réunion de début de saison.<input type="checkbox"/> De considérer l'équipe adverse comme un partenaire de jeu avec qui la convivialité sera de rigueur.<input type="checkbox"/> De comprendre que le jeu prime sur l'enjeu.<input type="checkbox"/> D'être ponctuels.<input type="checkbox"/> De prévenir en cas d'absence ou retard.<input type="checkbox"/> D'équiper leur enfant d'une tenue adaptée.<input type="checkbox"/> De communiquer avec l'entraîneur.<input type="checkbox"/> D'être responsable lors de la prise en charge d'enfants (entraînement, déplacements...).	LES PARENTS S'INTERDIRONT <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> De considérer l'école de Mini Basket comme une garderie.<input type="checkbox"/> D'hurler, de vociférer au bord des terrains.<input type="checkbox"/> De ne s'intéresser qu'à leur enfant.<input type="checkbox"/> D'insulter, de dévaloriser les arbitres et officiels.<input type="checkbox"/> De se substituer à l'entraîneur.<input type="checkbox"/> De réagir « à chaud ».<input type="checkbox"/> De considérer les adversaires comme des ennemis.<input type="checkbox"/> De critiquer les adversaires, l'entraîneur, les dirigeants...

CODE DE CONDUITE DES MINIBASKETTEURS

Le Mini basketteur prendra davantage de plaisir à pratiquer si le plaisir est partagé avec tous.

LES MINIBASKETTEURS S'EFFORCERONT

- D'arriver en tenue de basketteur.
- D'arriver environ 15 minutes avant le début de la séance pour être prêt à débiter à l'heure prévue.
- De penser aux formalités administratives qui sont demandées (photo, cotisation, certificat médical...).
- D'être poli (bonjour, au revoir, merci...).
- De respecter les lieux et installations (vestiaires, banc d'équipe...) et de laisser propre et en bon état chaque endroit.
- De prévenir des absences.
- D'aider au rangement du matériel à la fin de l'exercice, de la séance...
- De respecter les entraîneurs, partenaires, adversaires, arbitres et officiels.
- D'être attentif aux consignes durant toute la séance.
- De donner le meilleur de soi-même en toute occasion.
- De ne jamais dire « je n'y arrive pas » mais « je n'y arrive pas encore ».

LES MINIBASKETTEURS S'INTERDIRONT

- D'être désagréables avec les autres.
- De parler, de dribbler ou de shooter quand l'entraîneur parle ou montre.
- De quitter la séance sans autorisation.
- De critiquer les autres joueurs.
- De perturber le comportement du groupe.
- De ne penser qu'à eux et d'oublier le reste de l'équipe.
- De ne pas respecter les règles.
- D'avoir un comportement dangereux, antisportif.

CODE DE CONDUITE DE L'ENTRAÎNEUR DE MINIBASKET

Ne jamais oublier que l'entraîneur est d'abord un exemple et un éducateur !

L'ENTRAÎNEUR S'EFFORCERA

- D'être ponctuel et d'arriver 15 minutes avant la séance.
- De préparer sa séance.
- De donner le goût du basket et d'enseigner ses règles et valeurs.
- D'être équitable et juste dans ses décisions et propos.
- D'être rigoureux. De transmettre les convocations, informations...
- D'être enthousiaste.
- D'avoir une tenue vestimentaire d'entraîneur de basket.
- De diriger son staff avec précision mais aussi compréhension et amabilité.
- D'anticiper les besoins (matériel...).
- De s'adapter aux réalités, contraintes locales et changements de dernière minute.
- De se former et de s'informer.
- D'être agréable avec les Mini basketteurs.
- D'avoir un langage correct avec chacun.
- D'être responsable face à des mineurs (vérifier que les parents sont là pour reprendre leurs enfants à la fin de l'entraînement...).
- De laisser les enfants s'exprimer.
- De transmettre le goût d'un sport collectif.
- De féliciter, d'encourager...
- De donner des solutions, de démontrer, d'être positif, d'expliquer...
- D'être patient.

L'ENTRAÎNEUR S'INTERDIRA

- De systématiquement punir.
- D'exclure définitivement un enfant d'une séance.
- D'hurler, crier sans cesse.
- D'humilier, dévaloriser les enfants...
- De laisser les enfants sans surveillance.
- De considérer l'enfant comme un adulte en miniature.
- De ne pas respecter les officiels.
- De ne pas respecter les adversaires.
- De ne pas respecter le matériel et les installations.
- De ne pas avertir les parents suffisamment à l'avance de ses absences.
- De ne pas rendre compte régulièrement du fonctionnement à ses dirigeants.
- De critiquer les parents, dirigeants « à chaud » et ouvertement.

MISE EN APPLICATION DES RÈGLES DE LA PRATIQUE MINIBASKET

Ce chapitre, partie intégrante des règles de la pratique Mini Basket, en présente les principes d'application. Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles (ex : « je peux ou je ne peux pas faire »). De ce fait, l'Éducateur / Arbitre est partie prenante du jeu pour vérifier cette application.

Les règles du jeu sont rédigées à partir des 4 règles de base :

- **La sortie de balle,**
- **Le dribble,**
- **Le marcher,**
- **Le contact.**



Les présentes règles de jeu et leur application ont été rédigées dans le seul but de répondre à l'attente de l'ensemble de nos Mini basketteurs. Elles excluent le principe de « victoire à tout prix » qui existe encore dans l'esprit de certains « entraîneurs » ou parents, principe qui aboutit invariablement à la mise à l'écart d'enfants débutants ou de progression plus lente.

Le Mini Basket est un basket de masse et d'apprentissage dans lequel le jeu doit primer sur l'enjeu, mais il doit permettre aussi de révéler des potentiels et des talents.

Cette réflexion nous a permis de dégager comme priorité les objectifs suivants :

- Permettre à chaque enfant de pratiquer le basket à son propre niveau
- Éviter les rencontres entre groupes de niveaux très différents
- Permettre un temps de jeu équivalent pour favoriser la formation
- Exploiter l'espace de jeu
- Assurer la fidélisation de nos jeunes pratiquants (participation, plaisir de jouer...)
- Susciter des vocations (ex : J.A.P.)

Organisation logistique :

La commission Mini et Jeunes en relation avec la commission Sportive organise les championnats, en fonction du nombre d'enfants dans une équipe, de leur niveau et de l'espace disponible, organisent des matchs en 3 contre 3, 4 contre 4 avec deux principes directeurs :

- Que chaque enfant joue le plus possible,
- Qu'il soit opposé à des joueurs de son niveau.

Entretien d'avant-match des éducateurs / arbitres :

Avant chaque rencontre, il est fortement conseillé aux éducateurs de se concerter sur le niveau de leurs joueurs situer le niveau d'intervention de l'arbitrage.

Un éducateur pourra, par exemple, demander à l'arbitre d'être plus attentif à l'application d'une règle apprise à l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique.

L'arbitre et l'éducateur s'associent pour permettre le bon déroulement du jeu au regard du niveau des enfants. En effet, la spécificité du jeune joueur, comme son âge, son niveau technique, ses capacités de développement, fait que l'arbitrage doit être adapté à ses caractéristiques.

Organisation des rencontres :

La commission Mini Basket en relation avec la commission Sportive répartit les enfants en fonction de leur niveau de jeu, par catégorie :

U9 : Défis BLEU, BLANC, ROUGE et ORANGE

Pas de montées / descentes en U9. Les clubs pourront demander des changements de défis, entre deux phases (mais seulement en BLEU et BLANC), si cela s'avère possible (décision Commission Mini et Jeunes)

Protocole d'échauffement et rencontres (ou plateaux orange)

U11 : D4 / D3 / D2 / D1 / ELITE

U11 D1/D2/D3 : championnat en 2 phases poules de 6

U11 D4 : 1 phase en poules de 6 / 1 week-end sur 2

Formule match 4 contre 4 sur tout terrain avec protocole pour les D3 et D4

Pour les U9 et U11, chaque équipe présente un effectif de :

- U9 : 5 à 8 joueurs maximum
- U11 : 5 à 10 joueurs maximum

Composition des équipes :

U9 : possibilité de groupe filles, groupe garçons ou groupe mixte
3 contre 3

U11 : possibilité de groupe filles, groupe garçons ou groupe mixte
4 contre 4

Mixité :

- Plus de nécessité de remplir le formulaire de mixité et d'en faire la demande au CD.
- Mixité possible pour D1 D2 D3 et D4 (2 joueurs/joueuses de sexe différent maximum / 1 seul sur le terrain).

Arbitrage pédagogique :

On ne parle pas ici de sanction : toute décision de l'éducateur / arbitre doit être expliquée aux enfants.

Feuille de marque :

U11 et U09 BLEU : E marque complète

U09 BLANC ET ROUGE : E marque sans le score (juste les participants et les points du protocole)

U09 ORANGE : fichier EXCEL ou LIBRE OFFICE (seulement les participants et les points du protocole)

PAS de SCORE VISIBLE et CLASSEMENT VISIBLE sur internet

Mise en situation des enfants comme arbitre :

Lors des rencontres, l'enfant mini basketteur sera accompagné par une personne CONFIRMEE ADULTE à cette pratique.

RAPPEL :

I/ DÉFINITIONS

Quelques termes spécifiques sont repris dans les différents articles des règles. A chacun d'eux correspond une définition.

Ballon mort : le ballon devient mort,

- Sur chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- Quand le temps de jeu est écoulé.
- Sur chaque panier réussi.

Ballon vivant : le ballon devient vivant,

- Sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un sauteur.

- Sur le deuxième lancer-franc, quand il est mis à la disposition du tireur.
- Sur remise en jeu, quand il est mis à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant en sa possession.

Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon, ou quand il est passé entre coéquipiers.

Sur un tir, le contrôle du ballon cesse dès qu'il quitte les mains du tireur.

2/ DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

2.1 - Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, la défense homme à homme ou fille à fille est obligatoire.

2.2 - L'utilisation de stratégies collectives défensives, quelles qu'elles soient, sera bien évidemment efficace compte tenu de l'inexpérience des attaquants... On fera remarquer que c'est hypothéquer l'avenir des mini basketteurs que de leur donner des éléments collectifs défensifs qui masqueront leurs faiblesses et qui ne leur permettront pas de se former !

La seule chose organisée défensivement sera le fait de confier un opposant à chaque joueur dont il aura la responsabilité. On pourra également, quand le remiseur n'aura pas de recul (en particulier dans le jeu en travers du terrain), demander au défenseur dudit remiseur de reculer de « deux pas ». En Mini Basket, chaque rencontre se termine par une poignée de main qu'échangent les joueurs, les arbitres et les éducateurs.

RÈGLES DE JEU

RÈGLE 1 – LE JEU

<p>Article 1.1 – Le Mini Basket</p> <p>Le Mini Basket est un jeu proposé aux garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence, c'est à dire la catégorie U11 et U9.</p>	<p>Article 1.2 – Objectif</p> <p>L'objectif du Mini Basket est, pour chaque équipe, de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu. Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de lancer franc. Aucun point ne sera validé</p>
---	--

RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS

<p>Article 2.1 – Le terrain</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.</p> <p>Dimensions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • maxi: 28 x 15 • Mini : 15 x 14 <p>Commentaires et/ou suggestions</p> <p>Tout doit être mis en œuvre pour proposer une aire adaptée au niveau et au nombre des joueurs en présence sur le terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain réduit pour les U9 (sur la largeur) • Terrain normal pour les U11 	<p>En U11 : on pourra utiliser la ligne normale pour des enfants qui auront acquis une expérience et un geste. Le franchissement de la ligne est autorisé, alors le tireur ne jouera pas le rebond offensif.</p> <p>Sur les paniers latéraux, faire mettre une petite marque (si possible peinte mais du « strap » peut convenir) avec la distance depuis la ligne de fond :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour les U9 : 4,00 m depuis la ligne de fond ou 2,80 depuis l'aplomb de la planche. - Pour les U11 : 5,80 m depuis la ligne de fond ou 4,60 depuis l'aplomb de la planche. <p>NB : pour des U11 débutants (D3) on pourra, de la même façon, faire tirer « plus près ». L'essentiel, dans tous les cas de figure, étant que l'enfant puisse tirer à une distance qui lui permette non seulement de marquer mais aussi de le faire avec une bonne gestuelle « sans forcer », dans l'esprit cela</p>
---	---

Article 2.2 – Les lignes

Règles obligatoires

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basket-Ball normal avec les différences suivantes :

LANCER FRANC (LF) : il sera primordial d'adapter la ligne des lancers à l'âge et aux possibilités de l'enfant. L'objectif est que la gestuelle apprise ne soit pas déformée.

En U9 : on utilisera la ligne avec pointillés si celle-ci est matérialisée (sinon on placera l'enfant à mi-chemin entre le panier et la ligne des LF) Le but est que l'enfant réussisse à marquer avec un bon geste !

Article 2.3 – Les panneaux/ les paniers

Règles obligatoires

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Il doit être agréé et répondre aux normes de sécurité. Chaque panier comprend l'anneau et le filet.

Chacun des deux anneaux doit être à 2.60m maximum au-dessus du terrain.

reste une réparation.

Commentaires et/ou suggestions

La présence des lignes sur un terrain de jeu est essentielle. Même tracées de façon sommaire ou provisoire, elles donnent aux enfants les repères et sont indispensables à l'acquisition et au respect des règles de jeu

Article 2.4 – Le ballon

Règles obligatoires

Catégorie **U9** : ballon T3 ou T5

Catégorie **U11** : ballon T5

Article 2.5 – Équipements techniques

Règles obligatoires

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- Un panneau d'affichage ET/OU un chronomètre de jeu
- Une feuille de marque
- une flèche pour l'alternance
- Un appareil sonore ou un sifflet
- Plaquettes numérotées de 1 à 5 pour les fautes.

RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR

Article 3.1 – Les équipes

Règles obligatoires

Chaque équipe doit être composée de :

U9 : 5 à 8 joueurs par équipe, 3 joueurs sur le terrain pour chaque opposition.

U11 : 5 à 10 joueurs par équipe, 4 joueurs sur le terrain pour chaque opposition.

Aucun joueur n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.

Article 3.2 – L'éducateur

L'éducateur est le responsable de l'équipe, **il doit être licencié.**

Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain en encourageant toute action positive, même si elle n'est pas suivie d'effet immédiat, en expliquant les actions négatives, en donnant des solutions possibles au joueur.

Il adopte une attitude positive, s'attache à respecter l'ensemble des acteurs de la rencontre et exige la même attitude de la part de ses joueurs.

Il est responsable des changements de joueurs, en veillant à partager équitablement le temps de jeu.

Article 3.3 – Tenue des joueurs

Règles obligatoires

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur. Les maillots doivent être numérotés.



RÈGLES 4 - DE CHRONOMÉTRAGE

<p>Article 4.1 – Temps de jeu/Chronométrage</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>U9 (Bleu) & U11 : 4 périodes de jeu de 6 mn décomptées. Intervalle de 1 mn entre 1^{ère} et 2^{ème}, et entre 3^{ème} et 4^{ème} période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période.</p> <p>U9 (Blanc et Rouge) : 4 périodes de jeu de 6 mn non décomptées (avec un arrêt du chrono sur Lancer Franc) Intervalle de 1 mn entre 1^{ère} et 2^{ème}, et entre 3^{ème} et 4^{ème} période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période.</p> <p>U9 (Orange) : Ateliers de 6mn chaque et rencontres en 2 x 6mn non décomptées. Intervalle de 3 mn entre 1^{ère} et 2^{ème} période.</p> <p>Document fourni par la Commission Mini et Jeunes pour l'organisation (avec l'explications des ateliers et le déroulement du plateau)</p>	<p>Article 4.2 – Début de la rencontre</p> <p>Selon les règles officielles, la rencontre commence par le Protocole d'échauffement en U9 puis un entre-deux (l'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires) puis s'applique la règle de l'alternance. Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.</p> <p>Pour les U11, mêmes règles sans le protocole d'échauffement.</p> <p>Article 4.3 – Temps mort</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>Un temps mort par période sauf en U09 Blanc, Rouge et Orange.</p>
---	--

RÈGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER RÉUSSI – RÉSULTAT DE LA RENCONTRE

<p>Article 5.1 – Valeurs</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>Un panier réussi du terrain compte 2 points.</p> <p>Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.</p> <p>Un panier à 3-points depuis la ligne officielle 6,75 m</p>	<p>Article 5.2 – Résultat</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>L'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points est déclarée gagnante,</p> <p>En U9 BLEU, le cumul des points avec le nombre de points pris avec le protocole d'échauffement (de 6 à 12 points de bonus suivant la réussite des épreuves de dribbles et tirs) sont comptabilisés.</p>
---	---

RÈGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRÉSENCE SUR LE TERRAIN

<p>Article 6.1 – Procédure</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, également sur tout panier marqué uniquement en U9 Bleu.</p>	<p>Article 6.2 – Possibilités de remplacement</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>Tous les joueurs doivent entrer en jeu dans chaque mi-temps. Le temps de jeu doit être réparti équitablement entre tous les joueurs.</p> <p>En U9 Blanc, Rouge et Orange changement(s) de joueurs à la volée et possible sur panier marqué (les clubs peuvent prévoir avant la rencontre, d'un commun accord, de s'organiser différemment)</p>
---	--

RÈGLE 7 – VIOLATIONS

<p>Définition</p> <p>Une violation est une infraction aux règles dont la sanction est la perte du ballon par l'équipe fautive.</p> <p>Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain</p> <p>Règles obligatoires</p> <p>Un joueur est hors-jeu lorsqu'il touche le sol SUR ou EN</p>	<p>Article 7.5 – Cinq secondes</p> <p>Règles obligatoires en U11 uniquement</p> <p>Un joueur en possession du ballon et étroitement marqué, dispose de 5 secondes pour dribbler, passer ou tirer au panier.</p> <p>Sur une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu dispose de 5 secondes.</p>
---	--

DEHORS des limites du terrain.

Le ballon est hors-jeu lorsqu'il touche un joueur ou tout autre personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Article 7.2 – Le dribble

La règle : dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

U9 et U11 :

- Aucune tolérance sur le dribble à deux mains,
- Aucune tolérance sur la reprise de dribble.

Article 7.3 – Le marcher

La règle : le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction, au-delà des limites définies dans cet article. La tolérance sur cette règle doit être définie avant le match lors de la rencontre entre les deux éducateurs et l'arbitre, selon le niveau global de leurs joueurs.

Règles obligatoires

Le pivot :

Il y a pivot lorsqu'un joueur qui contrôle un ballon à l'arrêt déplace le même pied dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied (appelé pied de pivot) reste en contact avec le sol.

Progression avec le ballon :

Après avoir choisi son pied de pivot, le joueur devra lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble ou une passe. Il ne devra pas changer de pied de pivot tant qu'il a le ballon en mains.

Article 7.4 – Troisième secondes

Règles obligatoires en U11

Non application de la règle en U9

Commentaires :

En U9, les arbitres auront une action préventive envers le joueur en lui expliquant la règle et en l'invitant à quitter la zone restrictive.

Article 7.6 – Huit secondes

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière, dispose de 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant. Non application de la règle des 8 secondes.

Article 7.7 – Quatorze secondes

Quand l'équipe attaquante récupère le contrôle du ballon après que le ballon a touché l'anneau, elle dispose de 14 seconde pour tirer (et non plus 24 sec).

Règles obligatoires

Non application de la règle des 14 secondes sauf en 2ème phase pour les U11 Elite.

Article 7.8 – Vingt-quatre secondes

La règle : une équipe contrôlant le ballon doit tenter un tir dans un délai de 24 secondes.

Règles obligatoires

Non application de la règle des 24 secondes sauf en 2ème phase pour les U11 Elite.

Article 7.9 – Remise en jeu rapide et remplacement

Pour favoriser le jeu rapide chez les jeunes, depuis 2015-16, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon en zone arrière (sauf après une faute ou temps mort).

Pour aller dans la continuité de cette règle les changements en zone arrière ne sont donc plus autorisés sauf si une contre-attaque n'est pas possible c'est-à-dire en cas de :

- **Faute, Temps mort, Arrêt de jeu prolongé (joueur blessé, ballon dans les tribunes, ...).**

Article 7.10 – Retour en zone

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Règles obligatoires

Non application de la règle en U9 uniquement.

Article 7.11 – Ballon tenu

La règle : le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement. Ne pas siffler trop vite.

Règles obligatoires

Application de la règle de l'alternance.

RÈGLE 8 – FAUTES

Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif.

Article 8.1 – Faute personnelle

La règle : tout contact empêchant la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon – bloquer, pousser, tenir, accrocher... sera sanctionné par une faute personnelle, inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles

Pas de contact pas de faute !

Règles obligatoires

Faute commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

- Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain, par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction.

Faute commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer :

- Si le panier est réussi, panier accordé, avec réparation supplémentaire.
- Si le panier n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs.

Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe en U9 uniquement.

Article 8.2 – Faute antisportive

La règle : une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif et brutal sur un adversaire.

Règles obligatoires

Pas de faute antisportive sifflée en Mini Basket.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction au joueur et pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu.

Commentaires : L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.3 – Faute technique

La règle : une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre. Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain.

Règles obligatoires

Pas de faute technique sifflée en Mini Basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et exiger une attitude correcte d'un joueur ou de son éducateur

Commentaires :

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur ou de son éducateur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.4 Faute disqualifiante

La règle : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un éducateur est une faute disqualifiante.

Règles obligatoires

Pas de faute disqualifiante sifflée en Mini Basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu. Dans le cas de l'éducateur fautif, il ne quittera pas le terrain, mais son attitude sera signalée sur la feuille.

Commentaires

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle. Celle de l'éducateur sera considérée aux regards des règlements en vigueur (attention aux personnes non licenciées).

Article 8.5 – 5 fautes par joueur

La règle : un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu (sauf arrangement entre les éducateurs).

Aide à la pratique chez les jeunes en Loire Atlantique

Aspects Techniques

Règles	U8 U9	U10 U11	U12 13	U14 U15	U16 U17	U18 U19 U20
Défense individuelle tout-terrain	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	RECOMMANDEE	RECOMMANDEE	AUTORISEE	AUTORISEE
Défense individuelle à partir du 1/2 terrain	INTERDIT	INTERDIT	AUTORISEE	AUTORISEE	AUTORISEE	AUTORISEE
Défense Zone Press tout-terrain	INTERDIT	Autorisée en élite	AUTORISEE	AUTORISEE	AUTORISEE	AUTORISEE
Défense Zone 1/2 terrain Défendre en zone c'est lorsque les joueurs ont en responsabilité un espace et non pas un joueur.	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	AUTORISEE	AUTORISEE
Panier à 3 points	6,75 M	6,75 M	6,75 M	6,75 M	6,75 M	6,75 M

Aspects Réglementaires

Règles	U8 U9	U10 U11	U12 13	U14 U15	U16 U17	U18 U19 U20
3" (dans la zone restrictive)	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
5" (possession du ballon dans les mains)	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
8" (temps maximal pour passer la ligne médiane)	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
14" sur rebond offensif	Non	Non, sauf en U11 Elite	Oui	Oui	Oui	Oui
24" (temps maximal de possession du ballon)	Non	Non, sauf en U11 Elite	Oui	Oui	Oui	Oui
Reprise de dribble	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Marcher	Tolérance +	Tolérance	Oui	Oui	Oui	Oui
Retour en zone	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Faute antisportive	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Faute Technique	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Faute Disqualifiante	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
5 fautes	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Réparation fautes d'équipe (4 fautes par 1/4-tps)	NON sauf défi U9 BLEU	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

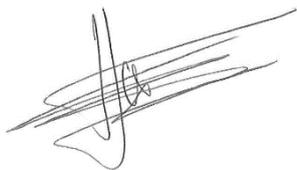
Aspects pratiques

Règles	U8 U9	U10 U11	U12 13	U14 U15	U16 U17	U18 U19 U20
Nombre de joueurs	3x3 8 joueurs de préférence	4x4	5x5	5x5	5x5	5x5
Protocole d'échauffement	TOUS DEFIS	D3 et D4				
Taille du Ballon	T5 ou T3	T5	T6	Féminin T6 Masculin T7	Féminin T6 Masculin T7	Féminin T6 Masculin T7
Durée de la rencontre	DEFI BLEU 4X6 Min en décompté DEFI ROUGE/BLANC : 4x6 Min en décompté et Arrêt sur LF DEFI ORANGE : Ateliers 6mn non décompté	4X6 Minutes en décompté. 1 mn entre deux périodes	4X8 Minutes en décompté. 2 mn entre deux périodes	4X8 Minutes en décompté. 2 mn entre deux périodes	4X10 Minutes en décompté. 2 mn entre deux périodes	4X10 Minutes en décompté. 2 mn entre deux périodes
Prolongation	Pas de prolongation	2 minutes	3 minutes	3 minutes	5 minutes	5 minutes
Pause Mi-temps	Pas d'obligation de pause	5 minutes	10 minutes	10 minutes	10 minutes	10 minutes
Changements des joueurs	Sur tous défis dès que possible. Les clubs peuvent aussi convenir de changement à la volée avant le DEFI.	Pas de changement en zone arrière sauf sur : Faute Temps mort Arrêt de jeu prolongé joueur blessé, ballon dans les tribunes.	Pas de changement en zone arrière sauf sur : Faute Temps mort Arrêt de jeu prolongé joueur blessé, ballon dans les tribunes.	Pas de changement en zone arrière sauf sur : Faute Temps mort Arrêt de jeu prolongé joueur blessé, ballon dans les tribunes.	Changements normaux	Changements normaux

Les autres points du règlement sont appliqués selon les textes en vigueur. On rappelle toutefois que l'accompagnateur de l'équipe et l'arbitre d'une rencontre de Mini-basket doivent surtout se comporter comme des éducateurs et chercher à communiquer avec les joueurs (es), pour expliquer et non pas seulement réprimander ou sanctionner.

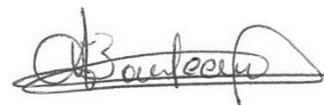
Le Président

Franck JOUNIER

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Franck Jounier', written over a horizontal line.

Le Secrétaire Général

Dominique BOUDEAU

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dominique Boudeau', written over a horizontal line.