



RÈGLEMENTS SPORTIFS PARTICULIERS

U9 - U11

CATEGORIES U9 championnat

Généralités

- Forme d'opposition : **4c4**
- Grand terrain
- Panier à 2m60 homologué (panier lesté interdit)
- Les défenses « joueurs à joueurs » sont obligatoires.
- Les défenses de zones ou de type match up sont interdites 1/2 terrain et tout terrain
- Les écrans sur le porteur de ballon ou entre non porteur de ballons sont interdits.
- Les prises à deux systématisées sont interdites
- Les mains à mains exploités comme des écrans sont interdits
- Ballon T5
- Les équipes doivent respecter les rotations des joueurs, ainsi que l'arbitrage des lignes de touches par leurs joueurs.

Règles de participation

Nombre de joueurs autorisés : 10 (recommandé 8)

Types de licences autorisées :

0C : sans limite

1C, 2C, OCT : 3 maximum

Couleurs de licences autorisées :

BC : sans limite

Temps de jeu :

- -4 périodes de **8 minutes** non décomptées
- Arrêt du chrono à la 4^{ème} minutes de chaque quart temps pour effectuer les rotations.
- **1 minutes** de repos entre le **1er et 2ème** quart temps et entre **3ème et 4ème** quart temps
- Mi-temps : **3 minutes**
- Le chronomètre **s'arrête** uniquement sur **faute et lancer-francs**.

Changement de joueur :

- Arrêt du chrono à la 4^{ème} **minute** de chaque quart temps pour effectuer les rotations.
- Les changements s'effectuent entre les quarts temps et à la 4^{ème} minutes de chaque quart-temps.
- Les rotations des joueurs sont définies **par l'application dédiée** ou par le fichier Excel mis à disposition. Les rotations seront contrôlées lors des vérifications des feuilles e-marques.

Faute individuelle / d'équipe :

- **Cinq** fautes personnelles entraînent l'élimination du joueur.
- Après la quatrième faute d'équipe toute faute personnelle défensive entraîne une réparation par deux lancers-francs

Égalité :

En cas d'égalité, la rencontre se termine sur un match nul.

Directives arbitrales

L'arbitre ne touche pas le ballon sauf en cas de communication avec la table.

Catégorie U11 championnat

Généralités

- Forme d'opposition : **4c4**
- Grand terrain
- Panier à 2m60 homologué (panier lesté interdit)
- Les défenses « joueurs à joueurs » sont obligatoires.
- Les défenses de zones ou de type match up sont interdites 1/2 terrain et tout terrain
- Les écrans sur le porteur de ballon ou entre non porteur de ballons sont interdits.
- Les mains à mains exploités comme des écrans sont interdits
- Ballon T5

Règles de participation

Nombre de joueurs autorisés : 10 (recommandé 8)

Types de licences autorisées :

OC : sans limite

1C, 2C, OCT : 3 maximum

Couleurs de licences autorisées :

BC : sans limite

Temps de jeu :

- 4 périodes de **8 minutes** non décomptées
- **2 minutes** de repos entre le **1^{er}** et **2^{ème}** quart temps et entre **3^{ème}** et **4^{ème}** quart temps
- Mi-temps : **5 minutes**
- Le chronomètre **s'arrête** uniquement sur **faute, lancer-francs et temps mort**.
- **Arrêt** du chronomètre dans les **2 dernières** minutes du match et de la prolongation.

Temps-mort :

- 1 temps-mort technique **obligatoire** au premier coup de sifflet de l'arbitre à partir de la 4^{ème} minute de chaque période **en première mi-temps**.
- 2 temps-morts par équipe (à prendre par l'éducateur) pour la deuxième mi-temps.

Changement de joueur :

- Les changements s'effectuent entre les quarts temps ou au temps-mort durant la 1^{ère} mi-temps.
- Tous les joueurs doivent être rentrés avant le changement de côté (début du 3^{ème} quart-temps)
- Les changements s'effectuent **en zone avant** et sur arrêt du chronomètre, faute et lancers-francs durant la 2^{ème} mi-temps et pendant les éventuelles prolongations.

Faute individuelle / d'équipe :

- **Cinq** fautes personnelles entraînent l'élimination du joueur.
- Après la quatrième faute d'équipe toute faute personnelle défensive entraîne une réparation par deux lancers-francs

Prolongation

- En cas de prolongation, le temps de jeu supplémentaire est de **4 minutes** sans changer de côté, en gardant les fautes collectives (continuité de la seconde mi-temps)
- Seules les deux dernières minutes de chaque prolongation sont décomptées.
- Pas de temps mort supplémentaire.
- Changement sur arrêt du chronomètre.

Directives arbitrales

L'arbitre ne touche le ballon qu'en zone avant (à chaque coup de sifflet) et en zone arrière dans le cadre d'une relation avec la table de marque (gestuelle de faute ou incident).

En cas d'entorse aux directives de ces règlements mini-basket, l'entraîneur/éducateur/arbitre devra le faire enregistrer sur la feuille de marque dans la case "réserves"

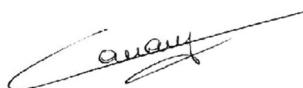
Exemple : non-respect des rotations, non-participation des joueurs à l'arbitrage, comportement inapproprié de l'éducateur...

Si après enquête d'une personne référencée de la Commission mini-basket, ces directives n'étaient pas respectées, le club fautif sera contacté par le Comité de basket de la Gironde.

La présidente de la commission mini-basket
Michèle LADOIS



La Secrétaire Générale
Edith LANAU



Le Président du Comité
Jean-Luc DUBOS

