



Corrèze Basketball

Règlement U11 Saison 2017/2018

Préambule :

« Ne perdons pas de vue qu'un rassemblement Mini-Basket est une affaire de jeunes entre eux, que l'intervention des adultes doit être la plus discrète possible, rester dans une attitude loyale et impartiale, à l'exclusion de toute passion nuisible à l'esprit de cette compétition »

Règle 1 : Dimensions et équipements :

1. Le terrain:

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle. Les dimensions : **28 X 15 mètres** (exceptionnellement possibilité de jouer sur 15 X 14).

2. Les lignes :

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de basket-ball normal avec la restriction suivante :

La ligne de lancer franc est tracée à 4m du panneau (ligne en pointillés).

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

3. Les panneaux (paniers) :

Chaque panier doit comprendre **l'anneau et le filet**, ce dernier étant un repère visuel important pour l'enfant.

Chacun des deux anneaux doit être à 2m60 au dessus du terrain.

4. Le ballon:

Ballon **taille 5** obligatoirement.

5. L'équipement technique :

Le club recevant doit mettre à disposition :

- le chronomètre de jeu.
- la feuille de match.
- des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur
- un appareil sonore ou un sifflet.

Règle 2 : Les joueurs et l'entraîneur :

6. Les équipes :

Les rencontres se déroulent à **4 contre 4**.

Chaque équipe doit être composée de **4 joueurs minimum et 8 maximums**.

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

Il est possible de présenter une équipe mixte :

- En Championnat « Fille » : un seul garçon permis sur le terrain.
- En Championnat « Mixte » : pas de restriction

Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir des maillots de même couleur, numérotés.

Les Clubs présentant 2 équipes ou plus, doivent fournir une liste de 5 « Brûles » qui ne pourront pas jouer dans une autre équipe.

7. L'entraîneur :

Il est le responsable de l'équipe, il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, tranquillement et avec le sens de l'entraide et de l'amitié.

Il doit être licencié.

Une faute technique ou disqualifiante pourra lui être sifflée en cas d'attitude antisportive.
Une personne majeure et licenciée doit être présente lors de la rencontre.

Règle 3 : le chronométrage :

1. Temps de jeu :

4 périodes de 6 minutes décomptées (Règlement officiel de la FFBB).

Un intervalle de 2 minutes, entre les périodes 1 et 2 et entre les périodes 3 et 4.

Une mi-temps de 6 minutes, entre les périodes 2 et 3.

La 1ère période débute par un entre deux dans le rond central ensuite on applique l'alternance pour les périodes 2, 3 et 4.

A la mi-temps les équipes doivent changer de panier.

2. Temps mort :

Un temps mort d'une minute par période pour chaque équipe. Tout temps mort non utilisé ne peut pas être reporté sur une autre période.

Règle 4 : Présence en jeu et remplacements :

Obligation de faire participer chaque joueur à une période complète sur les deux premières. Si l'effectif est égal ou supérieur à 6 joueurs, chacun d'entre eux ne participera **qu'à 3 périodes maximum**.

Les remplacements sont autorisés dans les 3^{ème} et 4^{ème} périodes. Ils peuvent se faire dès que le chronomètre de jeu est arrêté sans se soucier de la possession du ballon pour l'une ou l'autre équipe.

Règle 5 : Valeur d'un panier et résultat final :

Un panier réussi derrière la ligne des 6m25 compte 3 points.

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.

Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est alors donné à l'adversaire, sur le côté à hauteur de la ligne de lancer franc.

L'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.

Si l'écart de points entre les deux équipes excède 40 points, il y aura arrêt de la totalisation du score sur la feuille de match mais poursuite de la rencontre jusqu'à son terme.

Pas de prolongation : un **résultat nul est validé**.

Pas d'affichage du score.

Règle 6 : Règles particulières :

- Non application de la règle des 3 secondes (apprentissage de la notion).
- Non application de la règle des 5 secondes.
- Non application de la règle des 8 secondes.
- Non application de la règle des 24 secondes.
- Application de la règle du retour en zone arrière.
- Ballon tenu : règle de l'alternance.
- Dans les petits gymnases, faire reculer les défenseurs pour les remises en jeu.
- **Fautes :**
 - 1 joueur ayant commis 5 fautes personnelles quittera définitivement le terrain. **Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe.**
 - En cas de faute commise sur un joueur, 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.
 - En cas de faute commise sur un joueur « en position de shoot » :
- Si le panier est réussi, panier accordé et un lancer franc supplémentaire.

- Si le panier n'est pas réussi : réparation : 2 lancers francs.
 - Pas de faute antisportive, technique ou disqualifiante pour un joueur mais, dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander le changement de joueur. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé et pourra revenir en jeu seulement si l'arbitre le lui permet. L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.
- Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, **la défense individuelle est obligatoire.**
- Chaque rencontre débute et se termine par une poignée de mains qu'échangent joueurs, arbitres, entraîneurs et personnes officiant à la table de marque.

Règle 7 : L'arbitrage en Mini-Basket :

L'arbitre est à la fois directeur de jeu et éducateur. Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues dans le code de jeu. 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.

Mais la spécificité du jeune joueur (son âge, son niveau technique, ses capacités de développement) fait que l'arbitrage doit être adapté. Ainsi, on n'appliquera pas la règle du marcher de la même façon à un enfant débutant et à un ayant 4 années de pratique.

Un entraîneur pourra, lors de l'entretien d'avant match avec l'arbitre, demander à celui-ci d'être attentif à l'application d'une règle apprise récemment à l'entraînement. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique. La sanction de l'arbitre doit être également pédagogique. Elle doit être appliquée verbalement avant même de faire les gestes qui correspondent.

CORRÈZE
BASKETBALL