

SAISON 2010 / 2011

CATEGORIES
MINI-POUSSINS - MINI-POUSSINES

I Qualification

Sont admis à participer dans cette catégorie les joueurs nés en **2002 et 2003**
Pour les surclassements, se référer au tableau Catégories et Surclassements

II COMPOSITION DES EQUIPES

Jeu **3 contre 3**,

Sur un plateau, le nombre de joueurs peut être supérieur à 6.

La mixité est autorisée. Dans une équipe la présence de **2 joueurs de sexe opposé**
est tolérée mais ils ne **peuvent pas être présents ensemble** sur le terrain.

Les équipes mixtes doivent être signalées à l'engagement des équipes.

III TERRAIN ET MATERIEL

L'aire de jeu sera tracé dans la largeur d'un terrain de basketball ou un demi terrain, sera équipé de panneaux de Minibasket (arceaux à 2,60m du sol)
La ligne de lancers francs est à **3 m** de la verticale de la planche.
Les ballons **taille 5** doivent être fournis par l'équipe visitée.

IV FEUILLE DE MARQUE

1. Les feuilles de marque à utiliser, doivent être celles homologuées par le Comité.
2. Les **nom et prénom** des joueurs doivent être inscrits en entier et lisiblement.
3. Les **entrées en jeu doivent être notées à chaque période.**

V DUREE DES RENCONTRES

Le temps de jeu est fixé à **4 périodes de 6 minutes non décomptées**, avec une pause de 1 mn entre chaque période.
Aucun temps mort n'est accordé.

VI PARTICIPATION ET CHANGEMENT DES JOUEURS

Chaque joueur doit participer au moins à **une période complète** durant les **deux premières périodes**, mais aucun ne peut rester en jeu **plus de trois périodes**.
Au cours des **trois premières périodes** tous les joueurs doivent avoir eu **une période de repos**.

Aucun changement de joueur ne peut être effectué au cours des trois premières périodes, sauf pour remplacer un joueur blessé ou exclu du jeu pour 3 fautes.
Important : Toute entrée en jeu de joueur en cours de période doit être inscrite sur la feuille de marque et compte pour une période . Cependant, le joueur devra joué, en plus, une période entière.

Trois fautes personnelles par joueur sont tolérées.

VII RESULTAT

La partie **débute par 10 lancers francs** tirés par tous les joueurs, inscrits sur la feuilles de match et sont comptabilisés dans le score.

Pas d'affichage des scores au tableau mural.

Pas de classement.

Pas de prolongation, un score nul est parfaitement valable.

Si l'écart est égal ou supérieur à 25 points, arrêt du score mais pas des fautes.

VIII Applications des règles de Minibasket

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base : la sortie de balle, le dribble, le marcher, le contact.

Suite à un panier marqué, il est demandé aux défenseurs de se replier derrière la ligne médiane.

Arbitrer, c'est faire respecter ces règles.

La sanction doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui ne viendront qu'en complément..

L'arbitrage doit être pédagogique et adapté au niveau de chaque équipe.

L'aspect jeu doit primer d'où des particulières en certains points :

- Défense individuelle obligatoire, la défense regroupée sous les paniers est interdite.
- Pas de tir à 3 points comptabilisé
- Pas de retour en zone
- Pas de comptabilisation des fautes d'équipes
- Pas d'application des règles des 3 secondes , 5 secondes, 8 secondes et 24 secondes.
- **Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur les côtés à hauteur de la ligne de lancer franc.**
- **Entre deux au début de chaque période.**
- **En cours de jeu**, dans le cas où le règlement prévoit un entre deux le ballon est remis alternativement à chaque équipe. (fleche)