

CATEGORIE U9

FORMULE PLATEAUX

I ENGAGEMENTS

Ils se font par écrit sur le formulaire spécifique et doivent parvenir au Comité selon la date inscrite sur le formulaire (avant la réunion de préparation fixée début octobre). (Une par zone nord et sud). D'une phase à l'autre de nouvelles équipes pourront être engagées.

II FORMULE

Les rencontres se déroulent en 3 contre 3. Les équipes sont constituées au minimum de 3 joueurs et au maximum de 10.

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.

Dans la mesure du possible, les équipes mixtes doivent être signalées à l'engagement des équipes en précisant si la majorité de l'équipe est masculine ou féminine.

III QUALIFICATIONS

- âge : années **2005** et **2006**

Pas de surclassement possible pour les U7

- nombre de joueurs autorisés : licence **JC** = 10 max

licence **JC1** ou **JC2** = 3 max

licence T = 3 max

Le nombre total des licences **JC1**, **JC2** et T ne peut être supérieur à 5

IV HORAIRES DES RENCONTRES

Samedi matin à partir de 10h00 et avant 15h30.

Selon l'horaire établi par le club recevant en absence de modification d'horaire prévue par les Règlements Généraux, validation par la Commission Sportive.

V REGLEMENT DE JEU

A. temps de jeu :

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.

B. Participation :

* Les nom et prénom des joueurs doivent être inscrits en entier et lisiblement.

* Le n° de licence des Joueurs et Entraîneur(s)

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.

Trois fautes personnelles par joueur sont tolérées.

C. Entrées en Jeu

* elles doivent être notées à chaque début de période par une croix encadrée **X**

* si le joueur rentre au cours de la période, une croix non encadrée sera inscrite. X

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 jouer, en plus, une période entière.

D. Changement de joueurs :

Aucun changement de joueur ne peut être effectué au cours des trois premières sauf pour remplacer un joueur blessé ou exclu du jeu pour 3 fautes.

E. Comptage des points

Le score ne sera comptabilisé uniquement sur la feuille de marque. Pas d'affichage au tableau mural.

La partie débutera par 10 lancers francs tirés par tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et sont comptabilisés dans le score.

F. Résultats : pas de prolongation : un score nul est valable.

Si lors d'une période, l'écart est égal ou supérieur à 15 pts, arrêt du comptage du score mais pas des fautes.

G. Capitaine : Il n'y a pas de capitaine dans cette catégorie

VI MATERIEL

A. L'aire de jeu sera tracée dans la largeur d'un terrain de basketball ou un demi terrain et sera équipée 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.

La ligne des tirs à 3 points n'est pas utilisée.

B. Ballons : taille n°5

Le club recevant est tenu de fournir les ballons (échauffement et rencontres)

C. Les feuilles de marque à utiliser doivent être celles homologuées par le Comité à télécharger.

- Les nom et prénom des joueurs doivent être inscrits en entier et lisiblement.

- Les entrées en jeu doivent être notées à chaque période.

VII APPLICATION DES REGLES 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.

Elle se fera *obligatoirement* du milieu de terrain après chaque panier inscrit (tolérance tout terrain si les deux entraîneurs sont en accord dès le début de la rencontre et après en avoir informé les arbitres.)

- 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 comptabilisé. Le ballon est donné à l'adversaire sur les côtés à hauteur de la ligne de lancer franc.
- Un entre deux sera fait au début de chaque période, ensuite chaque situation ED sera une alternance (flèche).
- Un changement de côté intervient entre la 2^{ème} et le 3^{ème} période.