



RÉGLEMENT U11

Date d'entrée en vigueur au 15/09/2020

Dans le présent document, les termes employés pour désigner des personnes sont pris au sens générique. Ils ont à la fois valeur d'un féminin et d'un masculin.

L'esprit Minibasket : le jeu prime sur l'enjeu !

Le mini-basket doit être considéré comme une phase d'apprentissage et les présentes règles de jeu et leur application ont été rédigées dans le seul but d'adapter le jeu à l'âge des pratiquants en plein développement physique, psychologique et social. 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 lente.

Ces règles viennent en complément des dispositions applicables à tous les championnats exposés dans le règlement sportif départemental. Le bureau départemental est habilité à prendre toute décision dans les cas non prévus au présent règlement.

Le rôle de l'éducateur

Le rôle de l'éducateur est prépondérant au bon déroulement de la rencontre. **Il est garant de l'esprit sportif et responsable de l'équipe.** Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, en privilégiant l'encouragement et l'entre-aide **sans réprimander les joueurs, sans invectiver l'arbitre et les officiels à la marque.**

Le système de compétition

Championnat en deux phases

Le championnat U11 de Côte d'Or se déroule en deux phases. L'équipe classée première de la poule A à l'issue de la deuxième phase remporte le championnat départemental. Aucun titre n'est délivré pour les équipes qualifiées dans les autres poules. Celles-ci sont constituées pour des rencontres par niveau le plus homogène possible. Des dispositions réglementaires peuvent varier pour les équipes qualifiées en poule A.

Classement

Les points au classement sont attribués comme suit :

Match gagné : 3 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Match perdu par pénalité ou forfait : 0 point

Le classement n'est pas affiché sur l'interface de gestion FBI.



1. Déroulement du match

1.1. Concertation d'avant match

Avant chaque rencontre, les éducateurs, arbitres, **officiels de table de marque, délégué de club** doivent se concerter pour évoquer le règlement spécifique de la catégorie, au besoin éclaircir un point particulier et se mettre d'accord sur l'application de certaines règles dans l'intérêt des enfants.

Le niveau des enfants sera abordé afin d'organiser des périodes de jeux d'égale valeur et pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage. **Cette entrevue indispensable ne dure que quelques minutes.**

1.2. Adaptations spécifiques des équipements et tracés

- Terrain **homologué** : 28 x 15 m maximum, 26 x 13 m minimum
- Ligne de lancer-franc : à 4 m du panier
- Hauteur du panier : 2,60 m
- Ballon **officiel** : taille 5
- Feuille de marque : spécifique minibasket qui permet de mentionner la participation par période

1.3. Adaptations réglementaires, opposition, durée du jeu et des intervalles, temps-morts :

- Match en 4 contre 4
- 4 périodes de 6 minutes décomptées
- 1 minute de repos entre les périodes
- 5 minutes de mi-temps
- 1 temps-mort d'une minute par période est autorisé pour chaque équipe.
- Pas de prolongation (sauf poule A, voir article 5 du présent règlement)

2. Participation des joueurs, entrées en jeu, changements

2.1. Composition des équipes :

- 4 minimum et 8 maximum, pas de capitaine
- **Chaque joueur doit être régulièrement qualifié dans la catégorie et surclassé le cas échéant.**

2.2. Changements et entrées en jeu :

Aucun changement n'est possible, et chaque joueur inscrit devra jouer au moins deux périodes entières :

- Une (1) période jouée dans le 1^{er} ou le 2^{ème} quart-temps
- Et une (1) période jouée dans le 3^{ème} ou 4^{ème} quart temps.

2.3. Cas d'une blessure de joueur :

Un joueur blessé ne peut pas revenir sur le terrain durant le quart-temps au cours duquel il est sorti mais peut reprendre le jeu dans un quart-temps suivant. La période est comptabilisée au joueur blessé.

2.4 Cas de la 5^{ème} faute personnelle :

Un joueur ayant commis 5 fautes doit quitter le terrain. S'il n'y a pas de joueur pour remplacer ce joueur, un arrangement entre les éducateurs pour maintenir sur le terrain 4 joueurs est possible.

2.4. Cas particulier d'une équipe n'ayant pas 4 joueurs au début du match :

Si une équipe manque de joueur, l'autre équipe doit prêter un ou deux joueurs si l'effectif le permet pour que le match puisse se dérouler. Le match est perdu par défaut pour l'équipe défaillante, sans pénalité financière et mention en sera faite sur la feuille de match.

2.5. Mixité :

En U11 féminines, si le club n'a pas d'équipe masculine, 1 seul garçon sur le terrain est toléré.

En U11 masculins, des filles peuvent participer sans disposition particulière

2.7. Identification des équipes premières évoluant en poule U11M A :

Une équipe première évoluant en poule A, doit déclarer, avant le début de la deuxième phase au plus tard, une liste de quatre (4) joueurs identifiés ne pouvant pas participer aux compétitions des poules inférieures.

3 Score : valeur des paniers, affichage du score

3.1 Valeur des-paniers :

- Un panier réussi à l'intérieur de la zone restrictive : 2 points.
- Un lancer-franc réussi : 1 point.
- Un panier réussi, en dehors de la zone restrictive : 3 points

Marquer un panier contre son camp n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de lancer-franc et aucun point ne sera validé pour l'une ou l'autre des équipes.

3.2 Affichage du score et classement :

Le tableau de marque doit afficher le décompte du temps de jeu et du score. Au-delà de 30 points d'écart l'affichage du score sur le tableau est **définitivement** stoppé. La marque sur la feuille continue. Les entraîneurs veilleront à tout mettre en œuvre pour qu'une équipe ne marque pas 0 point.

4. Règles non applicables - le code de jeu FIBA s'applique sauf :

POULE A	AUTRES POULES
La faute antisportive La faute disqualifiante La faute technique du joueur La faute technique de l'entraîneur (remplacée par un rapport d'incident) <u>Prolongation</u> : 3 minutes, avec la règle du panier en or, la première équipe qui marque remporte le match et le jeu s'arrête. Au-delà de 3 minutes sans panier, le jeu s'arrête sur un match nul.	La règle des 3 secondes dans la zone La règle des 5 secondes pour joueur étroitement marqué ou pour effectuer la remise en jeu La règle du retour en zone La règle des 8 secondes pour franchir la ligne médiane La règle des fautes d'équipe La faute antisportive, disqualifiante, technique du joueur La faute technique de l'entraîneur (remplacée par un rapport d'incident) Pas de prolongation

5. Directives pour l'arbitrage

5.1. Désignation de l'arbitre par les clubs

Il est recommandé de faire arbitrer la rencontre soit, par 2 jeunes en école d'arbitrage accompagnés d'un adulte référent, soit par un adulte et un jeune en école d'arbitrage.

Chaque intervention de l'arbitre doit être accompagnée d'une explication verbale à vocation pédagogique.

5.2. Remise en jeu en zone arrière :

L'arbitre ne doit pas toucher le ballon en zone-arrière sur les violations. Il doit remettre le ballon au joueur, en mains propres après une faute seulement.

5.3. Faute technique de l'entraîneur

Elle n'est pas réparée sur le terrain mais remplacée par un incident au dos de la feuille de marque qui sera étudié par la commission compétente.

6. Directives techniques pour l'entraîneur

La mise en place de toute défense de zone est interdite. Ne pas confondre zone et « effet de grappe » ! Les manœuvres d'écrans sont très déconseillées afin de respecter l'intégrité physique des enfants.