

REGLEMENTS SPORTIFS GENERAUX

Table des matières

TITRE 1 : GENERALITES	3
TITRE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX EPREUVES SPORTIVES DEPARTEMENTALES	4
ARTICLE 8 : REGLES DE PARTICIPATION	4
ARTICLE 9 : QUALIFICATION ET LICENCE.....	5
ARTICLE 10 : VERIFICATION DES LICENCES.....	5
TITRE 3 : REGLE DU BRULAGE	7
ARTICLE 15 : LISTE DES JOUEURS (ES).....	7
ARTICLE 17 : PERSONNALISATION DES EQUIPES	8
TITRE 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS	8
TITRE 5 : CONDITIONS D'ORGANISATION DES EPREUVES DEPARTEMENTALES	8
ARTICLE 24 : AIRE DE JEU INJOUABLE.....	9
ARTICLE 25 : SUSPENSION D'UNE SALLE	9
ARTICLE 26 : RESPONSABILITES	9
ARTICLE 27 : HEURES DES RENCONTRES	10
ARTICLE 28 : MODIFICATION DES HORAIRES	10
TITRE 6 : REMISE DES RENCONTRES	Erreur ! Signet non défini.
TITRE 7 : DUREE DES RENCONTRES	10
TITRE 8 : FORFAITS.....	11
ARTICLE 42 : FORFAIT GENERAL.....	12
TITRE 9 : OFFICIELS.....	12
ARTICLE 43 : DESIGNATIONS	12
ARTICLE 49 : OFFICIELS DE TABLE	14
TITRE 10 : E-MARQUE.....	14
ARTICLE 52 : TENUE DE LA E-MARQUE	14

ARTICLE 56 : ENVOI DE LA E-MARQUE	15
ARTICLE 57 : RESERVES	15
ARTICLE 58 : RECLAMATIONS	16
ARTICLE 59 : INCIDENTS.....	17
ARTICLE 60 : CUMULS FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES SANS RAPPORT	18
ARTICLE 61 : FAUTE DISQUALIFIANTE	18
TITRE 11 REGLEMENT PARTICULIER DES U11 2 ^{ème} DIV - U11 ET U9 – ECOLE DE BASKET.....	20
CHAPITRE 1 – COMMENTAIRES SUR LES REGLES DE JEU	20
CHAPITRE 2 – REGLES DE JEU	21
REGLE 3 – LES JOUEURS ET L’ENTRAINEUR.....	22
REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE	22
REGLE 5 – VALEUR D’UN PANIER REUSSI – RESULTAT DE LA RENCONTRE.....	23
REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN	23
REGLE 7 – VIOLATIONS	23
REGLE 8 – FAUTES	24
CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIERES	26
REGLE 9 – DEFENSES.....	26
REGLE 10 – ECART DE POINTS	26
3- ANNEXE – DEFINITIONS	26
CONDENSE DES REGLES PARTICULIERES DU REGLEMENT U 11 2EME DIV – U11 ET U9 – ECOLE DE BASKET	27

REGLEMENTS SPORTIFS

TITRE 1 : GENERALITES

ARTICLE 1

Dans le cadre de la délégation de pouvoirs conférés par la FFBB aux comités départementaux (cf. : Titres I & II des règlements généraux de la FFBB), le Comité Départemental de l'Esbonne organise et contrôle les épreuves sportives soumises aux dispositions du Titre V des règlements généraux.

ARTICLE 2

Le Comité Départemental de l'Esbonne (CDBB91)

1. Organise :
 - les Championnats départementaux seniors masculins et féminins,
 - les Championnats départementaux jeunes masculins et féminins,
 - la Coupe de l'Esbonne,
 - les phases qualificatives aux compétitions régionales jeunes,
2. Contrôle :
 - les tournois, coupes, challenges et rencontres amicales homologuées.

Pour toutes les autres épreuves n'entrant pas dans ces catégories et impliquant la participation des licenciés de la FFBB, une autorisation spéciale doit être sollicitée auprès de la FFBB.

Le Comité Départemental de l'Esbonne est également chargé, en collaboration avec la LIFBB, d'organiser la détection et la formation des joueurs, entraîneurs, arbitres et officiels de table de marque, ainsi que des dirigeants.

ARTICLE 3

Chaque saison sportive, le Comité Départemental soumet à l'approbation de la LIFBB les règlements sportifs particuliers des épreuves définies ci-dessus. Une fois approuvés par la LIFBB, l'application des dits règlements incombe au Comité Départemental.

ARTICLE 4

Les épreuves sportives visées ci-dessus sont réservées aux Groupements Sportifs relevant territorialement de son administration ou à ceux soumis à une dérogation fédérale spéciale. Les Groupements Sportifs doivent être régulièrement affiliés à la FFBB, en règle financièrement et sportivement avec celle-ci, la Ligue et le Comité Départemental dont ils relèvent.

ARTICLE 5

Sous réserve des dispositions susvisées, les Groupements Sportifs désirant participer aux différentes épreuves doivent adresser leurs engagements dans les délais prévus et acquitter les droits financiers déterminés chaque saison sportive par le comité directeur.

ARTICLE 6

Les Groupements Sportifs dont l'équipe première dispute les Championnats de France et/ou régionaux doivent obligatoirement se conformer aux dispositions prévues pour l'engagement des équipes de niveaux inférieurs en Championnat départemental.

En particulier, obligation est faite pour ces équipes de participer aux différents Championnats et de terminer la compétition concernée.

ARTICLE 7

7.1. Avant tout début de Championnat, un règlement sportif particulier fixe les modalités de déroulement de chaque épreuve, ainsi que celles d'accession à la division supérieure ou de descente de division à l'issue des Championnats concernés.

7.2. Toute infraction aux dispositions contenues dans le règlement sportif particulier de chacune des épreuves concernées, est passible de sanctions en application des dispositions du Titre VI des règlements généraux.

TITRE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX EPREUVES SPORTIVES DEPARTEMENTALES

ARTICLE 8 : REGLES DE PARTICIPATION

8.1 Championnats départementaux Seniors
Nombre de joueurs autorisés : 12 au plus dont :
Licences JC
Licences JC1, JC2, JT 3 au maximum
Etranger(ère)s 3 en excellence – 5 dans les autres championnats.

8.2 Nouvelle association ou section nouvelle (féminine ou masculine)
Nombre de joueurs autorisés : 12 au plus dont :
Licences JC
Licences JC1, JC2, JT 4 au maximum
Etranger(ère)s 5 au maximum.

Compétitions départementales des jeunes
Nombre de joueurs autorisés : 12 au plus dont :
Licences JC
Licences JC1, JC2 ou JT 5 au maximum

Important :

Le nombre total de licenciés "JC1" "JC2" et "JT" ne peut être supérieur à 5.

Cas particuliers de la création d'un club ou d'une nouvelle équipe :

Afin de favoriser la pratique, une équipe a la possibilité de ne pas respecter ces quotas.

Dans ce cas elle ne sera pas classée et le cas échéant, ne pourra prétendre à la montée en division supérieure.

Pour les équipes qui seront créées après le début du championnat il conviendra de respecter les dispositions suivantes :

- ne participer qu'à la phase retour,
- ou jouer les rencontres en retard.

8.4	Temps de jeu
	Seniors – U20 – U 17 – U15.....4 x 10'
	U 134 x 8'
	U11 – U 11 et U9.....4 x 6' ou 6 x 4'

L'e-Marque doit obligatoirement être utilisée pour tous les championnats, quel que soit la catégorie.

ARTICLE 9 : QUALIFICATION ET LICENCE

9.1 Pour prendre part aux différentes épreuves sportives, tous les joueurs doivent être licenciés et être régulièrement qualifiés pour leur Groupement sportif, conformément aux règles de participation de la saison en cours.

Un joueur ne peut représenter au cours de la même saison qu'un seul Groupement sportif dans les diverses compétitions à l'exception des mutations à caractère exceptionnel.

Une exception est la licence JAS (Autorisation Secondaire) qui permet d'évoluer au sein d'un autre groupement sportif que son groupement d'origine pour une équipe d'une catégorie d'âge, d'un niveau de pratique déterminé.

Ce serait, notamment le cas d'un jeune joueur repéré comme « espoir départemental » par la commission technique départementale qui aurait muté afin de jouer au niveau régional et participé aux « Tournois de Qualification régionaux » et dont l'équipe ne se serait pas qualifiée pour le niveau régional.

ARTICLE 10 : VERIFICATION DES LICENCES

Avant chaque rencontre, le premier arbitre devra demander la présentation de la carte de licence des joueurs et des entraîneurs. Les photocopies de carte de licence ou image sur support numérique ne seront autorisées.

Il proposera au capitaine de chacune des deux équipes de vérifier les licences de l'équipe adverse afin d'éviter des litiges sur la qualification des joueurs. Toute anomalie constatée doit être inscrite par le premier arbitre sur l'e-Marque (**partie "Réserves"**) et sera contresignée par le deuxième arbitre et les capitaines en titre.

Dans le cas où le joueur (se) ne serait pas qualifié(e) à la date de la rencontre, cette dernière sera perdue par pénalité, sur décision de la Commission Sportive Départementale.

ARTICLE 11

11.1 En cas de non présentation de sa carte de licence, quel que soit le motif, le joueur devra présenter une pièce officielle nominative comportant une photo.

Lorsqu'un licencié régulièrement qualifié ne peut présenter sa licence, il peut néanmoins participer à la rencontre en présentant l'une des pièces suivantes :

- carte nationale d'identité
- passeport
- carte de résident ou de séjour
- permis de conduire
- carte de scolarité
- carte professionnelle
- passe Navigo / carte Imaginaire

Une inscription « licence non présentée » sera apposée à l'emplacement du numéro de licence. Ce fait sera inscrit dans la case « **Reserve/Observation** » et signé par les arbitres.

En outre le Groupement sportif pourra être pénalisé d'une amende pour carte de licence non présentée.

11.2 Le joueur ne présentant pas sa carte de licence et ne pouvant justifier de son identité avant la rencontre, suivant les dispositions précédentes, pourra être inscrit sur l'e-Marque. Toutefois, il devra présenter sa carte de licence ou une pièce officielle avant son entrée en jeu.

Ce fait sera consigné sur l'e-Marque dans la case « **Reserve/Observation** » et contresigné par les arbitres.

ARTICLE 12

L'arbitre doit vérifier que les licenciés des catégories "jeunes" sont régulièrement surclassés pour participer à une épreuve sportive relevant de la catégorie d'âge supérieure.

En cas d'absence de la mention du surclassement sur la carte de licence, l'arbitre doit consigner ce fait sur la e-Marque mais il ne peut interdire la participation à la rencontre du joueur concerné. Ce dernier y participera alors sous l'entière responsabilité du Président de son groupement sportif.

La commission sportive vérifiera si le surclassement a bien été délivré.

ARTICLE 13

A. Rencontre à rejouer

Seuls sont autorisés à participer à une rencontre à rejouer les joueurs qualifiés à la date de la rencontre initialement prévue au calendrier.

A la date d'une rencontre appelée à être rejouée, un joueur qui était sous le coup d'une suspension à la première rencontre, ne peut participer à cette rencontre, même si à la date de cette dernière, sa suspension a pris fin (Titre VI des règlements généraux).

Dans le cas exceptionnel où le joueur en remplace un autre à la suite du décès du titulaire ou de blessure grave, il pourra participer à la rencontre s'il est régulièrement licencié.

B. Rencontre remise

B.1 Peuvent participer à une rencontre remise, tous les joueurs qualifiés pour le groupement sportif à la date à laquelle se déroule effectivement la rencontre durant la saison en cours.

B.2 Un groupement sportif ayant un joueur retenu pour une sélection pourra demander la remise d'une rencontre de championnat ou de coupe de la catégorie à laquelle appartient ce joueur.

- B.3** Un groupement sportif ayant un joueur blessé lors d'une sélection (déplacement + matchs) pourra demander, après avis du médecin régional, la remise d'une rencontre de championnat ou de coupe de la catégorie à laquelle il appartient.

ARTICLE 14

Sous contrôle du Bureau, la Commission Sportive peut procéder à toutes vérifications relatives aux dispositions ci-dessus énoncées.

Si elle constate qu'un joueur non licencié ou non qualifié a participé à une rencontre officielle, elle déclare l'équipe avec laquelle ce joueur a joué, battue par pénalité pour la ou les rencontres disputées.

TITRE 3 : REGLE DU BRULAGE

ARTICLE 15 : LISTE DES JOUEURS (ES)

Tous les Groupements Sportifs ayant des équipes disputant des Championnats fédéraux, régionaux, départementaux doivent adresser au Comité Départemental, au plus tard avant la 1^{ère} journée de ces Championnats, la liste des **cinq joueurs** ou **joueuses** qui participeront régulièrement au plus grand nombre de rencontres avec l'équipe première. Ces joueurs sont dits « brûlés » et ne peuvent, en aucun cas, jouer dans une équipe participant aux Championnats des divisions inférieures.

ARTICLE 16

A :

1. La commission sportive départementale est chargée de vérifier la régularité et la sincérité des listes déposées par les Groupements sportifs.
2. Les joueurs « non brûlés » ne peuvent seulement participer qu'aux rencontres disputées par l'équipe immédiatement inférieure.
3. La commission sportive peut, à tout moment, modifier la liste déposée en fonction des participations effectives des joueurs figurant sur la liste aux rencontres de l'équipe première (ou de la première équipe réserve...), **elle en informe alors l'équipe concernée.**
4. Le groupement sportif peut demander la modification de la liste des brûlés jusqu'à la fin des matchs aller pour les raisons suivantes :
 - Raisons médicales impliquant un arrêt supérieur à 2 mois.
 - Mutation professionnelle ou changement définitif de domicile rendant impossible la participation au championnat.
 - Non-participation d'un joueur ou joueuse aux rencontres de l'équipe concernée, dûment constatée sur les feuilles de marque.

La commission sportive appréciera le bien-fondé de la demande.

5. **Pour la catégorie Seniors**, 2 équipes **du même club ou de la même CTC**, ne pourront évoluer dans la même division (dans le cas de la 1^{ère} division, deux équipes du même club ne peuvent jouer dans la même poule). Il y a impossibilité pour l'équipe réserve d'accéder à la division dans laquelle évolue l'équipe première. La descente de l'équipe première dans la division où évoluait l'équipe réserve, entraîne automatiquement la descente de l'équipe réserve de cette division quelle que soit sa position au classement.

- B.** Les joueurs non « brûlés » ne peuvent seulement participer qu'aux rencontres disputées par l'équipe immédiatement inférieure.
- Par équipe immédiatement inférieure il faut comprendre, dans l'ordre :
Equipe 2 - Equipe 3 etc.. Disputant les Championnats régionaux ou départementaux
 - ✓ La liste des joueurs « brûlés » d'une équipe doit être envoyée à la commission sportive gérant le Championnat immédiatement inférieur avant la 1^{ère} journée de championnat de l'équipe 2.
Elle doit être envoyée aux 2 commissions sportives (celle de l'équipe 1 doit vérifier que les brûlés jouent bien)

ARTICLE 17 : PERSONNALISATION DES EQUIPES

Si plusieurs équipes d'un même groupement sportif participent aux rencontres d'une même catégorie du Championnat départemental, chaque équipe doit être personnalisée (joueurs nominativement désignés). Avant la 1^{ère} journée de Championnat, la composition des équipes ainsi personnalisées doit être transmise à la commission sportive. Les joueurs désignés dans une équipe personnalisée ne peuvent changer d'équipe en cours de saison.

TITRE 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

ARTICLE 18

Les équipements des joueurs doivent être aux couleurs spécifiées sur la feuille d'engagement de leurs Groupements Sportifs respectifs.

Si deux équipes appartenant à des Groupements Sportifs différents sont appelées à se rencontrer et possèdent les mêmes couleurs d'équipements, les règles suivantes sont appliquées :

- ☞ Rencontre disputée sur le terrain ou dans la salle d'un groupement sportif recevant :
 - * les joueurs de l'équipe du groupement sportif « visiteur » conservent leur couleur d'équipements.
- ☞ Rencontre disputée sur terrain neutre :
 - * le changement de couleur d'équipements appartient à l'équipe du groupement sportif **nommé en premier sur la convocation.**

ARTICLE 19

Chaque joueur doit porter un maillot comportant un numéro devant et dans le dos. Les chiffres doivent être pleins, de couleur unie contrastant avec celle des maillots.

Les équipes doivent utiliser les numéros 0 à 99.

TITRE 5 : CONDITIONS D'ORGANISATION DES EPREUVES DEPARTEMENTALES

SALLES ET TERRAINS

ARTICLES 20

Toutes les salles et terrains où se disputent les rencontres officielles doivent être homologuées par la Fédération Française de Basket Ball.

ARTICLE 21

Le Comité peut, pour ses épreuves sportives, utiliser le terrain ou la salle de tout groupement sportif affilié de son territoire. Ce dernier doit tout mettre en œuvre pour assurer la mise à disposition des installations.

ARTICLE 22

- ↳ Les Groupements Sportifs disputant les Championnats ne faisant pas l'objet de désignation d'officiels et/ou disposant de plusieurs salles ou terrains sis dans des lieux différents doivent, huit jours avant la rencontre prévue, aviser le comité et l'adversaire de l'adresse exacte du lieu où se disputera la rencontre ainsi que les moyens d'y accéder.
- ↳ En cas de non observation de ces dispositions, le groupement sportif concerné expose son équipe à être déclarée battue par pénalité.
- ↳ Si la rencontre doit se dérouler sur un stade ou en salle multisports en même temps qu'une autre manifestation sportive, il appartient à l'équipe recevant de prendre toutes les dispositions pour que la rencontre de basket-ball se déroule à l'heure prévue.
- ↳ Un groupement sportif contrevenant aux dits règlements s'expose au forfait de ses équipes avec toutes les conséquences que cela implique (cf. article 37)

ARTICLE 23

- ↳ En cas d'accès payant à une rencontre, les billets d'entrée donnant accès à la manifestation sont vendus par le groupement sportif organisateur. Les tarifs des billets doivent être affichés aux guichets.
- ↳ Les cartes officielles et invitations délivrées par l'organisateur, les cartes officielles de la FIBA, les cartes du Comité Directeur fédéral, des membres d'honneur de la Fédération et des Commissions fédérales donnent libre accès dans toutes les réunions régionales et départementales.
- ↳ Seules les cartes officielles de la FFBB de la saison en cours, revêtues de la photographie du titulaire et du timbre fédéral, les cartes du Ministère de la Jeunesse et des Sports, du CNOSF, les cartes de Presse Fédérales et Régionales, ces dernières valables pour une seule ville ou Région déterminée, les cartes des Liges et Comités départementaux donnent droit à l'entrée à l'occasion des rencontres de Championnat ou Coupe dans les conditions fixées par les règlements généraux de l'annuaire fédéral.
- ↳ Les invitations adressées aux Groupements Sportifs et aux officiels sont réservées aux accompagnateurs.

ARTICLE 24 : AIRE DE JEU INJOUABLE

Lorsque l'aire de jeu est déclarée « injouable » par les arbitres, l'organisateur et les arbitres doivent tout mettre en œuvre, si un autre terrain ou une salle est mis à leur disposition, pour faire disputer la rencontre en cet autre lieu.

ARTICLE 25 : SUSPENSION D'UNE SALLE

La suspension d'une salle ou d'un terrain n'est applicable qu'à l'équipe pénalisée du groupement sportif concerné.

ARTICLE 26 : RESPONSABILITES

Le Comité départemental de l'Essonne décline toute responsabilité dans les sinistres quelconques qui peuvent survenir au cours ou à l'occasion d'une rencontre officielle. Obligation est faite pour les Groupements Sportifs de s'assurer en responsabilité civile et contre les accidents, conformément à la législation en vigueur, pour les accidents corporels et matériels.

ARTICLE 27 : HEURES DES RENCONTRES

→ La commission sportive fixe l'heure des rencontres conformément aux dispositions contenues dans les règlements sportifs particuliers des épreuves concernées.

→ Dans le cas de rencontres couplées :

A. il est nécessaire de prévoir un intervalle entre le début de chaque rencontre :

- ♦ de 2h15 pour les catégories SENIORS/U20/U17/U15 Masculins et Féminins
- ♦ de 1h30 pour les autres catégories.

Pour les seniors sans horaires officiels : samedi entre 17H30 et 20H30 et dimanche entre 10H00 et 17H30
U17 et U20 : samedi entre 14H30 et 20H30 et dimanche entre 10H00 et 17H30.

ARTICLE 28 : MODIFICATION DES HORAIRES

La commission sportive a seule qualité pour modifier l'horaire ou la date d'une rencontre donnant lieu à **une désignation d'officiels** seniors ou jeunes sur demande conjointe en utilisant uniquement FBI V2 des associations sportives concernées sous réserve que cette demande parvienne au comité au moins dix jours avant la rencontre. Si le club adverse n'a pas répondu à la demande, la dérogation sera acceptée par le comité. Sauf cas exceptionnellement admis par la commission sportive.

Pour les rencontres sans désignation d'officiels, tous les changements doivent se faire obligatoirement via FBI V2.

Il est obligatoire, (sauf cas particulier exceptionnel validé par le comité départemental), que tous les matches "aller" aient eu lieu avant le début des matches "retour".

ARTICLE 30

Un groupement sportif ayant un joueur sélectionné ou blessé en sélection peut demander, après avis du médecin départemental, la remise d'une rencontre de Championnat ou de Coupe pour la seule catégorie à laquelle évolue ce joueur.

TITRE 7 : DUREE DES RENCONTRES

ARTICLE 31

Le temps de jeu est, selon la catégorie concernée, fixé comme suit :

CATEGORIES	DUREE DE LA RENCONTRE	DUREE DES PROLONG.
U13 M	4 x 8 '	2 '
U 13 F	4 X 8'	2'
U 15 M	4 x10'	5 '
U 15 F	4 X 10'	5'
U 20 – U 17 - SENIORS	4 x 10 '	5 '

Pour U11 U9 et Ecoles de Basket VOIR REGLEMENT des Ecoles de basket.

ARTICLE 32

Conformément aux règlements sportifs particuliers des épreuves considérées, des prolongations pourront se dérouler. Dans ce cas, il est alors joué une ou autant de prolongations, jouées sur le même panier que la 2ème mi-temps, qu'il est nécessaire pour obtenir un résultat positif.

ARTICLE 33

- Un joueur des catégories « U17 » à « ANCIENS » ne peut participer à plus de deux rencontres officielles par « week-end ».
 - Un joueur de la catégorie U 15 M peut participer à 2 rencontres dans le même week-end mais uniquement dans cette catégorie (interdit de jouer en U 15 et U 17 (surclassé) dans le même week-end)
 - Un joueur des catégories « U13 » et plus jeunes ne peut participer à plus d'une rencontre par « week-end » (à l'exception des tournois pour autant que le temps de jeu soit réduit).
- Le « week-end » s'étend du vendredi soir au dimanche soir.

ARTICLE 34

34.1 - CONVOCATION DES EQUIPES

Dispositions spéciales des Championnats JEUNES et SENIORS PRM PRF DM2 DM3 DF2 DM4 DF3. Le groupement sportif recevant est obligatoirement tenu de prévenir le correspondant des Groupements Sportifs adverses ainsi que le Comité du jour et de l'heure de la rencontre et des moyens de communication pour se rendre sur son terrain, de façon que ce dernier soit en possession de ces renseignements, au plus tard sept jours avant la rencontre, sauf cas de force majeure.

- En conséquence, les correspondants des associations prendront toutes les dispositions utiles pour respecter cet impératif. En cas de litige ou de contestation seul la date de réception du double du courriel au comité fera foi.
- Tout manquement à cette règle entraînera le forfait de l'association recevant sur réclamation de l'association visiteuse ou rapport d'un officiel du Comité. En cas de litige ou de contestation, seuls seront pris en considération les avis de rencontres parvenus en temps utile au Comité.
- En l'absence du double de convocation, l'association visiteuse réclamante considérée comme non avisée, sera déclarée « vainqueur » par forfait de l'association recevant.

TITRE 8 : FORFAITS

ARTICLE 35

- Le groupement sportif qui ne peut participer à une rencontre officielle doit, dans les meilleurs délais, par les moyens les plus rapides (courriel), aviser le Comité et son adversaire. Une confirmation écrite doit être adressée à l'adversaire et au Comité par courriel.
 - Tout groupement sportif déclaré forfait sera sanctionné d'une pénalité financière dont le montant est fixé annuellement dans les tarifs dans les dispositions financières de la saison en cours.
- Lorsqu'une équipe d'un groupement sportif ne peut pas participer à la rencontre « aller » devant se dérouler sur terrain adverse, cette équipe jouera obligatoirement la rencontre « retour » chez l'adversaire.
- Après étude du dossier, c'est la commission sportive qui déclare le forfait d'une équipe.

ARTICLE 36

En cas de forfait d'une équipe d'un groupement sportif, lors d'une rencontre de Championnat, de Coupe, Tournoi, Sélection, le groupement sportif défaillant s'expose au remboursement des divers frais d'organisation engagés inutilement par un tiers organisateur et de la totalité des indemnités des officiels désignés. (Cf. art. 2.3 des présents règlements fédéraux et dispositions financières).

ARTICLE 37

- Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de cinq joueurs (sauf catégories U11, U13F, U13M sauf Excellence) en tenue ne peut prendre part à la rencontre. Après expiration d'un délai de trente minutes, si l'une des équipes n'est pas prête à jouer dans la minute qui suit la mise en demeure prononcée par l'arbitre, le ballon est mis en jeu par un entre-deux au cercle central et la rencontre est interrompue.
- L'arbitre consigne les faits sur la e-Marque. La commission sportive décide alors de la suite à donner.

ARTICLE 38

- Si au cours d'une rencontre, le nombre de joueurs d'une équipe devient inférieur à deux, le jeu est immédiatement arrêté par l'arbitre et cette équipe perd la rencontre par défaut.
- Toute équipe qui abandonne le terrain perd la rencontre par forfait. Dans ce cas, elle perd tout droit aux éventuels remboursements de frais auxquels elle aurait pu prétendre.

ARTICLE 39

- En remplacement d'une rencontre de Championnat qui n'aurait pu avoir lieu consécutivement au forfait de l'une ou de l'autre équipe, il ne peut être organisé une rencontre amicale entre celles-ci.

ARTICLE 40

Pour chaque catégorie d'âge, le forfait général d'une équipe supérieure entraîne, automatiquement, le forfait des équipes inférieures et le cas échéant, leur rétrogradation. Sauf décision de l'organisme dépendant.

ARTICLE 41

Une équipe d'un groupement sportif qui a perdu une rencontre par forfait ou par pénalité est considérée comme ayant le plus mauvais « point-avantage » des équipes à égalité de points.

Pour les compétitions ne comportant que des rencontres aller, le « point-avantage » sera calculé sur l'ensemble des rencontres de la poule.

ARTICLE 42 : FORFAIT GENERAL

Toute équipe disputant les Championnats PRM, PRF et DM2, ayant perdu trois rencontres par forfait sera automatiquement déclarée « forfait général » et pourra être rétrogradée de deux divisions.

Pour les autres Championnats une équipe ayant perdu trois rencontres par forfait sera automatiquement déclarée « forfait général » et sera être rétrogradée d'une division, en outre elle ne pourra accéder à la division supérieure la saison suivante.

TITRE 9 : OFFICIELS

ARTICLE 43 : DESIGNATIONS

- Les arbitres sont désignés par la CDO sur les rencontres des championnats à obligation (PRM, PRF, DM2 et DM3) ainsi que sur les U20 excellence et autres catégories décidées par l'organisateur en début de saison ainsi que sur les rencontres Jeunes Région non couvertes par la CRO.
- Les OTM peuvent être désignés par la CDO sur les rencontres événementielles type Open U13 U15M – U13 U15F, Finales Jeunes Départementales et Finales Coupe de l'Essonne.

Pour les équipes seniors engagées dans les championnats départementaux, le statut de l'arbitrage ne s'applique que pour les championnats PRM et PRF.

ARTICLE 44

44-1 : Championnats soumis à la charte de l'arbitrage et faisant l'objet de désignation d'officiels

En cas d'absence des deux arbitres ou de non désignation, il est procédé de la manière suivante :

- Si un ou des arbitres officiels neutres sont disponibles dans la salle ou sur le terrain, la rencontre doit être dirigée par ces derniers. L'officiel de l'échelon le plus élevé officie alors comme premier arbitre. A rang égal, on procède par tirage au sort. (Aucun arbitre officiel ne peut refuser d'arbitrer si l'organisateur lui procure les moyens nécessaires d'accomplir son devoir).
- A défaut de ce qui précède, chaque Groupement Sportif en présence, désigne un de ses officiels présents à la rencontre, l'officiel le plus élevé devient l'arbitre de la rencontre, à rang égal : tirage au sort.

Si les solutions précédentes ne peuvent être appliquées, chaque groupement sportif présente un licencié et l'arbitre est désigné par tirage au sort ; ce dernier arbitrera seul.

Si une équipe se présente pour jouer avec moins de sept joueurs et qu'un arbitre officiel est inscrit sur la feuille de marque comme joueur ou entraîneur de cette équipe, cet arbitre n'est pas tenu de diriger la partie. Il conservera la qualité qui est indiquée sur la feuille de marque.

Si aucune équipe ne présente spontanément de licencié, le club recevant devra fournir un arbitre, y compris, si besoin, en désignant un de ses joueurs prévu pour participer à la rencontre. Dans ce cas ce dernier sera alors rayé en fin de rencontre en tant que joueur (sauf si l'équipe compte uniquement 5 joueurs). Il restera arbitre pour toute la durée de la rencontre sauf si le ou les arbitres désignés arrivent en cours de match.

44-2 : Championnats non soumis à la charte de l'arbitrage et ne faisant pas l'objet de désignation d'officiels

Le choix des arbitres doit être effectué par le club recevant.

Toutes les situations sont possibles.

Néanmoins les responsables du club recevant doivent observer les critères suivants :

- sélectionner deux personnes pour l'arbitrage.
- s'assurer que le niveau de compétence des personnes sélectionnées est adapté à la rencontre à diriger.
- être convaincu du bon esprit sportif des personnes sélectionnées.

Pour effectuer ce choix, le club peut prendre conseils auprès de qui bon lui semble.

Cependant c'est le club recevant qui prend la décision finale et cette sélection est incontestable pour autant qu'elle est faite selon les critères précisés ici ; Elle doit assurer le bon déroulement de la rencontre.

ARTICLE 45

Les arbitres (ou l'arbitre unique) ainsi désignés ne peuvent faire l'objet de réserves. Ils possèdent toutes les prérogatives d'un arbitre désigné par la CDO et bénéficient, à ce titre, des mêmes supports matériels et logistiques d'accueil.

ARTICLE 46

Aucun changement d'arbitre ne peut être effectué en cours de jeu, sauf en cas de retard de l'arbitre désigné ou en cas de blessure de l'arbitre unique.

ARTICLE 47

Lorsqu'un arbitre, marqueur, chronométrateur, opérateur des 24 secondes régulièrement désigné arrive en retard, il doit prendre immédiatement ses fonctions au premier arrêt de jeu.

ARTICLE 48

Si chaque équipe ne comporte que cinq joueurs et s'il n'y a personne soit pour arbitrer, marquer ou chronométrer, ou s'il n'y a pas de responsable de l'organisation, la rencontre ne peut avoir lieu. Cet incident devra faire l'objet d'un rapport conformément aux dispositions de l'article 19-3 de l'annuaire régional. La commission saisie proposera au Bureau sa décision concernant la suite à donner.

ARTICLE 49 : OFFICIELS DE TABLE

- Un officiel de table ne peut être récusé s'il présente une convocation officielle. Si la CDO n'a pas désigné d'officiel de table pour une rencontre donnée, les Groupements Sportifs concernés doivent les fournir dans tous les cas. Les officiels de table ainsi choisis doivent être licenciés à la FFBB.
- Si l'équipe du groupement sportif visiteur ne peut présenter d'officiel de table, le groupement sportif organisateur doit y pourvoir en totalité.
- Il est vivement recommandé que la fonction de chronométreur soit remplie par l'officiel désigné par le groupement sportif organisateur (manipulation des appareils électroniques).

ARTICLE 50

Les frais d'arbitrage des catégories Seniors et Jeunes soumis à désignation sont sujets à la caisse de péréquation.

ARTICLE 51

Le groupement sportif organisateur d'une rencontre doit mettre à la disposition des arbitres et officiels de table de marque, des installations et équipements approuvés par la FIBA et conformes à la description qui en est faite aux règlements sportifs des Championnats de France.

TITRE 10 : FEUILLE DE MARQUE

ARTICLE 52 : TENUE DE LA FEUILLE DE MARQUE

La feuille de marque électronique (la e-Marque) doit être utilisée pour toutes les équipes, toutes les compétitions essonniennes, toutes les catégories de jeu, toutes les divisions.

Si une difficulté informatique empêche la transmission du résultat, alors la feuille de marque au format PDF doit être adressée au Comité sans délai et le résultat de la rencontre doit être renseigné par le club recevant dans FBI avant la fin du week-end.

Si un problème de matériel informatique bloque, sans qu'il y ait de solution, l'utilisation de l'application e-Marque, alors le seul recours est la feuille de marque papier. Dans ce cas, le club recevant doit renseigner le résultat de la rencontre dans FBI V2 avant la fin du week-end et transmettre la feuille de marque papier au Comité dans les 4 jours suivants la rencontre.

Dans les deux cas, une explication justifiée dû au problème rencontré doit être fournie au Comité.

Seul le marqueur doit renseigner la feuille de marque avec l'aide de l'arbitre à partir des documents fournis par les entraîneurs des deux équipes.

Ceci à l'exception des cinq joueurs par équipe qui débiteront la rencontre, que les entraîneurs respectivement enregistreront eux-mêmes.

ARTICLE 53

Un joueur inscrit sur la feuille de marque qui n'est pas entré en jeu, est considéré comme n'ayant pas participé à la rencontre. Son nom doit être rayé lors de la clôture de la rencontre (avant la signature de feuille de marque par l'arbitre), afin notamment de faciliter ultérieurement le contrôle des joueurs « brulés ».

ARTICLE 54

Les joueurs arrivant en retard dont les noms sont régulièrement inscrits sur la feuille de marque avant le début de la rencontre peuvent participer à la rencontre.

Un joueur non inscrit sur la feuille de marque, avant le début de la rencontre (avant le commencement de la procédure de l'entre-deux initial) ne pourra, en aucun cas y participer.

ARTICLE 55

Aucune rectification de la feuille de marque ne peut être effectuée après sa signature par les arbitres.

Cette contrainte est facilitée avec la e-Marque puisque la validation des arbitres bloque l'accès aux données de la rencontre.

ARTICLE 56 : ENVOI DE LA FEUILLE DE MARQUE

- Avec l'e-Marque, du fichier Export incombe au groupement sportif de l'équipe recevante.
- Si l'e-Marque n'a pas pu être utilisée et a été remplacée par une feuille de marque « papier », alors l'envoi de la feuille de marque au Comité incombe au groupement sportif de l'équipe recevante qui justifiera par la même occasion, l'absence d'utilisation de l'e-Marque. La feuille de marque doit parvenir au plus tard dans les 4 jours qui suivent la rencontre. En cas de réclamation, de faute disqualifiante avec rapport ou d'incidents pour quelque motif que ce soit, l'arbitre doit lui-même se charger de l'acheminement de la feuille de marque « papier » dans les mêmes conditions de diligence requises ci-dessus. Les envois effectués par la poste doivent être suffisamment affranchis.
- En cas de non réception dans les délais ci-dessus spécifiés ou d'insuffisance d'affranchissement, une pénalité financière pourra être infligée selon les dispositions financières de la saison en cours.

- **Saisie des résultats sur FBI V2**
 - Avec la e-Marque, la saisie des résultats sur FBI V2 est automatique lors de l'envoi du fichier Export, dès lors que le fichier Import a été utilisé.
 - La saisie des résultats sur FBI V2 étant obligatoire pour tous les championnats, quand il n'y a pas d'envoi du fichier Export disponible, la saisie manuelle des résultats incombe au groupement sportif recevant.

ARTICLE 57 : RESERVES

- Une réserve ne peut concerner le terrain ou le matériel ou bien la qualification d'un(e) joueur (se)
 - Une réserve doit être obligatoirement signifiée à l'arbitre par le capitaine en titre.
- Pour les équipes constituées uniquement de joueurs (euses) mineur(e)s, tout ce qui est lié au rôle qu'un capitaine d'équipe doit assurer, est de la responsabilité de l'entraîneur.
- Si un joueur absent au début de la rencontre, mais inscrit sur la feuille de marque, pénètre sur le terrain en cours de partie, des réserves sur sa qualification pourront être faites par écrit par le capitaine en titre plaignant immédiatement à la fin de la période concernée.
 - L'arbitre ne peut pas refuser d'inscrire les réserves au dos de la feuille de marque et de porter à la connaissance du capitaine en titre de l'équipe adverse. Celui-ci pourra passer outre cette information à ses risques et périls.
 - Les réserves devront être contresignées, par les arbitres et les deux capitaines en titre et le cas échéant, donner lieu à un rapport circonstancié de la part de l'arbitre.
 - Si le capitaine adverse refuse de signer, le capitaine en titre réclamant le fait préciser par les arbitres sur la feuille de marque.

ARTICLE 58 : RECLAMATIONS

Une réclamation est une décision qui concerne une erreur supposée des officiels (arbitres et OTM) dans l'application du règlement officiel.

58-1 : Aucune réclamation n'est possible pour les rencontres de la catégorie "Mini Basket".

58-2 : Pour qu'une réclamation soit recevable en la forme, il faut que :

LE CAPITAINE EN JEU RECLAMANT OU A DEFAUT L'ENTRAINEUR

- la déclare la réclamation à l'arbitre le plus proche au moment où le fait se produit :
 - ✓ immédiatement si le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté,
 - ✓ au premier ballon mort si le ballon est vivant au moment de la faute d'arbitrage supposée.
- remet un chèque à l'ordre du Comité d'un montant correspondant à un acompte du droit dû pour une réclamation selon les dispositions financières du Comité départemental.
- Dicte la réclamation à l'arbitre dès la fin de la rencontre,
- contresigne la réclamation au verso et au recto dans le cadre réservé à cet effet,
- fait préciser par l'arbitre, sur la feuille de marque, le refus de signer du capitaine en jeu adverse le cas échéant,
- si le capitaine en jeu réclamant a été disqualifié, le capitaine en titre ou l'entraîneur procédera aux formalités ci-dessus.

IMPORTANT :

Pour que la réclamation soit recevable par le Comité il faut :

- qu'elle soit confirmée le premier jour ouvrable suivant la rencontre par pli recommandé adressé au Comité. Ceci doit être fait conjointement ou séparément, par le capitaine réclamant ou l'entraîneur, un dirigeant majeur du club réclamant (président ou secrétaire).
- qu'elle soit obligatoirement accompagnée d'un chèque (libellé à l'ordre du comité départemental) d'un montant fixé, annuellement, par l'assemblée générale, diminué de l'acompte versé précédemment (voir les dispositions financières de la saison en cours). Cette somme restera acquise au Comité.
- Si ce versement n'est pas joint, la réclamation est déclarée irrecevable.

En cas de réclamations multiples, chacune d'elles sera soumise au paiement de la somme susvisée.

Dans le cas où l'arbitre refuserait d'inscrire la réclamation (ce qui n'est pas son devoir), le capitaine en titre ou à défaut l'entraîneur doit adresser le premier jour ouvrable suivant la rencontre, par pli recommandé, le motif de la réclamation au Comité, accompagné obligatoirement d'un chèque d'un montant fixé annuellement par l'assemblée générale (voir les dispositions financières départementales de la saison en cours). Cette somme restera acquise au Comité. Une enquête sera alors ouverte afin d'apprécier les motifs du refus de l'arbitre et selon la situation, l'instruction éventuelle de la réclamation pourra être réalisée.

L'ARBITRE #1 :

- Après avoir pris connaissance qu'une réclamation a été déclarée, doit faire mentionner par le marqueur sur une feuille à la table de marque : la marque, le temps joué, l'équipe réclamante, le numéro de maillot des deux capitaines en jeu et le motif succinct de la réclamation.

- Doit inscrire sur la feuille de marque, à la fin de la rencontre, sous la dictée du capitaine en jeu réclamant ou de l'entraîneur, le texte de la réclamation et le contresigner.
- Doit adresser le lendemain de la rencontre, un rapport circonstancié et détaillé portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation (utiliser les imprimés prévus à cet effet), ainsi que les rapports de l'arbitre #2 et des officiels de la table de marque, ainsi que l'original de la feuille de marque si elle a été faite sur papier.
- Doit faire appliquer les instructions indiquées plus haut en ce qui concerne, entre autres, les signatures au recto et au verso de la feuille de marque.

L'ARBITRE #2 :

- Doit contresigner la réclamation,
- Doit rédiger un rapport circonstancié personnalisé et détaillé portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation et le remettre immédiatement après la rencontre à l'arbitre.

LES OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE : MARQUEUR, CHRONOMETREUR, OPERATEUR DU CHRONOMETRE DES TIRS, AUTRES OFFICIELS S'ILS SONT PRESENTS :

- Doivent remettre un rapport circonstancié personnalisé et détaillé portant sur les points précis faisant l'objet de la réclamation et le remettre immédiatement après la rencontre à l'arbitre.

INSTRUCTION DE LA RECLAMATION SUR LE FOND :

- Lorsque la réclamation est recevable sur la forme, la réclamation peut être examinée sur le fond par la Commission Départementale des Officiels.
- L'instruction d'une réclamation et la décision ne porteront que sur les points mentionnés dans la réclamation.

ARTICLE 59 : INCIDENTS

Un incident est un événement qui perturbe le déroulement normal d'une rencontre. Il concerne les acteurs de la rencontre, les spectateurs, le matériel.

- Lorsque des incidents, de quelque nature que ce soit, sont constatés à l'occasion d'une rencontre qu'elle soit arrêtée définitivement ou non par l'arbitre du fait :
 - Soit de l'envahissement de l'aire de jeu ou de ses abords immédiats par le public,
 - Soit de la mauvaise tenue des joueurs, entraîneurs, accompagnateurs et "supporters".

L'arbitre est tenu :

- de consigner les faits sur la feuille de marque,
- d'en aviser les autres officiels et les capitaines des deux équipes,
- de faire contresigner les capitaines,
- d'adresser la feuille de marque, si « papier », au Comité qui ouvrira une enquête et recherchera les responsables.

Ils doivent immédiatement fournir un rapport circonstancié et personnalisé sur les incidents :

- les arbitres et tous les officiels de table

Ils doivent immédiatement fournir un rapport circonstancié et personnalisé sur les incidents au plus tard vingt-quatre heures ouvrables après la rencontre (le cachet de la poste ou la date de réception par le Comité en cas d'envoi par courrier feront foi) :

- le cas échéant le représentant de la Fédération, de la Ligue Régionale ou du Comité Départemental,
- le délégué de club,
- le capitaine et l'entraîneur de chacune des équipes en présence,
- et plus généralement toute personne directement mise en cause.

Les intéressés pourront également solliciter les rapports des témoins et faire état de tous les autres éléments juridiquement admis au moment des faits qu'ils estimeront utiles à la défense de leur thèse.

▪ Tout membre d'un Comité directeur (fédéral, régional ou départemental) même non investi d'une fonction officielle qui assiste à une rencontre au cours de laquelle se produit des incidents, doit adresser un rapport à l'organisme compétent dans les vingt-quatre heures ouvrables après la rencontre.

ARTICLE 60 : CUMULS FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES SANS RAPPORT

- Tout licencié sanctionné de trois fautes techniques et/ou disqualifiantes sans rapport dans la même compétition au cours de la même saison sportive sera suspendu pour un week-end de toutes fonctions officielles et de toutes compétitions conformément à l'article 10.1.2 et 21.1.11 des règlements disciplinaires généraux de la FFBB. La date de suspension sera notifiée au groupement sportif dans les délais les plus brefs par lettre recommandée.
 - Pour la 4ème faute technique et/ou disqualifiante sans rapport infligée à ce même licencié la sanction sera une suspension du licencié pour deux week-ends de toutes fonctions officielles et de toutes compétitions. La date de suspension sera notifiée au groupement sportif dans les délais les plus brefs par lettre recommandée.
- Au-delà de la 4ème faute technique et/ou disqualifiante sans rapport, un dossier de discipline sera ouvert.

La commission de discipline régionales notifiera aux Groupements Sportifs les dates de suspension et le montant de la pénalité financière qu'elle aura décidé.

- Pour toute suspension intervenant en fin de Championnat et qui ne pourra être exécutée, la sanction sera reportée au début de la saison suivante.

ARTICLE 61 : FAUTE DISQUALIFIANTE

Un licencié sanctionné d'une faute disqualifiante au cours d'une rencontre est immédiatement exclu conformément à l'article 1.1 Annexe 1 du règlement disciplinaire général de la FFBB :

- Si, à l'issue de la rencontre :

* 1° La faute disqualifiante n'est pas confirmée sur la e-Marque, la sanction prend fin avec la rencontre.

* 2° La faute disqualifiante est confirmée, l'arbitre note sur la e-Marque la mention suivante :

"Je confirme la faute disqualifiante et rapport suit", en précisant succinctement le motif, cette annotation doit être contresignée par le capitaine en titre des deux équipes.

- L'arbitre devra préciser les nom, prénom, numéro de licence et titre du groupement sportif du licencié sanctionné, et adresser lui-même la feuille de marque et son rapport à l'organisme concerné.
- Si l'un des capitaines refuse de signer, l'arbitre devra le consigner sur la e-Marque.
- Le licencié sanctionné de la faute disqualifiante est immédiatement suspendu, sans autre avis, jusqu'au prononcé de la décision. Il devra adresser son rapport à l'organisme compétent dans les vingt-quatre heures ouvrables suivant la fin de la rencontre.

- La Commission de discipline compétente jugera dans les plus brefs délais et précisera la peine infligée. Elle notifiera par lettre recommandée, la décision au président ou au correspondant officiel de l'association qui devra informer immédiatement l'intéressé.

ARTICLE 62

- Lorsqu'un organisme de la Fédération a connaissance d'une fraude, d'une qualification irrégulière d'un licencié ou d'une mauvaise application des règlements, une enquête doit être effectuée même en l'absence de réserves ou de réclamations (Art. 912 des règlements généraux de la FFBB).
- Cette enquête ne peut toutefois s'appliquer qu'à des faits s'étant produits depuis le début de la saison en cours.
 - Les conclusions de l'enquête seront transmises à l'organisme ayant compétence qui prendra toute décision qui conviendra.

TITRE 11 REGLEMENT PARTICULIER DES U11 2^{ème} DIV - U11 et U9 – ECOLE DE BASKET

CHAPITRE 1 – COMMENTAIRES SUR LES REGLES DE JEU

Préambule

Ce document, partie intégrante du règlement de jeu du Mini basket FFBB, présente les principes d'application des règles de jeu.

La spécificité du jeune joueur, comme son âge, son niveau technique, ses capacités de développement, fait que l'arbitrage doit être adapté à ces caractéristiques.

Au même titre que l'entraîneur, l'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur. Ces deux fonctions sont complémentaires afin d'assurer une formation harmonieuse du jeu de Basket Ball au jeune joueur.

Généralités

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au code de jeu. L'arbitre est le directeur de jeu, il est le garant de l'application de ces règles.

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 l'application des règles doit être fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. On n'applique pas la règle du "marcher" de la même manière à un enfant débutant et à un enfant ayant quatre années de pratique.

L'idéal serait que l'arbitrage s'adapte au niveau de jeu de chaque équipe, même mieux, au niveau de chaque joueur. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

Commentaires à certaines règles de jeu

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base : la sortie de balle, le dribble, le "marcher", le contact. L'application de celles-ci se feront dans cet ordre.

Conseils pratiques

Avant chaque match l'arbitre réunira les deux entraîneurs pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage.

Un entraîneur pourra demander à l'arbitre d'être plus attentif à l'application d'une règle apprise à l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique.

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

Il est conseillé que l'arbitre ait une tenue uniforme. Dans ce cas, les clubs pourront s'équiper de chasubles de couleurs grises qui serviront lors des matches et des séances d'entraînement.

Mise en situation des enfants comme arbitres : dans tous les cas l'enfant doit être encadré par une personne confirmée et ayant une bonne connaissance des règles de jeu. Il est ainsi nécessaire de ne pas faire arbitrer deux jeunes arbitres néophytes en même temps.

CHAPITRE 2 – REGLES DE JEU

➤ REGLE 1 – LE JEU

Article 1.1

U 11 et U9 – ECOLE DE BASKET

Le mini basket U11 et U9 - école de basket est un jeu basé sur le Basket ball, pour garçons et filles, ayant dix ans, dans l'année où la compétition commence, c'est à dire la catégorie U10 : 7, 8, 9 et 10 ans.

U 11 – 2^{ème} div

Le mini basket U11 est un jeu basé sur le basket ball, pour garçons et filles, ayant 11 ans dans l'année où la compétition commence, c'est-à-dire la catégorie U11 : 11, 10 ans et 9 ans avec surclassement.

Commentaire

On veillera à ne faire participer des enfants à des matchs que lorsqu'ils maîtriseront un minimum de fondamentaux du jeu.

Article 1.2 – Définition

L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu.

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

➤ REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Dimensions :

maxi : 28 x 15

Conseillé : 15 x 14 (jeu 3X3 ou 4X4)

Article 2.2 – Les lignes

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de basket ball normal avec, éventuellement, les différences suivantes :

La ligne de lancer franc est tracée à 4.60m du panneau ;

[Pour les rencontres, le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer franc \(distance : 2.80m\)](#)

Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.

Commentaire

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

Article 2.3 – Les panneaux / les paniers

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Ils peuvent être rectangulaires ou en forme de disque.

Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux anneaux doit être à 2.60 m au dessus du terrain.

Article 2.4 – Le ballon

Ballon de taille 5

Article 2.5 – Equipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

le chronomètre de jeu,

la e-Marque,

un panneau d'affichage du score,

des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur.

REGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR

Article 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs maximum ; idéal 8 joueurs.

4 joueurs sur le terrain et 6 remplaçants maximum, idéale 4 joueurs sur le terrain et 4 remplaçants.

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

Possibilités d'équipes mixtes.

Article 3.2 – L'entraîneur

L'entraîneur 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 est responsable des changements de joueurs, ainsi que du comportement de ses joueurs.

Article 3.3 – Tenue des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur.

Les maillots doivent être numérotés à partir de 4

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

4 périodes de jeu de 6 mn chacune ou 6 périodes de 4 mn chacune.

❖ Intervalle de 1 mn entre 1^{ère} et 2^{ème}, entre 3^{ème} et 4^{ème} pour le jeu en 4 x 6 mn et intervalle de 1 mn entre 1^{ère} et 2^{ème} ; 2^{ème} et 3^{ème} et 4^{ème} et 5^{ème} ; 5^{ème} et 6^{ème} pour le jeu en 6 x 4 mn.

❖ une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période en 4 x 6 mn et 3^{ème} et 4^{ème} pour le jeu en 6 x 4 mn.

Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement officiel de Basket Ball.

Article 4.2 – Début de la rencontre

Chaque début de période commence par quatre lancer franc, 1 par joueur sur le terrain au début de la période.

Puis La première période doit commencer par un entre-deux au centre du terrain, puis alternance le reste de la rencontre. L'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires.

Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.

Article 4.3 – Temps mort

Chaque entraîneur peut demander un temps mort par quart temps.

REGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER REUSSI – RESULTAT DE LA RENCONTRE

Article 5.1 – Valeurs des paniers

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

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

Pas de panier à trois points

Article 5.2 - Résultat

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

En U 11 2^{ème} div – si score nul à l'issue de la rencontre, 1 prolongation de 2 minutes, puis score validé même si aucune équipe ne sort vainqueur de la rencontre (score nul possible).

En U 10 si le score est nul au terme de la dernière période, pas de prolongation, résultat nul validé.

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Procédure

Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

Article 6.2 – Possibilités de remplacement

Chaque joueur devra participer à un minimum équivalent à 2 périodes complètes lors des 4 périodes (possibilité de changement dans chaque période).

Commentaire

Au-delà de cette règle, chaque entraîneur veillera à permettre à chaque joueur de disposer de temps de jeu suffisant.

REGLE 7 – VIOLATIONS

Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain

Un joueur est hors-jeu lorsqu'il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Le ballon est hors-jeu lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Commentaire

Cette règle doit être appliquée, sans tolérance, à tout niveau de pratique.

Article 7.2 – Dribble

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

Commentaire

Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble.

Article 7.3 – Le marcher

Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction.

Commentaire

C'est sur ce point qu'il faut absolument tenir compte du niveau des joueurs. On peut tolérer que le pied soit décollé avant le lâcher du ballon à condition que le joueur ne fasse pas un pas supplémentaire.

Article 7.4 – Trois secondes

Catégorie U 11-2^{ème} div :

Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon.

Commentaire

1. *une tolérance doit être admise à l'égard du joueur qui :*

- *fait un effort pour quitter la zone restrictive*
- *dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier.*

2. *Les arbitres doivent avoir une action préventive vers le joueur en infraction en l'invitant à quitter la zone restrictive.*

Catégorie U 10 :

Non application de la règle

Article 7.5 – Cinq secondes

Grande tolérance de la règle des 5 secondes en U 11 2^{ème} div et U 10.

Commentaire

L'arbitre invitera les joueurs à passer la balle et éventuellement sifflera si la passe n'est pas faite dans un délai raisonnable.

Article 7.6 – Huit secondes

Pas d'application de la règle des 8 secondes en U 11 et U10.

Article 7.7 – Vingt-quatre secondes

En U 11 et U 10 aucune application de la règle des 24 secondes

Article 7.8 – Retour en zone arrière

En U 11 et U 10, pas d'application de la règle

Article 7.9 – Ballon tenu

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

La règle de l'alternance s'applique.

REGLE 8 – FAUTES

Article 8.1 – Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire. Elle est inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles.

Article 8.2 – Différentes fautes personnelles.

L'obstruction :

Contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon.

Charger :

Contact personnel d'un joueur, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.

Le marquage illégal par derrière : contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire

Tenir : contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

Usage illégal des mains : se produit quand un joueur, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans ballon, pour empêcher sa progression.

Pousser : contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

Commentaire

Il est permis d'arracher le ballon à l'adversaire mais il est interdit de le ceinturer ou de lui taper sur les bras. Il est permis et même encouragé de voler le ballon à l'adversaire quand il dribble mais il est interdit de le pousser ou de lui couper la route.

Article 8.3 – Sanctions

Faute commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

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.

Faute commise sur un joueur qui tire

Si le panier du terrain n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs, et un lancer franc si le panier est réussi.

Article 8.4 – Faute antisportive

Une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif sur un adversaire. Le ballon sera redonné à l'adversaire.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu.

Article 8.5 – Faute technique

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre.

Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain ou qui n'aurait pas une attitude sportive

Le règlement FFBB sera appliqué

Article 8.6 Faute disqualifiante

Tout comportement antisportif flagrant d'un entraîneur est passible d'une faute disqualifiante.

Le règlement FFBB sera appliqué

Article 8.6 – 5 fautes par joueur

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

REGLE 9 – DEFENSES

Défense homme à homme

La défense homme à homme tout terrain est obligatoire.

REGLE 10 – ECART DE POINTS

L'écart de points entre deux équipes ne peut excéder 40 points. Si cet écart est atteint, le score est enregistré en l'état, les équipes peuvent être reformées (joueurs mélangés) et le match continue jusqu'à son terme.

Commentaire

Le but n'est pas de mélanger les équipes. Les entraîneurs veilleront à tout mettre en œuvre pour ne pas arriver à 40 points d'écart :

Donner de consignes de jeu (jeu sans dribble, défense adaptée ...),

Faire jouer plus les joueurs les plus faibles.

3- ANNEXE – DEFINITIONS

Quelques termes spécifiques sont repris dans les différents articles des règles. A chacun d'eux correspond une définition.

Ballon mort : le ballon devient mort :

- sur chaque coup de sifflet de l'arbitre
- quand le temps de jeu est écoulé
- sur chaque panier réussi

Ballon vivant : le ballon devient vivant :

- sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un sauteur
- sur lancer-franc, quand il est mis à la disposition du tireur
- sur remise en jeu, quand il est mis à disposition du joueur effectuant la remise en jeu

Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant en sa possession.

Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon, ou quand il est passé entre coéquipiers.

Sur un tir, le contrôle du ballon cesse dès qu'il quitte les mains du tireur.

CONDENSE DES REGLES PARTICULIERES DU REGLEMENT U 11 2EME DIV ET U 10 – ECOLE DE BASKET

Dimensions et Equipements

Ligne des LF	4,60 toléré jusqu'à 2,80
Ballon	Taille 5

Les Joueurs

Nombre de joueurs sur le terrain	4*
----------------------------------	----

Règle de chronométrage

Temps de jeu	4 x 6 mn ou 6 x 4 en fonction des créneaux disponibles
--------------	--

Tir au panier – Résultat de la rencontre

Paniers à 3 points	Non
Score nul	Possible en U11-2 ^{ème} div (prolong. 2mn puis validation score nul) – Possible en U10

Présence sur le Terrain - Remplacement

Présence sur le Terrain	Libre mais tous les joueurs doivent participer
Remplacement	Possible
Début de période	Obligation de changer le 4* de départ de chaque période
Début de chaque quart temps (période)	1 lancer franc par chaque joueur sur le terrain
Entre 2	1 au début de la rencontre puis alternance (et lancer franc avant chaque quart temps)

Violation

3 secondes	Non
5 secondes	Oui mais tolérance suivant les niveaux
8 secondes	Non
24 secondes	Non
Retour en zone	Non

Fautes

Lancer franc après faute sur le tireur	Oui
5 fautes éliminatoires	Oui
Fautes d'équipe	4 par quart temps

Défense

Homme à homme tout terrain	Obligatoire
----------------------------	-------------

Temps morts

Temps mort	1 par 1/4 temps
------------	-----------------

UN GOUTER EST FORTEMENT RECOMMANDE EN FIN DE RENCONTRE