

RÈGLES DE JEU DU MINIBASKET

adopté par le Comité Directeur du 5 avril 2024

Sommaire

Chapitre 1	L'organisation du championnat et les engagements
Règle 1	- organisation du championnat
Règle 2	- Les engagement
Chapitre 2	Règles de jeu
Règle 1	- Le jeu
Règle 2	- Dimensions et équipements
Règle 3	- Les joueurs, le coach, les arbitres
Règle 4	- Règles de chronométrage
Règle 5	- Valeur d'un panier réussi – résultat de la rencontre
Règle 6	- Remplacement et présence sur le terrain
Règle 7	- Violations
Règle 8	- Fautes
Chapitre 3	Dispositions particulières
Règle 9	- Défense
Règle 10	- Remise en jeu
Règle 11	- Détection
Règle 12	- Concours
Règle 13	- Classement
Règle 14	- Horaires des rencontres
Annexes	- Guide pour réussir une rencontre MiniBasket
	- Les concours d'avant match en U9 et U11
	- Condensé des règles MiniBasket

REGLE 1 – ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

Art. 1.1 – Première Phase de championnat : phase 1 et phase 1 bis

Chaque poule est composée de quatre équipes maximum (engagement mi-septembre pour un début de championnat le 1^{er} week-end d'octobre) ou de 6 équipes maximum (engagement fin août pour un début de championnat en même temps que les autres équipes jeunes) réparties en fonction des engagements effectués sur la plateforme et respectant au maximum la proximité géographique des groupements sportifs. En collaboration avec la Commission Sportive, la Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

Les matchs de la première phase se déroulent uniquement par des matchs allers et sans dates de report durant le mois d'octobre.

Art. 1.2 – Deuxième Phase de championnat

Chaque poule est composée de six équipes maximum réparties en fonction des résultats de la première phase et respectant au maximum la proximité géographique des groupements sportifs. En collaboration avec la Commission Sportive, la Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

De nouvelles équipes peuvent s'engager lors de cette phase via la plateforme des engagements avant la dernière journée de la première phase.

Les matchs de la deuxième phase se déroulent uniquement par des matchs allers et avec une date de report en fonction du calendrier sportif.

Art. 1.3 – Troisième Phase de championnat

Chaque poule est composée de six équipes maximum réparties en fonction des résultats de la première et deuxième phase et respectant au maximum la proximité géographique des groupements sportifs. En collaboration avec la Commission Sportive, la Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

De nouvelles équipes peuvent s'engager lors de cette phase via la plateforme des engagements avant la dernière journée de la deuxième phase.

Les matchs de la troisième phase se déroulent par des matchs allers et retours et avec des dates de reports établies en fonction du calendrier sportif.

Art. 1.4 – Organisation des montées / descentes

Dans les compétitions MiniBasket, le système de montées/descentes dépend :

- Du classement au sein de la poule
- Des écarts de points lors des matchs
- Des demandes des groupements sportifs en cours de saison
- De la volonté d'assurer une proximité géographique entre les clubs (non valable en U11 D1 et D2)

La Commission MiniBasket se réserve le droit de faire monter ou descendre des équipes de plus d'une division si elle estime que l'engagement dans la poule précédente n'est pas en adéquation avec le niveau réel de l'équipe.

REGLE 2 – LES ENGAGEMENTS

Art. 2.1 – Engagement en phase 1 et phase 1 bis

Les groupements sportifs peuvent engager des équipes U9 et U11 via la plateforme. La date limite des engagements pour la phase 1 et la phase 1 bis est prévue trois semaines avant la première journée de chaque championnat. La première journée de championnat est établie en fonction du calendrier sportif.

Aucun engagement ne sera accordé en phase 1 bis pour des équipes voulant évoluer en D1 ou en D2.

Art. 2.2 – Engagement en deuxième et troisième phase

Les groupements sportifs peuvent engager de nouvelles équipes U9 et U11 en cours de saison pour les deuxième et troisième phases. La date limite de ces nouveaux engagements est fixée à la dernière journée de championnat de la phase précédente, soit via la plateforme ou soit par mail au Comité.

CHAPITRE 2 – REGLES DE JEU

REGLE 1 – LE JEU

Art. 1.1 – Le MiniBasket

Le MiniBasket est un jeu basé sur le Basketball, pour garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence. Il concerne la catégorie U9 (7 et 8 ans) et U11 (9 ans et 10 ans).

Art. 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.

Art. 1.3 – Règle des 30 points

En MiniBasket l'écart de points entre 2 équipes ne peut excéder 30 points, afin de valoriser l'apprentissage du Basket et non le score. Si l'écart de 30 points est atteint, le score au tableau et sur la feuille de marque est gelé jusqu'à la fin du temps réglementaire.

REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

Art. 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

- Des matchs U9 peuvent être organisés en largeur de terrain à condition qu'un tracé minimum soit visible (lignes extérieures, repères lancers francs, point central). Les extrémités de terrain devront être sécurisées (exemple: tapis mousse). Le chronométrage des rencontres est indépendant. Cette possibilité doit garder un caractère exceptionnel.

Art. 2.2 – Les lignes

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

La ligne de lancer franc est tracée à 4,60 m du panneau pour les U11.

Pour les U11 évoluant sur des paniers à 3,05 m, le joueur peut dépasser la ligne de lancer franc après avoir lâché le ballon sans refus de panier, après accord des deux équipes avant la rencontre.

Pour les rencontres des U9, le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer franc (distance : 2,80 m); sinon on placera l'enfant à mi-chemin entre le panier et la ligne des LF. Le but est que l'enfant réussisse à marquer.

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

Art. 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.

Aux niveaux D1 des catégories U11 à partir du 1^{er} janvier de la saison en cours, les deux anneaux doivent être à 3,05 m au-dessus du terrain.

Pour pallier aux 30 points d'écart, les paniers peuvent être montés au cours du match à 3,05 m pour tous les niveaux (D1, D2, D3 et D4) et dès la 1^{ère} phase de championnat, sous réserve de l'accord des deux équipes.

Art. 2.4 – Le ballon

Pour les catégories U11 et U9 : ballon de taille 5

Art. 2.5 – Équipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- le chronomètre de jeu ;
- la feuille de marque spécifique au MiniBasket ;
- 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 – LE COACH, LES JOUEURS ET LES ARBITRES

Art. 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 8 joueurs maximum en U11 et U9.

4 joueurs sur le terrain et 4 remplaçants.

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

Un club a la possibilité d'engager une équipe mixte sous certaines conditions définies chaque saison et doit remplir une feuille de dérogation qui doit être validée par le Comité Départemental.

Art. 3.2 – Le coach, les joueurs et les arbitres

Le coach est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, avec pédagogie et bienveillance. Il est responsable des changements de joueurs.

Pour participer à une rencontre, tous les joueurs doivent être en possession d'une licence FFBB.

Avant chaque match, les arbitres réunissent les deux coaches pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage et rappeler la règle des 30 points.

Les arbitres s'adaptent alors au niveau de jeu et applique le règlement spécifique au MiniBasket. Toute sanction doit être accompagnée d'une explication.

Art. 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.

Art. 3.4 – Nombre de participation

Pour tous les joueur-euse-s U11 et U9 1^{ère} et 2^{ème} année, une seule rencontre est autorisée que le-la joueur-euse soit surclassé-e ou non.

Le week-end s'étend du vendredi soir au dimanche soir.

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Art. 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

6 périodes de jeu de 4 mn chacune.

Intervalle de 1 mn entre chaque période.

Une mi-temps de 5 mn entre les 3^{ème} et 4^{ème} périodes.

Le temps de jeu est décompté à l'identique du règlement officiel de BasketBall.

Pas de prolongation en U9

Arrêt du chronomètre lors d'un panier réussi dans les deux dernières minutes de la rencontre.

Art. 4.2 – Début de la rencontre

En U9, chaque période débute par un entre-deux.

En U11, le début du match et le début de la mi-temps, l'engagement est fait par l'équipe qui gagne le concours de tirs, le ballon est donné en zone avant. Un entre deux est fait au début des 2^{ème} – 3^{ème} et 5^{ème} – 6^{ème} période.

En U11, pour la période 1 et la période 4, l'engagement, en zone avant, est fait par l'équipe qui gagne le concours de tirs. Les périodes 2, 3, 5 et 6 débutent par un entre-deux.

Les équipes U9 et U11 doivent changer de panier à la mi-temps : début de la période 4.

Art. 4.3 – Temps mort

Chaque coach peut demander un seul temps mort par mi-temps.

1^{ère} mi-temps : périodes 1, 2 et 3 / 2^{ème} mi-temps : périodes 5,6 et 7.

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

Art. 5.1 – Valeur 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 (un tir réussi au-delà des 6m25 comptera 2 points).

Le résultat des concours qui précèdent le début des rencontres U9 est intégré au score sur la base suivante :

– un concours gagné = 2 points

– un concours perdu = 1 point

Art. 5.2 – Résultat

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

En U9, en cas d'égalité au terme de la dernière période, il n'y aura pas de prolongation.

En U11, si le score est nul au terme de la dernière période, une seule prolongation de 2 mn sera jouée. En cas d'égalité au terme de la prolongation, c'est l'équipe qui a obtenu le plus grand score au cumul des 2 ateliers qui remportera la victoire. Il faudra alors ajouter un point sur la feuille de marque pour désigner l'équipe gagnante.

En cas d'égalité au cumul des 2 ateliers, refaire autant d'ateliers de tirs de 3 minutes que d'égalités.

Rappel : en MiniBasket, l'écart de points entre deux équipes ne peut excéder 30 points.

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Art. 6.1 – Procédure

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

Art. 6.2 – Possibilités de remplacement

Chaque joueur devra participer à un minimum de 2 périodes complètes lors des 4 premières périodes. Pendant ces 4 premières périodes, les remplacements ne seront pas autorisés sauf en cas de blessure. Lors des 2 dernières périodes, les remplacements sont autorisés sur tout coup de sifflet de l'arbitre.

REGLE 7 – VIOLATIONS

Art. 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.

Art. 7.2 – Dribble

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

Tout dribble irrégulier (dribble à deux mains, reprise de dribble, porter de balle) est sanctionnable.

Art. 7.3 – Le marcher

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

Art. 7.4 – Trois secondes

Catégorie U9 : non-application de la règle.

Catégorie U11 : Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon.

Art. 7.5 – Cinq secondes

Pas d'application de la règle des 5 secondes en MiniBasket.

Art. 7.6 – Huit secondes

Pas d'application de la règle des 8 secondes en MiniBasket.

Article 7.7 – Vingt-quatre secondes

En MiniBasket, aucune application de la règle des 24 secondes.

Art. 7.8 – Retour en zone arrière

Non-application de la règle en U9.

Catégorie U11 : Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Art. 7.9 – Ballon tenu – flèche d'alternance

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

Catégorie U 9 :

- si un défenseur tente d'arracher (ou de taper) le ballon des mains d'un attaquant, le ballon est redonné, sur la touche, à l'équipe attaquante ;
- dans les autres cas : ballon attrapé en même temps par deux joueurs (cas d'un rebond ou d'un ballon qui roule au sol), la règle de l'alternance s'applique.
- Pousser le ballon dans le dribble est autorisé.

Catégorie U11 : application de l'alternance sans restriction en cas de ballon tenu.

La flèche d'alternance est remise à zéro à chaque fin de période.

REGLE 8 – FAUTES

Art. 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.

Art. 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.

Art. 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 est dans l'action de tir :

- si le panier n'est pas réussi, deux lancers francs seront tirés ;
- si le panier est réussi, un lancer franc sera tiré.

Art. 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.

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.

Art. 8.5 – Faute technique

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

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.

Elle sanctionne également un coach qui pénètre sur le terrain ou qui n'aurait pas une attitude sportive (réparation : ballon redonné à l'adversaire).

Art. 8.6 – Faute disqualifiante

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

Réparation : ballon redonné à l'adversaire.

Pas de faute disqualifiante "joueur" en MiniBasket.

Art. 8.7 – 5 fautes par joueur

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

Art. 8.8 – Les fautes d'équipe

En MiniBasket, le cumul des fautes par équipe n'existe pas (ni par période de jeu, ni par mi-temps), il n'y aura donc pas de réparation possible.

CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIERES POUR U11 ET U9.

REGLE 9 – DEFENSE

Défense homme à homme – fille à fille

Afin de répondre aux objectifs de développement du joueur, en MiniBasket la défense homme à homme – fille à fille est obligatoire sur tout le terrain (défense en ligne milieu de terrain interdite).

REGLE 10 – REMISE EN JEU

Lors des remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas la balle sauf en cas de faute ou de retour en zone (U11).

REGLE 11 – DETECTION

En U11 les coachs doivent, à la fin de la rencontre, remplir au recto de la feuille de marque le cadre réservé à la détection des potentiels.

REGLE 12 – CONCOURS

Dispositif particulier aux rencontres U11 – U9 (page suivante)

REGLE 13 – CLASSEMENTS

Il n'y a pas de classement en U9.

Il n'y a pas de titre de champion départemental attribué en U11

REGLE 14 – HORAIRES DES RENCONTRES

Pour les U9 et U11, on doit tenir compte de l'éloignement de l'équipe adverse pour déterminer l'horaire de la rencontre.

REGLE 15 – ARBITRAGE

Possibilité de faire arbitrer en U11 les joueurs du banc de touche avec les deux arbitres de la rencontre avec pour mission de siffler les sorties de balle.

Philippe NICOLAS
Président



Marc LEGEAY
Secrétaire Général



Guide pour réussir une rencontre de minibasket

Nous pouvons être loyaux sans considérer l'adversaire comme un ennemi !

Vous avez choisi d'encadrer le minibasket et trop souvent nous rencontrons des écarts de points importants. Dans un souci de **respect des valeurs éducatives et sociales**, afin d'éviter de mélanger les équipes, d'arrêter la marque (feuille et tableau d'affichage) et répondre à l'**esprit minibasket**, nous vous proposons tout un ensemble de conseils techniques et pédagogiques qui éviteront ces écarts.

Nous pouvons être forts sans écraser l'adversaire !

En fonction du degré de facilité de la rencontre, nous conseillons d'utiliser un ou plusieurs conseils pédagogiques en s'investissant tout d'abord sur le plan offensif et ensuite sur le plan défensif.

MODE OPERATOIRE

Ne pas attendre de mener de 30 points, si votre équipe domine l'adversaire, même de 10 points, commencer déjà à donner des consignes, comme par exemple :

1- OFFENSIVEMENT



- DRIBBLES :**
- ❶ Limiter le nombre de dribbles
 - ❷ Interdire le dribble
 - ❸

- PASSES :**
- ❶ Définir un nombre de passes avant le tir
 - ❷ Chaque joueur doit recevoir le ballon avant le tir
 - ❸ Définir un type de passe (passe à terre, passe à une main)
 - ❹ Enchaîner des actions de jeu à 2 (passe et va, main à main... mais pas d'écran !!!)
 - ❺



- TIRS :**
- ❶ Favoriser les tirs en dehors de la zone restrictive
 - ❷ Utiliser la main faible sur le tir en course
 - ❸ Suite à un rebond offensif, ressortir le ballon vers la ligne à 3 points
 - ❹

2- DEFENSIVEMENT

- DEMANDER :**
- ❶ Aux défenseurs de ne pas intervenir sur les dribbles (défendre moins près de son attaquant)
 - ❷ Demander au tireur d'aller toucher le corner, avant de revenir défendre, pour favoriser le surnombre offensif
 - ❸ Après un panier marqué, demander aux défenseurs de reculer dans leur zone restrictive avant d'aller défendre vers son joueur.
 - ❹

3- CONSEILS POUR LA RENCONTRE

- ❶ Inciter les 4 enfants entrants à donner leur numéro au marqueur au début de chaque période
- ❷ Équilibrer la composition de l'équipe sur les temps de jeu
- ❸ Donner plus de temps de jeu aux débutants et initiés



DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U9

2 CONCOURS – La rencontre débute par 2 concours constitués : un relais en dribble et un concours d'adresse, **qui servent d'échauffement**.

MATCH – A l'issue de ces deux concours, le match peut débuter en prenant en compte les points marqués lors des 2 premières épreuves (dribbles et tirs). Ainsi une rencontre peut débuter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

SCORE – Ces scores sont reportés sur la feuille de marque avant le début du match.

1 – UN RELAIS EN DRIBBLES



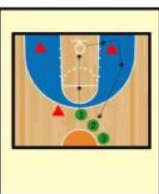
OBJECTIF : Les équipes effectuent ce parcours en parallèle. Lorsque l'une des équipes a moins de concurrents, un ou plusieurs jeunes effectuent le parcours 2 fois afin que le nombre de passages soit identique.

Attention : **Le départ se fait sur une course droite et le retour en slalom, pour que l'enfant puisse s'arrêter plus facilement pour donner le ballon de la main à la main.**

REMARQUES : Lors des passages de relais, **la passe s'effectue de la main à la main**. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers si ceux-ci n'avantagent pas outre mesure l'équipe concernée.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, **l'épreuve se joue en trois manches**. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

2 – UNE ÉPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Avec 2 ballons minimum/equipe (3 si cela est possible) et pendant 2 minutes, chaque équipe effectue un parcours en dribble avec un maximum de tirs.

REMARQUES : Les tirs s'effectuent en course ou de plein pied sous le cercle. Après avoir tiré, le jeune récupère son ballon et va le donner à un partenaire en faisant le tour du deuxième cône. Lors des passages de relais, **la passe s'effectue de la main à la main**. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers.

La 1ère manche se fait avec des tirs en course à droite, la 2nde avec des tirs en course à gauche et la 3ème se fait de face avec un tir de plein pied près du cercle.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, **l'épreuve se joue en trois manches**. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

A l'issue de ces deux épreuves, le match débute en prenant en compte les points marqués lors de ces deux épreuves. Ainsi une rencontre peut débuter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

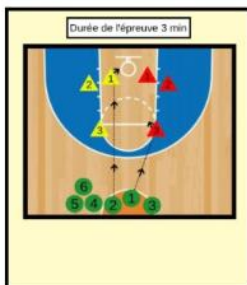
DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U11

CONCOURS DE TIRS – Qui sert d'échauffement avant le début de la rencontre et de la seconde mi-temps.

MATCH – A l'issue de ce concours le match peut débuter. Le gain de la manche 1 ou 2 donne à l'équipe la possession de la balle pour commencer (balle en zone avant). En cas d'égalité des concours lors d'une manche, faire un entre-deux pour démarrer la période.

SCORE FIN DE MATCH – Si égalité à la fin du match, une prolongation de 2 minutes sera jouée. S'il y a à nouveau égalité c'est le total des points marqués lors des concours qui servira à départager les 2 équipes. En cas de score toujours nul, refaire un concours de tirs. (Penser à noter les scores).

UNE ÉPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Valorisation du shoot en U11 : mise en place d'un atelier shoot en 2 manches : 1^{ère} avant le match et la 2^{ème} à la mi-temps. Le gain de la manche **donne à l'équipe la possession de la balle** pour le début de la 1^{ère} ou 2^{ème} mi-temps (balle en zone avant). Durée de l'atelier 3mn. Le 1^{er} atelier doit être pris en compte dans l'échauffement et le 2^{ème} sur le mi-temps afin de ne pas rallonger la durée des rencontres.

DEROULEMENT : l'enfant part du rond central et choisit le plot d'où il va tirer. Il y aura un plot à 1 pt, un à 2pts et un à 3pts en fonction de leur emplacement. 1^{ère} manche : plots à droite, 2^{ème} manche : plots à gauche. L'atelier se fait sur le panier où l'équipe jouera, 3 ballons par équipe. Le joueur ou joueuse part dès que le joueur ou joueuse précédent(e) a tiré. Revenir en dribble avec le ballon et le passer en main à main à un joueur ou joueuse qui est dans le rond central.

Pour chaque concours, les plots doivent être espacés de la même distance pour chaque équipe

Condensé des règles particulières du règlement MiniBasket

	U9	U11
1- Dimensions et équipement		
Ligne des LF	2m80 (pointillés)	4m60
Ballon	Taille 5	Taille 5
2- Les joueurs et l'entraîneur		
Nombre de joueurs sur le terrain	4	4
3- Règles de chronométrage		
Temps de jeu	6 X 4 mn	6 X 4 mn
4- Valeur d'un panier réussi – Résultat de la rencontre		
Panier à 3 points	NON	NON
Score nul	Possible	NON <i>Une prolongation de 2 mn, puis le cumul des points du concours de tirs donne la victoire)</i>
	Si égalité au cumul des ateliers, refaire autant d'ateliers de tirs de 3 minutes que d'égalités	
5- Remplacement – Présence sur le terrain		
Présence sur le terrain	Au moins 2 périodes complètes de 4 mn	
Remplacement possible après chaque coup de sifflet (périodes 5 et 6)	OUI	
6- Violations		
3 secondes	NON	OUI
5 secondes	NON	NON
8 secondes	NON	NON
24 secondes	NON	NON
Retour en zone arrière	NON	OUI
Ballon pris des mains, ou tapé dans le cas d'un ballon tenu par l'attaquant	NON <i>(Possibilité de prendre le ballon dans le dribble)</i>	Possible
7- Fautes		
Lancer-franc après faute sur le tireur	OUI	OUI
Faute antisportive	Demander un remplacement de joueur	
Faute technique	OUI	OUI
Faute disqualifiante	NON	NON
5 fautes éliminatoires	OUI	OUI
8- Défense		
Homme à homme / Fille à fille	Obligatoire	Obligatoire
9- Ecart de points		
30 points maxi	OUI	OUI
10- Détection		
Recto de la feuille de match à remplir	Possible	Obligatoire
11- Concours		
Concours	OUI Début de rencontre	OUI Début de chaque mi-temps
12- Entre deux		
Au début des 6 périodes	OUI	Périodes 2, 3, 5, 6
13- Arbitrage		
Lors des remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas la balle sauf en cas de faute ou de retour de zone (U11)	OUI	OUI