



COMITE DE L'INDRE DE BASKET BALL

# REGLEMENTS GENERAUX DU MINI BASKET DE L'INDRE



PAR LA COMMISSION MINI ET JEUNES



Edition originale janvier 2016 – révision septembre 2018

Document rédigé par la Commission départementale mini basket, la commission technique et CTF du comité de l'Indre

## LES REGLES OFFICIELLES & REGLEMENT SPORTIF DU JEU DE MINIBASKET 36

Le présent document est destiné à présenter aux clubs de l'Indre les règles du jeu officielles du mini basket, allant des plateaux baby jusqu'aux rencontres poussins U11.

Il s'appuie exclusivement sur le CAHIER TECHNIQUE 7/11 ANS

Il se veut, dans son contenu et dans sa présentation, un outil informant des règles du jeu qui doivent être appliquées sur le département 36 et sous la validation fédérale. En effet le comité 36 se place sous la direction du bureau régional qui indique à chaque département de suivre les instructions nationales/fédérales.

[http://www.ffbb.com/partie\\_officielle/files/13\\_06\\_13-12\\_48\\_25.pdf](http://www.ffbb.com/partie_officielle/files/13_06_13-12_48_25.pdf)

## Sommaire

<b>CHAPITRE I COMMENTAIRES FEDERAUX SUR L'APPLICATION DU JEU DE MINI BASKET FFBB, DELEGATION JEUNESSE, COMMISSION MINI BASKET</b>	<b>PAGE 4</b>
<b>CHAPITRE II REGLEMENT SPORTIF U11</b>	
<b>1. APPLICATIONS</b>	<b>PAGE 5</b>
<b>2. REGLES DU JEU</b>	<b>PAGE 6</b>
<b>ANNEXE</b>	<b>PAGE 15</b>
<b>CHAPITRE III REGLEMENTS SPORTIFS PARTICULIERS</b>	<b>PAGE 17</b>
<b>CHAPITRE IV REGLEMENT SPORTIF LUTINS STARS (U9-U10)</b>	<b>PAGE 19</b>
<b>CHAPITRE V REGLEMENT SPORTIF ET DEROULEMENT DES PLATEAUX</b>	<b>PAGE 20</b>

## **CHAPITRE I – COMMENTAIRES FEDERAUX SUR L'APPLICATION DES REGLES DU JEU DE MINIBASKET - FFBB – DELEGATION JEUNESSE - COMMISSION MINIBASKET – 25/04/2013 - NGR**

### **Préambule**

Ce chapitre, partie intégrante des règles du jeu de mini basket, présente les principes d'application de celles-ci.

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

L'arbitre et l'Educateur s'associent pour permettre le bon déroulement du jeu au regard du niveau des enfants.

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 que l'Educateur et l'arbitre sont partie prenante du jeu pour vérifier cette application.

Les règles du jeu sont rédigées à partir des 4 règles de base :

La sortie de balle - Le dribble - Le marcher - Le contact.

Ces 4 règles ont une démarche progressive au niveau de l'apprentissage.

La référence au J.A.P. – Je Joue, j'Arbitre, je Participe est incontournable.

Les présentes règles de jeu et leur application ont été rédigées dans le seul but de répondre à l'attente de l'ensemble de nos mini basketteurs.

*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 trop précocement de certains enfants, débutants ou de progression plus lente.*

Le mini basket est un basket de masse et d'apprentissage dans lequel le jeu doit primer sur l'enjeu, mais il doit permettre aussi de révéler des potentiels et des talents.

Cette philosophie a orienté notre réflexion afin de dégager comme priorité les objectifs suivants :

- permettre à chacun de pratiquer le basket à son niveau
- éviter les rencontres entre groupes de niveaux très différents
- permettre un temps de jeu équivalent pour favoriser la formation
- exploiter l'espace de jeu
- assurer la fidélisation de nos jeunes pratiquants (participation, plaisir de jouer...)
- susciter des vocations.

## **CHAPITRE II > REGLEMENTS SPORTIFS RENCONTRES U11**

### **1. Applications**

**Se référer aux règlements sportifs particulier point III de ce document**

#### **1. Organisation pratique :**

##### **2 Phases dans l'année :**

**Phase 1 : phase de brassage géographique**

**Phase 2 : phase de niveau. Les matches sont en allers/retours rencontre classique.**

#### **2. Entretien d'avant-match des éducateurs et arbitres**

Avant chaque match ils se réuniront pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage. Un Educateur pourra, par exemple, 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.

#### **3. Composition des équipes**

Chaque équipe présente un effectif minimum de 4 joueurs. Match 4C4

Mixité autorisée représentant un maximum de 1 pour 4, 2 pour 8, 3 pour 12. Non autorisé à partir de 4

Possibilité de jouer à 5C5 avec accord des 2 équipes en présence si l'effectif le permet.

#### **4. Arbitrage pédagogique**

On ne parle pas ici de sanction : toute décision de l'arbitre doit être expliquée aux enfants.

#### **5. La feuille de marque**

. E-marque ( FBI ).

#### **6. La mise en situation des enfants comme arbitre**

En référence à l'opération J.A.P. lors des rencontres, l'enfant mini basketteur sera accompagné par une personne confirmée à cette pratique. *Voir chapitre I préambule*

## 2. Règles du jeu

### REGLE 1 – LE JEU

#### **Article 1.1** – Le Mini basket

Le mini basket est un jeu proposé aux garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence, c'est à dire la catégorie U11 + U10 + U9 avec sur classement médical.

#### **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.

### REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

#### **Article 2.1** – Le terrain

Règles obligatoires

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

Dimensions : 28 x 15 -26x14 – 24x13 (Excepté règlement spécifique Indre All Stars..)

#### **Article 2.2** – Les lignes

Règles obligatoires

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basket-ball normal avec les différences suivantes : sur concertation et accord entre les encadrants, l'arbitre et les joueurs.

- LF : l'enfant peut se positionner entre la ligne officielle et les pointillés du rond de LF.

Toutes les autres lignes et la zone de panier à trois points sont utilisées sous le régime des règles fédérales.

#### **Article 2.3** – Les panneaux/les paniers

Règles obligatoires

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

Règles obligatoires

U11 : ballon T5

**Article 2.5 – Equipement technique**

## Règles obligatoires

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- Le chronomètre de jeu
- Le nécessaire à l'e-marque
- Des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur
- Un panneau d'affichage
- Une flèche pour l'alternance
- Un appareil sonore ou un sifflet

**REGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR****Article 3.1 – Les Equipes**

## Règles obligatoires

Chaque équipe doit être composée de :

4 joueurs/ses minimum sur le terrain au début du match

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

*L'objectif principal recherché est que TOUS les enfants doivent pouvoir jouer.*

**Article 3.2 – L'Educateur**

L'Educateur est le responsable de l'équipe.

Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain en encourageant toute action positive, même si elle n'est pas suivie d'effet immédiat, en expliquant les actions négatives, en donnant des solutions possibles au joueur.

Il adopte une attitude positive, s'attache à respecter l'ensemble des acteurs de la rencontre et exige la même attitude de la part de ses joueurs.

Il est responsable des changements/temps de jeu des joueurs, à ce titre il doit veiller à respecter la règle *6.2 des règles du jeu*,

**Article 3.3 – Tenue des joueurs.**

## Règles obligatoires

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

Les maillots doivent être numérotés.

## **REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE**

### **Article 4.1 – Temps de jeu/Chronométrage**

Règles obligatoires

#### **Phase 1 et Phase 2:**

4 périodes de jeu de 6min décomptées

Intervalle de 1min entre les quarts temps

Une mi-temps de 5 min

### **Article 4.2 – Début de la rencontre**

Selon les règles officielles, la rencontre commence par un entre-deux (l'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires) puis s'applique la règle de l'alternance

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

### **Article 4.3 – Temps mort**

#### **Phase 1 et phase 2**

Règles obligatoires

Deux temps mort par mi-temps par équipe.

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

### **Article 5.1 – Valeurs**

Règles obligatoires

- Un panier réussi du terrain compte 2 points.
- Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.
- Un panier réussi au-delà de la ligne à 3 points compte 3 points.
- Phase 1 : Les points sont reportés uniquement sur la feuille de match e-marque, attention 40 pts d'écart maxi, l'affichage de salle annonce les scores de ¼ temps remportés.
- Phase 2 : Les points sont comptés et affichés de manière « classique » attention 40 pts d'écart maximum sur la feuille et le tableau entre les deux équipes.



**Article 5.2 – Résultat**

Règles obligatoires

**1<sup>ère</sup> phase :**

L'équipe qui a réussi le plus grand nombre de paniers par ¼ temps comptabilise 1 point, affiché au tableau de salle.

L'affichage du score au tableau correspond au nombre de ¼ temps remportés

En cas d'égalité sur 1 ¼ temps, 1 point accordé à chacune des équipes

En cas d'égalité à la fin des 4 ¼ temps, l'équipe qui comptabilise le plus grand nombre de panier remporte la rencontre. En cas d'égalité à la fin du 4<sup>ème</sup> quart idem phase 2

Rencontre gagnée = 2 points, rencontre perdue =1 point au classement. Forfait 0

Les équipes obtiennent un classement selon le cumul des points

Tenue de la feuille de marque de façon classique e-marque , ecart maxi 40 points.

**2<sup>ème</sup> phase :**

On compte le score normalement.

En cas d'égalité à la fin du 4<sup>ème</sup> quart il y aura une prolongation de 2min.

En cas d'égalité à la fin de la 1<sup>ère</sup> prolongation, une 2<sup>ème</sup> prolongation de 2min aura lieu.

En cas d'égalité à la fin de la 2<sup>ème</sup> prolongation, les équipes se départageront en mort subite aux LF à la ligne officiel des LF.

Tenue de la feuille de marque de façon classique e-marque, écart maxi 40 points

**REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN****Article 6.1 – Procédure**

Règles obligatoires

Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort.

Le jeu ne peut reprendre que lorsque l'arbitre aura indiqué oralement quelle équipe effectue la remise en jeu.

**Article 6.2 – Possibilités de remplacement**

Règles obligatoires :

**1<sup>ère</sup> phase :**

Tous les joueurs de chaque opposition doivent entrer en jeu au minimum 2 quarts temps plein par rencontres.

Les changements de joueurs sont interdits dans le 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> quarts temps.

Les changements de joueurs sont libres dans les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> quarts temps exception faite d'une équipe composés de plus de 8 joueurs (voir exemple ci-dessous).

Toutes sorties sur blessures donnent lieu à une sortie définitive pour le quart temps en cours.

Exemple : pour une équipe de 10 joueurs sur le terrain pour le 1<sup>er</sup> quart temps se trouve les joueurs 1, 2, 3 et 4, pour le 2<sup>ème</sup> les joueurs 5, 6, 7 et 8, pour le 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> les joueurs 9 et 10 jouent sans interruption et les autres peuvent changer.

**2<sup>ème</sup> phase :**

Les changements de joueurs sont libres.

*Néanmoins , l' objectif principal recherché est que TOUS les enfants doivent pouvoir jouer.*

*Cela exclue 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 trop précocement de certains enfants, débutants ou de progression plus lente.*

L'éducateur est responsable des changements/temps de jeu des joueurs, à ce titre il doit veiller à respecter ce principe.

**REGLE 7 – VIOLATIONS****Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain**

Règles obligatoires

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 tout autre personne hors-jeu, le sol tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

**Article 7.2 – Dribble**

La règle : dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

**Règles obligatoires**

Pour commencer un dribble, le joueur devra contrôler le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol

Aucune tolérance sur le dribble à deux mains

Aucune tolérance sur la reprise de dribble

**Article 7.3 – Le marcher**

La règle : le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction, au-delà des limites définies dans cet article. La tolérance sur cette règle doit être définie avant le match lors de la rencontre entre les deux éducateurs et l'arbitre, selon le niveau global de leurs joueurs.

**Règles obligatoires**

Le pivot :

Il y a pivot lorsqu'un joueur qui contrôle un ballon à l'arrêt déplace le même pied dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied (appelé pied de pivot) reste en contact avec le sol.

Progression avec le ballon :

Après avoir choisi son pied de pivot le joueur devra lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble ou une passe.

Il ne devra pas changer de pied de pivot tant qu'il a le ballon en mains.

Le joueur débutant doit d'abord être averti et la règle expliquée ou rappelée.

**Article 7.4 – Trois secondes**

La règle : un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon. Les Educateurs doivent aborder cette règle avec les U11 et les amener lors des séances d'apprentissage à ne pas stationner dans cette zone, au profit notamment d'un jeu plus ouvert.

**Règles obligatoires**

*Les arbitres auront une action préventive envers le joueur en lui expliquant la règle et en l'invitant à quitter la zone restrictive.*

Un stationnement prolongé et régulier devra être sanctionné par la perte de possession de balle.

**Article 7.5 – Cinq secondes**

## Règles obligatoires

Un joueur en possession du ballon et étroitement marqué, dispose de 5 secondes pour dribbler, passer ou tirer au panier

Sur une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu dispose de 5 secondes

L'application de ces règles nécessite une concertation avant la rencontre entre les entraîneurs et les arbitres

Le joueur débutant doit d'abord être averti et la règle expliquée ou rappelée.

**Article 7.6 – Huit secondes**

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière, dispose de 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant.

Une tolérance dans la sanction doit être appliquée.

**Article 7.7 – Vingt-quatre secondes**

La règle : une équipe contrôlant le ballon doit tenter un tir dans un délai de 24 secondes

Pas d'application des 24 secondes.

**Article 7.8 – Retour en zone arrière**

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

## Règles obligatoires

Application de la règle.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière

**Article 7.9 – Ballon tenu**

## Règles obligatoires

Application de la règle de l'alternance

**Article 7.10 – Défense de zone**

## Règles obligatoires

Défense de zone interdite

## **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.

### **Article 8.3 – Sanctions**

#### Règles obligatoires

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 tirer :

- Si le panier du terrain est réussi, panier accordé, avec réparation supplémentaire.
- Si le panier du terrain n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs.
  - Phase 1 : Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe. Donc pas de LF pour réparation des fautes d'équipes.
  - 
  - Phase 2 : Application de la règle LF à partir de la 5<sup>ème</sup> faute d'équipe

**Article 8.4 – Faute antisportive**

La règle : une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif sur un adversaire.

**Règles obligatoires**

Pas de faute antisportive sifflée en mini basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction au joueur et 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.

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle

**Article 8.5 – Faute technique**

La règle : 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.

**Règles obligatoires**

Pas de faute technique en mini basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et exiger une attitude correcte d'un joueur ou de son éducateur

**Article 8.7 Faute disqualifiante**

La règle : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un entraîneur est une faute disqualifiante.

**Règles obligatoires**

Coups portés, menaces, insultes entraînent immédiatement une faute disqualifiante.

Le joueur et/ou entraîneur est exclu de l'enceinte sportive.

**Article 8.8 – 5 fautes par joueur**

La règle : Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

## ANNEXES

### 1/ 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 lâché par l'arbitre.
- Sur le deuxième 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.

### 2/ DISPOSITIONS PARTICULIERES

2.1/ Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, la défense Homme à Homme ou Fille à Fille est obligatoire.

2.2/ En mini basket chaque rencontre se termine par une poignée de main qu'échangent les joueurs, les arbitres, les entraîneurs et les officiels de la table de marque.

Fait à .....

**BRÛLAGE – PERSONNALISATION U11****NOM DU GROUPEMENT SPORTIF**

--

Le présent imprimé est à retourner au Siège du comité, dûment rempli,

**LISTE DES QUATRES JOUEUR(EUSE)S QUI NE POURRONT EN AUCUN CAS PARTICIPER A UNE RENCONTRE DANS LES POULES DEBUTANTS (ES) U11F /U11M.**

- U11 Masculins débrouillés phase 2

- U11 Féminines débrouillées phase 2

NOM	PRENOM	N° LICENCE	TYPE

Je, soussigné(e.....Président(e) du Groupement Sportif ..... , certifie l'exactitude des renseignements indiqués sur ce document.

Date :                      Signature



## **Chapitre III Règlements sportifs particuliers**

### **ARTICLE 1 ASPECT GENERAL**

Les Rencontres départementales U11 sont ouvertes aux associations sportives affiliées à la FFBB ou sociétés sportives ayant réglé leurs cotisations dans les délais prévus par les Règlements Généraux et régulièrement qualifiés pour cette compétition. Ainsi qu'aux joueurs licenciés FFBB avant une rencontre officielle.

Elles doivent s'engager pour la saison sportive avant le 2 septembre en cours, cachet de la poste faisant foi.

La 1ere journée de rencontres est fin septembre.

**Le non-respect de l'un des points du dit règlement entraine automatiquement un ou des matchs perdus !**

### **ARTICLE 2 SYSTEME DE L'EPREUVE**

2 phases composent les rencontres pour la saison 2018/2019

- a) **Phase 1** dit « phase de brassage » poules composées des équipes ayant déposées leurs engagements avant le 2 septembre.
- b) **Phase 2** dit « phase de niveau » cette phase correspond à des poules de niveaux. Le niveau appelé « poule confirmée » sera composé des premiers de chaque poule de brassage, auxquelles seront associés les premiers du TAC.
- c) **Le Tournoi d'Accession poule Confirmée (TAC)** permettra aux autres équipes classées et aux nouvelles équipes engagées avant ce tournoi d'accéder à la poule confirmée en se classant dans les premiers de ce tournoi, les autres équipes étant regroupées en plusieurs poules dites espoirs ou débutantes.
- d) Qualification des joueurs(es)
  - a. Pour la Coupe de l'Indre les équipes U11 sont personnalisées.
  - b. Dans une même poule confirmée ou débattente les équipes sont nominatives.
  - c. Le principe de brulage s'applique aux équipes engagées en poule « confirmée »
  - d. Aucun handicap de point entre la Poule débrouillée et débattente.

**ARTICLE 3 FORFAIT**

L'association ou société sportive déclarant forfait doit aviser de toute urgence la Commission mini départemental, ses adversaires, les arbitres par tous moyens de communication (le mailing étant recommandé).

Deux forfaits dans la phase 1 entraînent automatiquement un engagement en poule B lors de la phase 2.

**ARTICLE 4 HORAIRE DES RENCONTRES**

L'heure officielle des rencontres de ce championnat est le Samedi à 13h30

Toute fois vous pouvez planifier les rencontres selon la disponibilité de vos gymnases en accord avec l'ensemble des clubs qui participent à la rencontre.

## **CHAPITRE IV. REGLEMENT SPORTIF LUTINS STARS (U9-U10)**

- Le Lutins Stars (U9-U8) est ouvert aux joueurs (euses) licenciés (ées) à la FFBB pour l'année en cours.
- Les clubs participant au Lutin Stars doivent engager leur équipe avant le 02 septembre en cours et sont inscrits sur toutes les rencontres de l'année.
- Il est demandé aux clubs d'avertir de leur désistement une semaine avant la date éditée.
- Les rencontres ont lieu une à deux fois par mois. L'horaire officiel est de 10h30 à 12h00, une dérogation exceptionnelle pour jouer l'après-midi de 13h30 à 15h00 est accordée aux clubs ne pouvant disposer du gymnase le matin.
- Les clubs recevant sont imposés par la commission, puis des aménagements peuvent se faire.
- Les membres des clubs accompagnant les enfants seront mis à contribution (encadrement des jeux, matchs, aide à l'arbitrage)
- Les poussins 1<sup>ère</sup> année débutants n'ayant pas le potentiel pour participer au championnat poussins peuvent intégrer le Lutin Stars tout en ayant la possibilité de retourner aux rencontres U11 à tout moment .
- La mixité est autorisée.
- Tout joueur (euse) isolé (ée) peut rejoindre une autre équipe sur place.
- Formule de rencontre :
  - Une rencontre dure 1h30.
  - 45min d'ateliers pour la préparation du basket d'or.
  - 45min de matchs avec arbitrage assuré par les mini basketteurs au repos (avec l'aide du coach)
  - Sortie de balle, marcher, reprise de dribble et contact.
  - On joue avec un ballon taille 5
  - Pas de score, pas de feuille de match, on joue pour s'amuser, pour progresser.
  - Les rencontres 3c3 sont privilégiées.

## **CHAPITRE V. REGLEMENT SPORTIF ET DEROULEMENT DES PLATEAUX**

### **BABYS**

#### 1-Engagement

Il est demandé aux clubs de s'engager aux plateaux avant le 30 septembre de chaque année.

Les équipes présentes au 1er plateau seront comptées comme telles pour le reste de la saison.

Chaque équipe ne pouvant pas venir à un plateau se doit d'avertir de son désistement à échéance d'une semaine avant la date éditée.

#### 2-Règlement sportif

Les plateaux concernent les joueurs licenciés à la FFBB des catégories U7, U6 et avant.

Chaque club devra jouer dans sa zone, délimitée par la commission mini.

L'horaire officiel des plateaux est le samedi de 10h30 à 12h, exceptionnellement un droit sera accordé aux clubs désirant accueillir un plateau le samedi de 13H30 à 15H.

Le ballon est de taille 3 ou 5.

Chaque club doit venir aux plateaux avec un responsable d'équipe qui participera et se munira de ballons.

Les dates et lieux des plateaux sont déterminés par la commission mini.

#### 3-Déroulement des plateaux

Les plateaux se déroulent une fois par mois.

La durée des plateaux est de 1H30, divisée en deux parties d'environ 35min chacune, le temps restant étant consacré à un temps convivial (gouter).

#### Déroulement

La première partie est sous la forme de plusieurs ateliers à thème.

La deuxième partie est sous la forme de principe d'opposition, rencontres en 3c/3 avec possibilité de remplaçants.

L'arbitrage se doit d'être pédagogique.

A la fin de chaque plateau une collation sera offerte par le club recevant.