

SAISON 2009 / 2010

CATEGORIES POUSSINS- POUSSINES

I Qualification

Le Comité organise des rencontres départementales réservées aux joueurs nés en 2000 et 2001

Pour les surclassements, se référer au tableau Catégories et Surclassements

Attention ! Les dernière année Baby ne peuvent en aucun cas bénéficier d'un surclassement.

II Formule

Deux brassages effectués entre Octobre et Décembre détermineront les Poules pour une 3^{ème} phase qui débutera début Janvier.

III COMPOSITION DES EQUIPES

Les rencontres se déroulent en 4 contre 4.

Les équipes sont composées de 4 joueurs minimum et 10 maximum

La mixité est autorisée. Dans une équipe, 2 joueurs de sexe opposé sont tolérés mais ils ne peuvent pas être présents ensemble sur le terrain.

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

IV TERRAIN ET MATERIEL

L'aire de jeu aura les dimensions d'un terrain de basketball et sera équipée de panneaux de Minibasket (arceaux à 2,60m du sol)

La ligne de lancers francs est à **4 m** de la verticale de la planche.

Les ballons **taille 5** doivent être fournis par l'équipe visitée.

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

V FEUILLE DE MARQUE (feuille de match)

1. Les feuilles de marque à utiliser, doivent être celles homologuées par le Comité.

Elles sont téléchargeables sur le Site du Comité et devront être imprimées sur une feuille :

*** blanche pour les garçons ou à majorité masculine**

*** rose pour les filles ou à majorité féminine**

2. Devront figurer sur la feuille de marque :

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

* la lettre D avant le n° de licence si le(s) joueur(s) est (sont) surclassé(s) (voir tableau)

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

3. Les **entrées en jeu doivent être notées à chaque début de période par une croix encerclée. x** ○

Si un joueur rentre au cours de la période, une croix non encerclée sera inscrite x

VI DUREE DES RENCONTRES

1. Le temps de jeu est fixé à **6** périodes de **4** minutes décomptées, avec une pause de :

* **1 minute MAXIMUM** entre les périodes **1 et 2, 2 et 3, 4 et 5, 5 et 6**

* **4 minutes MAXIMUM** entre les périodes **3 et 4**

2. un temps mort par équipe par groupe de **2** périodes : **1 ou 2 – 3 ou 4 – 5 ou 6**

VII PARTICIPATION ET CHANGEMENT DES JOUEURS

Chaque joueur doit participer au moins à une période complète durant les 3 premières périodes.

Un joueur ne pourra participer à plus de 4 périodes consécutives (sauf pour les équipes de 4 ou 5 joueurs).

Pendant les périodes 5 et 6, changement libre mais un joueur qui rentre devra être noté d'une croix sur la feuille de marque comme indiqué dans l'article V

En aucun cas, si le nombre de joueurs le permet, un joueur ne pourra participer aux 6 périodes et par conséquent avoir 6 croix sur la feuille de Marque

Dans les 4 premières périodes, seuls les changements pour remplacer un joueur blessé ou exclu pour 5 fautes sont tolérés

VIII Comptage du score et Résultats

1a. Les points se comptent période par période avec remise à 0 à la fin de chaque période sur la feuille de marque et non sur le tableau d'affichage.

Au niveau du tableau, on inscrit 1 point à la fin de la période pour l'équipe gagnante.

1b. En cas de score égal à la fin de la période, 1 point sera affiché à chaque équipe

2. Pas de prolongation : un score nul est valable

3. Si lors d'une période, l'écart est égal ou supérieur à 20, arrêt du comptage du score mais pas des fautes

IX APPLICATIONS DES REGLES DE MINIBASKET

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base : la sortie de balle, le dribble, le marcher, le contact.

Arbitrer, c'est faire respecter ces règles.

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

- L'arbitrage doit être pédagogique.

— Entre-deux au début de chaque période.

L'aspect Jeu doit primer d'où des règles particulières en certains points :

— Défense individuelle obligatoire, la défense regroupée sous les paniers est interdite.

— Pas de tir à 3 points comptabilisé

— Pas de retour en zone

— Pas de comptabilisation des fautes d'équipes

— Pas d'application des règles des 8 et 24 secondes.

— Règle des 5 secondes avec tolérance selon le niveau des équipes

— Règle des 3 secondes dans la zone réservée, adopter une attitude préventive.

— Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur les côtés à hauteur de la ligne de lancer franc. Aucun point n'est inscrit

— En cours de jeu, dans le cas où le règlement prévoit un entre-deux le ballon est remis alternativement à chaque équipe. (flèche)

SAISON 2009 / 2010

**CATEGORIES
MINI-POUSSINS - MINI-POUSSINES**

I Formule et Qualification

Sont admis à participer dans cette catégorie les joueurs nés en 2001 et 2002. Pour les surclassements, se référer au tableau Catégories et Surclassements.

Une réunion de début de saison avec l'ensemble des clubs souhaitant participer aux Plateaux Sectoriels permettra de déterminer un certain nombre de Secteurs.

Chaque secteur pourra ensuite gérer sa propre organisation : nombre de plateaux, dates et horaires.

Une réunion à mi-saison sera programmée pour établir un bilan et une éventuelle modification des Secteurs.

Un club n'est pas tenu de participer à tous les plateaux et peut s'intégrer à n'importe quel moment de la saison.

II COMPOSITION DES EQUIPES

~~Jeu 3 contre 3 - le nombre de joueurs inscrits sur la feuille est de 4 minimum, 6 maximum.~~

Sur un plateau, le nombre de joueurs peut être supérieur à 6.

La mixité est autorisée. Dans une équipe **2 joueurs de sexe opposé** est tolérée

mais ils ne **peuvent pas être présents ensemble** sur le terrain.

Les équipes mixtes doivent être signalées à l'engagement des équipes.

III TERRAIN ET MATERIEL

L'aire de jeu sera tracé dans la largeur d'un terrain de basketball ou un demi terrain, sera équipé de panneaux de Minibasket (arceaux à 2,60m du sol)

La ligne de lancers francs est à **3 m** de la verticale de la planche.

Les ballons **taille 5** doivent être fournis par l'équipe visitée.

IV FEUILLE DE MARQUE

1. Les feuilles de marque à utiliser, doivent être celles homologuées par le Comité.

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

3. Les **entrées en jeu doivent être notées à chaque période.**

V DUREE DES RENCONTRES

Le temps de jeu est fixé à **4 périodes de 6 minutes non décomptées**, avec une pause de 1 mn entre chaque période.
Aucun temps mort n'est accordé.

VI PARTICIPATION ET CHANGEMENT DES JOUEURS

Chaque joueur doit participer au moins à **une période complète** durant les **deux premières périodes**, mais aucun ne peut rester en jeu **plus de trois périodes**.

Au cours des **trois premières périodes** tous les joueurs doivent avoir eu **une période de repos**.

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

Important : Toute entrée en jeu de joueur en cours de période doit être inscrite sur la feuille de marque et compte pour une période . Cependant, le joueur devra joué, en plus, une période entière.

Trois fautes personnelles par joueur sont tolérées.

VII RESULTAT

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

Pas d'affichage des scores au tableau mural.

Pas de classement.

Pas de prolongation, un score nul est parfaitement valable.

Si l'écart est égal ou supérieur à 25 points, arrêt du score mais pas des fautes.

APPLICATIONS DES REGLES DE MINIBASKET

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base : la sortie de balle, le dribble, le marcher, le contact.

Arbitrer, c'est faire respecter ces règles.

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

L'arbitrage doit être pédagogique et adapté au niveau de chaque équipe..

L'aspect jeu doit primer d'où des particulières en certains points :

- Entre deux au début de chaque période.
- En cours de jeu, dans le cas où le règlement prévoit un entre deux le ballon est remis alternativement à chaque équipe. (flèche)
- Défense individuelle obligatoire, la défense regroupée sous les paniers est interdite.
- Pas de tir à 3 points comptabilisé
- Pas de retour en zone
- Pas de comptabilisation des fautes d'équipes
- Pas d'application des règles des 3 secondes , 5 secondes, 8 secondes et 24 secondes.
- Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur les côtés à hauteur de la ligne de lancer franc.