

RÈGLEMENT PARTICULIER U9

Art 1 : Généralités

Les joueurs participant à la rencontre doivent être obligatoirement licenciés et inscrits sur l'e-marque. Le coach n'est pas obligé d'être licencié. Un coach mineur doit être accompagné d'une personne majeure référent. Mettre le nom prénom et licence O (lettre)

Les joueurs doivent participer à chaque période durant la rencontre.

Un joueur ne peut effectuer qu'une rencontre par week-end.

Art 2 : Temps de jeu

4 périodes de 6 minutes décomptées avec 1 pause de 1 minute entre chaque période, sauf pour l'intervalle entre les périodes 2 et 3 qui sera de 5 minutes.

Pas de temps mort possible.

Changement de côté de terrain à la mi-temps (à la fin de la 2^{ème} période).

Des paniers à 2.60 m.

Les lancers francs peuvent être tirés entre 4,60 m (débutant) (ligne pointillée) et 5.60 m (confirmé) (ligne des lancers francs) de l'aplomb du panier.

Art 3 : Décompte des points

Chaque panier réussi vaut 2 points.

Chaque lancer franc réussi vaut 1 point.

Pas d'affichage du score au tableau, juste le temps de match. Si affichage, celui-ci ne doit pas dépasser 20 points d'écart.

Le match nul est autorisé, dans ce cas il n'y a pas d'équipe gagnante.

Il n'y aura **pas de classement** à l'issue des rencontres.

Art 4 : Participation 3 contre 3 ou 4 contre 4

Dans l'idéal, une équipe sera composée de 6 joueurs (**ne pas dépasser 8**)

Poule Bleue : les rencontres se joueront à 4 contre 4

Poule Blanche : en accord avec les 2 coaches : les rencontres se joueront à 3 contre 3 ou 4 contre 4

Si désaccord entre les 2 coaches, la rencontre se jouera obligatoirement en 3 contre 3.

Poule Rouge : la rencontre se jouera obligatoirement en 3 contre 3, après un échauffement commun (ou petit atelier) pris sur le 1^{er} et/ou 2^{ème} quart temps.

E-marque est obligatoire

Équipe mixte possible.

Match qui se déroule sur les paniers latéraux en largeur à la discrétion des clubs.

Art 5 : Remplacement

Les changements à la volée ne sont pas autorisés. Ils devront se faire sur chronomètre arrêté.

Art 6 : Règles MINIBASKET

Le ballon est de taille 5.

L'échauffement aura une durée de 15 minutes maximum (sauf pour Poule Rouge)

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de bases :

- Le marcher
- Le dribble
- La sortie
- Le contact : (Règlement FFBB)

* Quand j'attaque ou défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, bousculer, etc.... mon adversaire

* J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui et de le gêner. Un contact avec mon torse est autorisé à condition de pas le faire en avançant vers lui.

* Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes.

* Quand j'attaque, je ne peux pas heurter mon adversaire au torse ni étendre mes bras pour le tenir à distance.

L'arbitrage doit être pédagogique et une discussion doit avoir lieu entre les entraîneurs et les arbitres avant le début de la rencontre.

Le match commence par un entre-deux puis chaque période commence par une situation d'alternance.

L'aspect du jeu doit primer d'où les règles particulières en certains points :

- Pas de comptabilisation des fautes d'équipes et personnelles
- Pas d'application des règles de temps (3, 5, 8, 14 et 24 secondes).
- Pas de retour en zone.

Afin de développer le jeu rapide en U9, les arbitres ne doivent pas toucher la balle avant la remise en jeu, uniquement sur les violations en zone avant.

La rencontre se terminera par un geste amical entre les enfants des deux équipes et entre les enfants et les officiels.

Elle sera suivie, dans la mesure du possible, d'un goûter rassemblant les deux équipes, les coaches, les arbitres et les parents.

L' e-marque devra être envoyée au Comité Départemental pour le lundi soir 23h59 maximum suivant la rencontre.

L'e-marque sera examinée par la Commission MINIBASKET pour :

- Vérifier que les joueurs sont licenciés (qualification et sur-classement)
- Vérifier que les équipes sont dans la bonne formule de compétition (écart au score)

Contact : minibasket@basketmayenne.com

