

6.7 CHAMPIONNATS MINI-BASKET U11

Article 16. Préambule

Ce document, partie intégrante du règlement de jeu du Mini-Basket, 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.

Article 17. 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 plusieurs années de pratique.

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

Article 18. Commentaires sur 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 fera dans cet ordre.

Article 19. Conseils pratiques

La sanction doit être 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 associations sportives pourront s'équiper de chasubles de couleur grise qui serviront lors des matchs 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 du jeu. Il est ainsi nécessaire de ne pas faire arbitrer deux jeunes arbitres néophytes en même temps.

Article 20. Les joueurs et entraîneurs

Article 20.1. Les équipes

Chaque équipe est composée

- De 10 joueurs maximum,
- De 8 joueurs au minimum pour les équipes masculines ou mixtes (de division 1 à 3), une tolérance de 7 joueurs est admise à partir de la division 4 (championnat sans classement)
- De 7 joueuses au minimum pour les équipes féminines et pour équipes .

Aucune dérogation ne pourra être accordée par la Commission des Compétitions Jeunes aux associations sportives qui ne respecteraient pas le nombre de joueurs imposés.

Les rencontres se jouent à 4 joueurs par équipe sur le terrain.

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

Possibilités d'équipes mixtes en championnats U11 masculins. Les équipes engagées en championnats U11 féminins sont strictement composées de filles.

Toute équipe qui remporterait une rencontre sans respecter le nombre de la composition d'équipe perdra la rencontre par pénalité.

Article 20.2. L'entraîneur

L'entraîneur est le responsable de l'équipe. Il est avant tout un éducateur. Il prodigue 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. S'il est mineur, il doit être accompagné d'un adulte licencié.

Pour la division 1, il doit être détenteur d'au minimum du diplôme Brevet Fédéral ou être inscrit à la formation de ce dernier.

Article 21. Remplacements et présence sur le terrain

Pour les U11, aucun remplacement n'est autorisé, sauf en cas de blessure ou dans le cas d'un joueur ou joueuse à 5 fautes personnelles.

Chaque joueur devra participer à un minimum de 3 périodes et à 5 maximum.

Une équipe n'ayant pas respectée la règle de participation ci-dessus perdra la rencontre par pénalité.

En cas de changement pour blessure ou maladie, le joueur remplacé sera considéré comme ayant participé à une période entière.

Le joueur remplaçant ne sera pas considéré comme ayant participé à une période entière.

Le joueur remplacé dans ces conditions pourra, par la suite, participer de nouveau à la rencontre au cours d'une période différente de celle au cours de laquelle il est sorti suite à son malaise ou à sa blessure.

En cas de blessure et d'impossibilité au joueur ou joueuse de participer à la rencontre, un commentaire devra être déposé dans la réserve de la feuille. Seules les informations définies sur la feuille seront prises en compte. Aucun message ultérieur ne sera pris en compte.

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

Commentaire : Il est préconisé que l'éducateur annonce les joueurs entrants pour chaque période pour éviter les erreurs de saisie sur la feuille de match

Article 22. Feuilles de match

Utilisation de la feuille électronique du comité

Envoyer la feuille à : feuilledeMARQUE@basketyvelines.com

6.8 CHAMPIONNATS U9 (MIXTE)

Article 23. Généralité

Le championnat U9 est basé sur une formule dite Plateau.

L'objectif est la découverte du monde de la compétition à travers des rencontres.

6.8.1 Le plateau

Article 24. 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.

Article 25. Commentaires sur 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 fera dans cet ordre.

Article 26. Conseils pratiques

La sanction doit être 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 associations sportives pourront s'équiper de chasubles de couleur grise qui serviront lors des matchs 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 du jeu. Il est ainsi nécessaire de ne pas faire arbitrer deux jeunes arbitres néophytes en même temps.

Article 27. Le plateau

Le plateau est composé de 2 phases :

- Le challenge
- Le tournoi

Chaque plateau est conçu pour accueillir 3 clubs. Il est structuré en 2 niveaux distincts pour s'adapter aux différentes compétences des joueurs :

- Niveau Débutant : Pour les joueurs novices ou en phase d'apprentissage.
- Niveau Débrouillé : Pour les joueurs ayant déjà acquis une certaine expérience.

Chaque niveau comprend 3 équipes, ce qui signifie qu'il y a au total 6 équipes par plateau :

- 3 équipes de niveau Débutant
- 3 équipes de niveau Débrouillé

Les plateaux peuvent être organisés en trois catégories :

- Masculin
- Féminin
- Mixte

Dans le cas des plateaux mixtes, chaque équipe doit obligatoirement inclure au moins une joueuse, assurant ainsi une représentation féminine dans toutes les équipes.

Article 28. Définition du niveau du joueur

Définir le niveau d'un joueur U9

Débutant	Compétences	Débrouillé
<input type="checkbox"/>	Réceptionner une balle	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Réceptionner une balle puis dribbler, passer ou tirer	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Dribbler main forte, main faible, changer de direction sans perdre la balle	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Maîtriser le tir en course sans opposition	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Marquer le tir en course avec poursuite	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Jouer avec les coéquipiers	<input type="checkbox"/>

Le niveau est déterminé par la colonne où 4 cases ou plus sont cochées.
En cas d'égalité, il faut privilégier la catégorie Débutant

Si toutes les cases sont cochées, nous préconisons un surclassement dans la mesure du possible

Article 29. Les joueurs et l'entraîneur

Article 29.1. Les équipes

Chaque équipe est composée :

- De 7 joueurs maximum,
- De 5 joueurs au minimum

Aucune dérogation ne pourra être accordée par la Commission des Compétitions Jeunes aux associations sportives qui ne respecteraient pas le nombre de joueurs imposés.

Possibilités d'équipes mixtes masculines ou féminines. Les équipes engagées en championnats U9 féminins sont strictement composées de filles. L'équipe mixte doit être composée d'au moins une fille.

6.8.2 Le challenge

Article 30. Le déroulement

Le challenge sert d'échauffement et ouvre le plateau.

Chaque club fait son challenge sous la responsabilité de son éducateur. Le challenge est réalisé en un seul groupe (débutant et débrouillé ensemble).

Le challenge est différent à chaque journée de plateau. La difficulté est croissante au cours de la saison.

Une fiche est communiquée pour chaque journée.

6.8.3 Le tournoi

Article 31. Les équipes

Les rencontres se jouent à 3 joueurs par équipe sur le terrain.

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

Toute équipe qui remporterait une rencontre sans respecter le nombre de la composition d'équipe perdra la rencontre par pénalité.

Commentaire : une équipe de 7 joueurs demande une préparation des rotations pour éviter les erreurs sur la feuille de marque.

Article 32. Le jeu

Dans la mesure du possible, les équipes débutantes et débrouillées doivent jouer en parallèle.

Commentaire : Seule l'équipe débrouillées doit avoir une feuille de marque (score, fautes, ...). L'équipe débutante apprend le fonctionnement d'un match et la feuille de match n'est pas obligatoire. Une version papier simplifiée peut être utilisée si besoin pour le suivi de l'éducateur.

Article 33. Règles de chronométrage

Article 33.1. Temps de jeu et chronométrage

4 périodes de jeu de 4 minutes chacune pour les U9.

- Intervalle de 1 minute entre la 1^{ère} et 2^{ème} et entre la 3^{ème} et 4^{ème} période
- Intervalle de 1 minute entre la 2^{ème} et la 3^{ème} période (mi-temps)

Le temps de jeu est décompté à l'identique du règlement officiel de Basket-ball.

Il n'y aura pas d'arrêt du chronomètre.

Article 34. Remplacements et présence sur le terrain

Pour les U9, aucun remplacement n'est autorisé, sauf en cas de blessure ou dans le cas d'un joueur ou joueuse à 5 fautes personnelles.

Chaque joueur devra participer à un minimum une période par match et devra être au repos sur une période par match.

Une équipe n'ayant pas respectée la règle de participation ci-dessus perdra la rencontre par pénalité.

En cas de changement pour blessure ou maladie, le joueur remplacé sera considéré comme ayant participé à une période entière.

Le joueur remplaçant ne sera pas considéré comme ayant participé à une période entière.

Le joueur remplacé dans ces conditions pourra, par la suite, participer de nouveau à la rencontre au cours d'une période différente de celle au cours de laquelle il est sorti suite à son malaise ou à sa blessure.

En cas de blessure et d'impossibilité au joueur ou joueuse de participer à la rencontre, un commentaire devra être déposé dans la réserve de la feuille. Seules les informations définies sur la feuille seront prises en compte. Aucun message ultérieur ne sera pris en compte.

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

Commentaire : Il est préconisé que l'éducateur annonce les joueurs entrants pour chaque période pour éviter les erreurs de saisie sur la feuille de match

Article 35. Feuilles de match

Utilisation de la feuille électronique du comité pour les rencontres du niveau Débrouillé.

Envoyer la feuille à : feuilledeMARQUE@basketyvelines.com

Il n'y a pas de saisie de résultats sur Internet, ni classement, ni titre de champion.