

	<h1>Règlement</h1> <h2>U10-U11</h2> <h3>2^{ème} phase – Saison 17/18</h3>		
---	---	--	---

Conditions matérielles	<p style="text-align: center;"><u>Le terrain</u> : limite du terrain FIBA <u>Les paniers</u> : hauteur 2m60 à 2m80 <u>Le ballon</u> : un ballon de basket-ball taille 5 Équipe constituée avec des U10/U11 – U9 surclassement autorisé Ballon T5 (T6 autorisé) – Les ballons sont fournis par le club recevant Feuille de match : E-marque obligatoire Licences : Avant la rencontre la présentation des licences (avec photo) est obligatoire</p>
Composition des équipes et changements	<p>4 joueurs sur le terrain (équipe de 6 à 8 joueurs) - Les rencontres se jouent en 4x4 Les équipes peuvent être spécifique garçons ou spécifiques filles ou mixtes garçons (droit 3 filles) ou mixtes filles (droit à 2 garçons mais un seul sur le terrain) Au cours de chaque match tout le monde joue Chaque joueur / joueuse dispute 2/4 temps complets Les changements se font aux intervalles ou à la mi-temps (sauf blessure ou 5 fautes joueurs)</p>
Durée des rencontres	<p>4 périodes de 7' avec arrêt du chronomètre lors de chaque intervention de l'arbitre. Changement de camp au début de la 3^e période. Intervalles : 1minute – MT : 7 minutes – 1 minute</p>
Points et score	<p>Panier marqué = valeur du panier règlement FIBA (3 pts – 2 pts – 1 pt) Au terme d'une rencontre le résultat nul est autorisé (Au classement victoire : 3 pts – Nul : 2 pts : Défaite : 1 pt) Si la différence au score est de 30 pts, l'affichage mural sera supprimé. Quand une équipe arrive à un total de 50 pts, pour cette équipe la feuille sera complétée (fautes – TM ...) mais son score sera clôturé.</p>
Règles du jeu	<p><u>L'engagement</u> : début de rencontre du milieu du terrain par un entre-deux. Les enfants sont répartis autour de l'entre-deux. <u>Temps mort</u> : Droit à un TM à chaque ¼ temps (1 TM non pris n'est pas reporté) <u>La remise en jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Panier marqué : départ de sa ligne de fond par une passe - Ballon sorti et violation : départ du point le plus proche à l'extérieur du terrain par une passe - Règle de l'alternance (Flèche) <p><u>Les sanctions</u> : toute faute est sanctionnée par une remise de la balle à l'adversaire à l'extérieur du terrain (au niveau où la faute a été commise).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faute sur le tir = L.F - A la 5^e faute d'équipe toute faute = 2 LF
Indication arbitrage	<p>Arbitrage et table de marque : Club organisateur 2 Arbitres du club ou stagiaires en formation (Pas de frais d'arbitrage pour le club visiteur) Table de marque de 2 personnes (un adulte plus un enfant ou deux adultes). Pour toute intervention de l'arbitre, les enfants gèrent eux-mêmes la remise en jeu.</p>
Préconisation	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants. Les joueurs ou joueuses qui participent à la rencontre doivent tous être entré(e)s en jeu avant la mi-temps. Un joueur n'a pas le droit de jouer durant deux périodes entières consécutives. Laisser le jeu se dérouler ne pas trop intervenir par le sifflet. Avoir des interventions pédagogiques. Ne pas toucher le ballon lors des remises en jeu Ligne des lancers francs : Elle est avancée d'1 mètre pour les filles et de 0,80 pour les garçons</p>

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer, réceptionner, faire des passes Courir Dribbler Tirer	Courir avec le ballon sous le bras « règle du marcher » (pas de tolérance de pas) Dribbler, s'arrêter, recommencer (pas de tolérance) : règle de la « reprise de dribble », dribbler à deux mains
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Attraper, tenir, pousser, faute flagrante volontaire DEFENDRE SUR TOUT LE TERRAIN (laisser organiser une à deux passes par l'adversaire)
Intercepter les passes	Arracher le ballon des mains de l'adversaire

CONSIGNES AUX EDUCATEURS

Merci aux éducateurs des équipes « fortes » de bien vouloir préconiser des systèmes défensifs et offensifs adaptés
au niveau de jeu de l'adversaire