
Dispositions particulières aux championnats U11

1. Esprit U11

1. Avant chaque rencontre, une courte entrevue doit avoir lieu entre les deux encadrants et le ou les arbitres pour permettre de s'accorder sur l'arbitrage, les tolérances en fonction du niveau de jeu de chaque équipe.
2. Encadrer des U11, c'est avant tout les encourager en ayant un discours positif, une attitude pédagogique et bienveillante des adultes (entraîneurs, arbitres et spectateurs).
3. Les qualités physiques, athlétiques et techniques des jeunes joueurs ainsi que leur capacité à lire et comprendre le jeu doivent être développées. C'est pourquoi la règle où chaque joueur doit jouer 2 périodes est importante.
4. L'échauffement fait partie de la rencontre. L'entraîneur se doit d'encadrer ce temps de pratique avant la rencontre.
5. Selon les catégories proposées par le comité départemental Vienne de basketball lors de chaque phase, l'engagement des équipes en championnat U11 pourra se faire en catégorie masculine, féminine ou mixte. Toutefois, dès lors qu'un championnat féminin est proposé et qu'un club dispose d'au moins 7 licenciées féminines dans la catégorie U11, il ne sera possible d'engager une ou plusieurs équipes en catégorie mixte qu'à la seule condition d'engager à minima une équipe en championnat féminin.

Aucun classement n'est publié pour les différents championnats. Cependant, les membres de la commission jeunesse du comité utiliseront les classements à leur disposition sous FBI en fin de première phase afin de rééquilibrer les différentes poules en deuxième phase.

2. Encadrement

1. Afin de proposer un encadrement de qualité auprès des catégories jeunes, **chaque entraîneur d'équipe U11 devra participer aux 2 rassemblements organisés par la commission jeunesse et technique.**
2. Un coach de moins de 16 ans doit obligatoirement être accompagné par un adulte licencié sur la feuille de match.

3. Composition des équipes

1. Chaque équipe de club se compose obligatoirement de cinq joueurs au minimum et de huit au maximum.
2. Tous les joueurs doivent être licenciés auprès de la F.F.B.B dans la catégorie U11 ou dans la catégorie U9 s'ils bénéficient d'un sur-classement prévu par les règles de la FFBB.
3. L'entraîneur inscrit sur la feuille de match doit être licencié auprès de la FFBB. La licence de type dirigeant n'est pas compatible avec la fonction d'entraîneur.
4. Les licences doivent être présentées aux officiels dirigeant la rencontre.
5. La mixité est autorisée selon les restrictions imposées par le point 1.5 des présentes dispositions. Les équipes mixtes participent alors au championnat garçons.

4. Ballon, terrain et panneaux

1. Un ballon de basket taille n° 5 est utilisé pour les rencontres.
2. Les rencontres se déroulent sur un terrain aux dimensions normales, la hauteur de l'anneau des panneaux de mini- basket est fixée à 2,60 mètres du sol.
3. A compter de la deuxième phase, les équipes placées dans la poule la plus forte disputeront leurs rencontres sur des panneaux dont l'anneau se situe à 3,05 mètres du sol.
4. Lorsqu'un joueur manque de puissance, la distance entre la ligne des lancers-francs et la verticale du panneau peut être avancée jusqu'à 4 mètres, en bonne entente entre les coachs et les arbitres de la rencontre.

5. Règles

1. La présence de 4 joueurs par équipe est exigée pour débiter de la rencontre.
2. La défense regroupée sous le panier et les prises à 3 ou à 4 sont interdites. Seule la défense "homme à homme" ou "fille à fille" est autorisée.
3. La rencontre est découpée en 6 périodes de jeu de 4 minutes. Le changement de côté s'effectue à la fin de la troisième période.
4. A la fin de la rencontre, tous les joueurs doivent avoir participé au jeu pendant au moins deux périodes complètes (voir cas particulier).
5. Chaque entraîneur dispose de 4 temps morts par rencontre.
6. Un joueur faisant quatre fautes personnelles est éliminé de la rencontre.
7. Si un joueur est blessé ou sorti pour 4 fautes, la période de jeu est comptabilisée pour lui et pour son remplaçant.
8. Les fautes sur tir sont sanctionnées par un, deux ou trois lancers-francs, en fonction de la réussite ou non du panier.
9. Un lancer-franc de réparation est accordé à un joueur pour chaque faute qu'il subit à partir de la cinquième faute d'équipe adverse **au sein d'un même quart temps**.
10. La règle du panier à trois points est appliquée.
11. La pose et l'utilisation de toute "forme d'écran" est interdite.

6. Temps de jeu, prolongation

1. Le jeu se déroule en temps réel (temps décompté).
2. Une rencontre se compose de 6 périodes de 4 minutes, avec une pause de 2 minutes entre chaque période. Le changement de côté se produit à la fin de la 3ème période et donne lieu à une mi-temps de 5 minutes.
3. En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, le match nul existe. Il n'y a pas de prolongation.

7. Arbitrage

1. Les arbitres adoptent un arbitrage pédagogique adapté à la catégorie U11.
2. **Les arbitres sont là pour accompagner la progression technique des joueurs tout au long de la saison ; en ce sens, les règles de base (marcher, reprise de dribble, fautes flagrantes) doivent être sanctionnées avec une certaine tolérance selon le niveau des participants, mais ne doivent en aucun cas être ignorées.**
3. Les arbitres doivent faire preuve de bienveillance et de pédagogie dans l'application des règles **des 3 secondes dans la raquette et des 5 secondes pour la remise en jeu. Les règles du retour en zone et des 24 secondes ne sont pas appliquées.**

4. Les arbitres doivent faire la gestuelle et expliquer rapidement les coups de sifflet pour permettre aux joueurs de comprendre les règles.
5. Dans cet esprit, les arbitres doivent toucher la balle avant toute remise en jeu, y-compris en zone arrière.
6. Les arbitres ne touchent pas la balle en zone arrière sauf sur les fautes et sur les changements. Cette règle pourra cependant être adaptée au niveau de jeu des joueurs ; pour les débutants, et notamment en début de saison, on privilégiera les explications claires des coups de sifflet à la rapidité des remises en jeu.
7. Lancer-francs : en fonction de la taille et la puissance du joueur, la ligne de lancer-franc peut être avancée. De même, le franchissement de ligne par le tireur ne sera pas sanctionné sauf s'il s'agit d'un acte volontaire pour s'assurer du rebond.

8. Gestion des temps de jeu

Le bon sens doit prédominer quant à la gestion de temps de jeu des joueurs.

En-dehors du cas particulier d'une équipe ne présentant que 4 ou 5 joueurs, les règles suivantes devront être prises en compte (hors blessure ou problème médical) :

- Un joueur ne peut pas enchaîner quatre quart-temps à la suite
- Tant que tous les joueurs n'ont pas disputé au moins 2 quart-temps complets, pas de changement autorisé en cours de période :
 - Effectif de 6 joueurs : pas de changement sur les 3 premières périodes
 - Effectif de 7 ou 8 joueurs : pas de changement sur les 4 premières périodes.

1. Grilles d'entrée en jeu

1.1. A six joueurs

<u>joueur(e)s</u>	Périodes imposées				Périodes libres	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	x		x			
2	x		x			
3	x	x				
4	x	x				
5		x		x		
6		x		x		

NB : 2 périodes complètes par joueur sur les 3 premières périodes obligatoires, les 2 dernières sont libres. On joue 8' minimum et 16' maximum.

A sept joueurs

<u>joueur(e)s</u>	Périodes imposées				Périodes libres	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	x		x			
2	x		x			
3	x		x			
4	x	x				
5		x		x		
6		x		x		
7		x	x			

NB : ne pas jouer 4 périodes complètes à la suite.

1.2. A huit joueurs

<u>joueur(e)s</u>	Périodes imposées				Périodes libres	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	x			x		
2	x		x			
3	x		x			
4	x			x		
5		x		x		
6		x		x		
7		x	x			
8		x	x			

Ces tableaux ne sont qu'un support pour aider les coachs lors de leurs rencontres du week-end à planifier les entrées en jeu de leurs joueurs ou joueuses. Il ne s'agit en rien d'une obligation à reproduire les tableaux ci-dessus.