REGLEMENT RENONTRES U9 / U11
SAISON 2023 / 2024

AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE, L'ARBITRE DOIT REUNIR LES 2 ENTRAINEURS AFIN DE DEFINIR LE NIVEAU DE L'ARBITRAGE.

LES GENERALITES	
EQUIPES	Les rencontres se jouent en **4 contre 4.**
TERRAIN	Les rencontres se jouent sur un terrain ordinaire de 28m x 15m .
PANNEAU	L'anneau doit se situer à 2m60 du sol.
BALLON	Les rencontres se jouent avec un ballon de taille 5.
EQUIPEMENT	1 panneau d'affichage avec le score et le chronomètre, 1 feuille de marque, plaquettes de 1 à 5 fautes, 1 règlement du championnat.
TEMPS DE JEU	4 périodes de 6 minutes, 1 minute de repos entre chaque quart temps. 5 minutes de repos à la mi-temps.
QUARTS TEMPS	Seul le 1er quart temps débute par un entre-deux. Les débuts de quart temps suivants se font par la règle de la possession alternée.
VALEUR DES PANIERS	Les paniers marqués ont la même valeur que pour les autres catégories, à savoir: LF = 1point, panier à l'intérieur de la zone à 3pts = 2points, panier à l'extérieur de la ligne à 3 pts = 3points
TEMPS MORTS	1 temps mort par équipe et par quart temps.
REMPLACEMENTS	**Les remplacements en zone arrière ne sont pas autorisés sauf si une contre -attaque n'est pas possible (faute, temps-mort, arrêt prolongé). Pas de changement à la volée.**
TYPE DE DEFENSE	Seule la défense individuelle est autorisée. Interdiction de laisser un ou plusieurs joueurs défendre en permanence dans la raquette.
AFFICHAGE DU SCORE	**En cas d'écart important à la fin d'un quart-temps, le score au panneau d'affichage peut être remis à zéro au début de chaque période. Le score final sera l'addition des scores de chaque période.**
MATCH NUL	En cas d'égalité, une prolongation de DEUX minutes départagera les deux équipes.

LES VIOLATIONS	
REMISES EN JEU	Elles se font à l'extérieur du terrain, à l'endroit le plus proche de la sortie, faute ou violation.
SORTIES	Application du règlement : si un joueur et /ou le ballon sortent, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit de la sortie.
DRIBBLE	Application de la règle: pas de dribble à 2 mains et pas de reprise de dribble.
MARCHER	A adapter en fonction du niveau des joueurs : à tolérer chez le débutant pour le départ en dribble (à partir du moment où cela ne lui fait pas prendre un avantage sur son adversaire). Ne pas tolérer les arrêts avec plus de 2 temps.
3 SECONDES	Prévenir en début de match (sans siffler) et sanctionner une fois que les joueurs et l'entraineur ont été prévenus. A tolérer chez les débutants.
5 SECONDES	Application du règlement : un joueur a 5 secondes pour passer le ballon, partir en dribble, tirer ou faire une remise en jeu.
RETOUR EN ZONE	Application du règlement.
ENTRE DEUX	Application de la règle de la possession alternée.

LES FAUTES	
SUR LE TIR	si panier marqué = 1 LF, si panier manqué = 2 LF
SUR JOUEUR AVEC BALLON	Interdiction de pousser, tenir ou taper : remise en jeu par l'équipe non fautive à l'endroit le plus proche de l'infraction.
FAUTES INDIV.	5 fautes maximum par joueur : 5ème faute = sortie définitive du joueur.
FAUTES D'EQUIPE	4 fautes d'équipe par quart-temps: à la 5ème = 2 LF par faute.