REGLEMENT SPORTIF PARTICULIER U9

La compétition U9 se déroule en 2 **phases de championnat**.

3 formules au choix

1→ championnat poule de 4(novembre à décembre) +championnat poule de 6 (janvier à mai)
2→ plateau (novembre à décembre) + championnat poule de 6 (janvier à mai)

3→ plateau (janvier à mai)

Les inscriptions se font sur formulaire en ligne.

L'esprit mini : les jeunes sont là pour jouer :

- L'entraineur doit être enthousiaste, se former et s'informer, avoir un langage correct avec chacun, laisser les enfants s'exprimer. Il doit transmettre le goût d'un sport collectif et pour cela féliciter, encourager, donner des solutions et expliquer avec patience.
- Il est essentiel que les parents considèrent l'équipe adverse comme un partenaire de jeu avec qui la convivialité est de rigueur et de comprendre que le jeu prime sur l'enjeu.
- Les jeunes joueurs doivent respecter les entraîneurs, partenaires, adversaires, arbitres et officiels.
- Les dirigeants doivent s'assurer du respect des points cités ci-dessus.

MATERIEL / TERRAIN

- Ballon taille **5**
- Mini-panneaux (2,60 m)
- Terrain normal ou terrain latéral ; ligne de lancer-franc à 4 m
  - Il est préconisé, dans la mesure du possible, de jouer sur tout terrain en 4*4 ;
  - Lorsque seul le jeu en demi-terrain latéral est possible, privilégier le 3*3 ;
  - Il est recommandé, si possible, d'engager des équipes de 8 joueurs maximum.

  L'objectif est de permettre un meilleur temps de jeu (2 périodes mini par joueur) et de possession de balle pour tous les jeunes basketteurs.
- Utilisation de l'e-marque à partir de la saison 2025-2026.

DEROULEMENT

2 MANCHES de 2 ATELIERS + MATCH DE 4 PERIODES DE 6 MIN NON DECOMPTEES EN 4 CONTRE 4 OU 3 CONTRE 3 (terrain latéral)

- Équipe composée de 8 joueurs maxi
- Mixité autorisée : 1 garçon maximum sur le terrain en U9F ; pas de quota de fille en U9M
- La rencontre commence par 2 ateliers suivis de 4 périodes de 6 minutes non décomptées en championnat (1 manche de 2 ateliers + 2 périodes de 6min non décomptées pour les plateaux) ▪ pause de 1 mn entre les ateliers et les périodes de jeu.
- **Les ateliers comptent dans le score du match 1 atelier gagné = 1 période gagnée ;**
- Points par période : 1 point période gagnée – 1 point pour les 2 équipes période nulle – 0 point période perdue - avec remise à zéro du score à chaque période sur la feuille de marque et sur le tableau
- Pas de prolongation, match nul possible

LES ATELIERS DES MATCHS

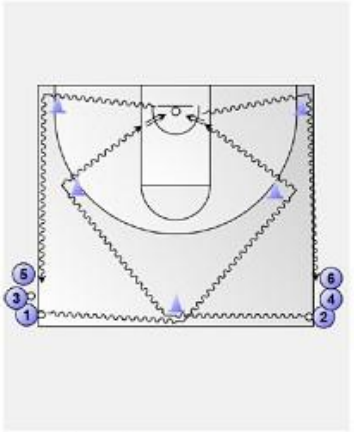
Ces exercices ont pour but de faire participer tous les joueurs sur des parcours de tirs en course et de tirs extérieurs. Sur chaque atelier, les deux équipes s'échauffent en même temps chacune sur un panier. L'objectif est que les enfants soient actifs et courent en permanence. Chaque équipe reste sur le même ½ terrain, les joueurs alternent les colonnes ce qui leur permet de tirer des deux côtés à chaque fois.

Le club recevant fournit les ballons aux deux équipes : idéalement 1 ballon/ par joueur et a minima 4 ballons/équipe

Atelier N°1 : dribble - tir en course

Matériel et disposition de départ :

- 3 ballons par équipe avec 2 ballons d'un côté et 1 ballon de l'autre côté.
- Le groupe d'une équipe est réparti en deux colonnes à 1 mètre de la ligne médiane et derrière la ligne de touche.
- 5 plots par demi-terrain.



Déroulement :

Durée : 3 minutes par manche

- Le joueur N°1 part en dribble et contourne le plot situé sur l'axe panier-panier puis le plot situé à 45° à 3 points sur la droite avant d'enchaîner un tir en course.
- Le joueur N°2 part en dribble à son tour lorsque le joueur N°1 a passé le 1er plot sur l'axe panier-panier.
- Après leur tir, les joueurs récupèrent leur ballon et vont contourner en dribble le plot situé près du corner avant d'aller dans la colonne opposée à son point de départ.

Comptage des points :

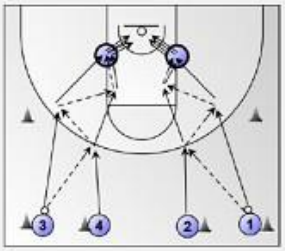
- Chaque panier marqué en respectant la règle du marcher (2 pas maximum après arrêt du dribble) = 1 point

Atelier N°2 : Passe - tir de plain-pied

Matériel et disposition de départ :

- 2 ballons par équipe
- 2 joueurs avec 1 ballon (côté droit et côté gauche de l'axe panier-panier)
- 2 cerceaux par demi-terrain positionnés bordure raquette à 45°
- 6 plots par demi-terrain

Position de départ : 4 colonnes (représentées par un plot) situées 2 mètres devant la ligne médiane.



Déroulement :

Durée : 3 minutes par manche

- Les 2 joueurs enchaînent passe directe puis course vers l'avant dans l'espace qu'il souhaite (dribble interdit).

L'objectif est d'éviter de faire tomber la balle par terre lors des passes et d'enchaîner une course vers l'avant après la passe.

Lorsqu'un joueur reçoit la balle dans le cerceau, il peut tirer au panier puis il va prendre son rebond pour effectuer une passe pour son partenaire qui tire à son tour du cerceau.

Le dernier tireur récupère son ballon.

Lorsque les 2 joueurs ont tiré, ils contournent le plot du côté opposé à leur passage puis ils vont se repositionner dans la colonne qui leur correspond (avec ballon ou sans ballon).

Comptage des points :

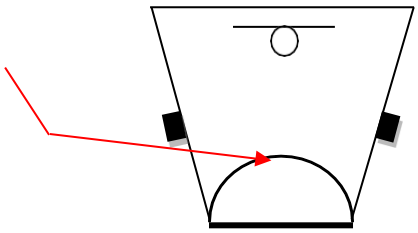
- Chaque panier marqué = 1 point

On inverse les paniers entre les deux passages.

Après ces 2 ateliers, on enchaîne sur 4 périodes de 6 minutes non décomptées.

L'ARBITRAGE

- Pas de retour en zone, pas de 24 secondes ;
- Pas de panier à trois points ;
- L'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur remise en jeu afin d'éviter toute perte de temps de jeu (annoncer, en plus de la gestuelle, à voix haute le motif du coup de sifflet et l'équipe qui prend possession du ballon) sauf sur faute ;
- Tolérance sur la règle des 3 secondes, inciter au respect des 5 secondes sur touche ;
- Touche : conseiller au remiseur de reculer si la configuration du terrain le permet, éviter la remise en jeu derrière un panneau ;
- Adaptation pour les violations : siffler les dribbles à 2 mains et les reprises de dribbles plus sévèrement en 2nde phase et parler sur les petits marchers (siffler au-delà de 3 ou 4 appuis et suivant le niveau du joueur) ;
- Pas de changement à la volée
- Réparation fautes sur tir :
  Si tir marqué → ballon rendu à l'attaque par une touche latérale en zone avant
  Si tir raté → 1 lancer franc + ballon rendu à l'attaque par une touche latérale en zone avant
- **Ne pas tolérer les contacts rudes et l'inconduite des accompagnateurs ;**
- Chaque fois que possible, arbitrage et tenue de table par des jeunes assistés d'un licencié adulte ; les conseiller voire les protéger ;
- Pas d'entre-deux (sauf au début de la rencontre) : appliquer la règle de l'alternance,
- ▪ Pour les lancers francs :



Savoir s'adapter :

- A l'âge, au niveau, aux règles du championnat
- Equilibrer les différences : avoir plus d'exigences envers les plus forts et être plus tolérants avec les moins forts.

Avoir un rôle éducatif :

- Demander aux arbitres de parler en même temps que la gestuelle ; l'objectif étant de savoir ce que l'enfant a fait, mais également de savoir ce que l'on siffle.
- Prévenir avant de sanctionner
- Leur montrer leurs erreurs et les guider sur le terrain
- Discuter avec les coachs

MIXITE DES EQUIPES

Quota sur le terrain par quart-temps :

- **Compétition féminine : 1 garçon maximum**
- Compétition masculine : aucune limite de participation féminine

SUIVI DES COMPETITIONS

- **Les feuilles de matches se font via e-marque.**
- Les Commission Mini-Basket et sportive sont chargées du suivi de toutes les rencontres de mini- basket et du contrôle des feuilles de marque.
- Les matchs se dérouleront le samedi (9h30/17h) (ou un autre jour, un autre horaire après accord entre les clubs)

Tout ce qui n'est pas régi par ce règlement le sera par référence aux Règlements Généraux et aux règlements types établis par la F.F.B.B

REGLEMENT SIMPLIFIE SPECIFIQUE AUX RENCONTRES U9

en championnat masculin : pas de quota de filles

en championnat féminin : 1 garçon *maximum* autorisé sur le terrain

	U9 masculins et féminines	
Formule	1ère formule : D1 : championnat toute l'année 2ème formule : D2/D3 : plateaux en 1ère phase puis championnat en 2ème phase 3ème formule : plateaux uniquement, pour les nouvelles équipes débutantes s'inscrivant en janvier	
Effectif et terrain	4 contre 4 sur grand terrain ou 3 contre 3 sur terrains latéraux	
Temps de jeu	Formule championnat : **2 x 3 minutes par atelier** **+ 4 x 6 minutes non décomptées** 1 minute entre les périodes 6 minutes à la mi-temps Pas de prolongation	Formule plateau : **1 x 3 minutes par atelier** **+ 2 X 6 minutes non décomptées par rencontre** 1 minute entre les périodes Pas de prolongation
Hauteur des paniers	2,60 m	
Taille des ballons	Taille 5	
Avant-match	**- Chaque rencontre commence par un cri collectif « Tous Ensemble Basket » au milieu du terrain avec les 2 équipes, les arbitres et le responsable de salle.** **- Les ateliers font partie intégrante de la rencontre.**	
Règlement et arbitrage	***Avoir un arbitrage pédagogique en s'adaptant au niveau des enfants*** Pas de retour en zone Pas de panier à 3 points Pas de 24 secondes pour la possession de balle ***Sensibiliser*** à la règle des 3 secondes dans la raquette et des 5 secondes pour les remises en jeu	
	• ***Chaque enfant inscrit sur la feuille de marque doit pouvoir jouer 2 périodes du match minimum*** (sauf blessure ou demande de sa part) d'où ***une recommandation de 8 enfants par équipe maximum***. Les remplacements à la volée sont interdits. • Pas d'entre-deux (sauf au début de la rencontre) puis appliquer la règle de l'alternance. • ***Le ballon n'est plus touché par l'arbitre sur les violations et sorties. Il est donné à l'arbitre uniquement sur les fautes.*** • Attention aux violations (marcher, reprise de dribble,…) : être pédagogue avant tout. • Attention aux fautes (sur le dribbleur en progression et sur le tireur) : ne pas oublier de donner réparation sur les actions de tir. ***Il n'est plus nécessaire de placer les enfants au rebond*** ***Si panier marqué : ballon rendu à l'attaque dans le prolongement de la ligne*** ***Si panier raté : 1 lancer-franc (valeur 1 point) + ballon rendu à l'attaque*** La distance de la ligne de lancer franc doit être adaptée aux enfants (en fonction de leur capacité individuelle). • 1 temps mort d'une minute par équipe à chaque mi-temps. ***DEFENSE TOUT-TERRAIN INDIVIDUELLE OBLIGATOIRE***	
Esprit sportif	Le jeu doit primer sur l'enjeu !!! **LE SCORE EST REMIS À ZÉRO À CHAQUE DÉBUT DE PÉRIODE.**	

J.A.P (je Joue, j'Arbitre, je Participe)

Nom	Prénom	Club	Rôle tenu pendant la rencontre

DETECTION : Éducateurs, entraîneurs, accompagnateurs, votre avis est important et nous intéresse pour le repérage des potentiels. Merci de nous avertir des jeunes qui vous semblent « potentiel » en nous contactant par mail à : **j.rivetctf22@gmail.com**

ESPRIT SPORTIF **: Vous pouvez noter ici vos remarques sur le fair-play, en bien ou en mal, au cours de cette rencontre :**

Enregistrer : cliquez ci-dessous