

REGLEMENT U11 D2 / D3

☞ **Rôle du référent mini**

Le référent mini désigné par le club recevant réunira avant la rencontre, les accompagnateurs de chaque équipe ainsi que le ou les arbitres. Sur ce petit briefing, il devra rappeler :

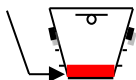
- Le règlement applicable sur la rencontre, notamment les principales modifications
- Il s'assurera également du bon déroulement de la rencontre, notamment au niveau de la table de marque et de l'arbitrage. Il est habilité à intervenir si besoin.

☞ **Règles de bon sens :**

- **L'entraîneur doit être enthousiaste, s'adapter aux réalités, contraintes locales et changements de dernière minute, 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.**
- **Les parents se doivent de respecter les règles édictées lors de la réunion de début de saison. Il est essentiel qu'ils 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**

- ☞ Ballon taille 5
- ☞ Petits panneaux (2,60m). Grand terrain obligatoire en D2.
- ☞ Feuille de match U11 obligatoire (couleur rouge)
- ☞ Zone de lancer franc



○ **DEROULEMENT**

- ☞ Équipe composée de 8 joueurs maxi
- ☞ Match en 4 contre 4
- ☞ 6 périodes de 6 min non décomptées -1 minute entre chaque période, 3 minutes à la mi-temps (entre la période 3 et 4)
- ☞ 1 temps mort par équipe en 1^{ère} mi-temps (périodes 1, 2 ou 3) et 2 temps-morts par équipe en 2^{nde} mi-temps (périodes 4, 5 ou 6) – pas de prolongation
- ☞ Règle de participation : un enfant doit jouer 3 périodes minimum - remplacement uniquement entre les périodes sauf en cas de blessure
- ☞ Valeur du panier hors raquette = 3 points
- ☞ L'arbitre ne doit pas toucher le ballon 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
- ☞ Application de la règle des 3 secondes
- ☞ Application de la règle des 5 secondes sur remise en jeu
- ☞ Application de la règle du retour en zone
- ☞ **En D3, points par période** : 3 points période gagnée – 2 points période nulle – 1 point période perdue - avec remise à zéro du score à chaque période
- ☞ **En D2, report du score** de chaque période (total points marqués sur la rencontre)

○ **ARBITRAGE**

Savoir s'adapter : à l'âge, au niveau, aux règles du championnat - équilibrer 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 (D2 masculine et féminine- D3 masculine et féminine)**

En aucun cas, la mixité des équipes ne pourra être supérieure à un tiers de l'effectif total inscrit sur la feuille de marque en compétition féminine. Règlement spécifique mini basket.

Quota sur le terrain par quart-temps : compétition féminine : 1 garçon maximum - compétition masculine : aucune limite de participation féminine

Afin d'aider à la vérification des feuilles de marque, préciser F (fille) ou G (garçon) après le nom. En cas de mixité, si l'effectif est supérieur à 4 joueurs/joueuses, le garçon ou la fille ne doit pas jouer tout le match.

	NOM Prénom	N° licence	Groupement sportif
1 ^{er} arbitre			
2 ^{ème} arbitre			
Marqueur			
Chronométrateur			
Référent mini			

feuille de marque à scanner recto/verso (photo acceptée) et à déposer sur ComKlub56 au plus tard le mardi qui suit la date de la rencontre.