

## REGLEMENT U10 – ECOLE DE BASKET

### **CHAPITRE 1 – COMMENTAIRES SUR LES REGLES DE JEU**

#### **Préambule**

Ce document, partie intégrante du règlement de jeu du Mini basket FFBB, présente les principes d'application des règles de jeu.

La spécificité du jeune joueur, comme son âge, son niveau technique, ses capacités de développement, fait que l'arbitrage doit être adapté à ces caractéristiques.

Au même titre que l'entraîneur, l'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur. Ces deux fonctions sont complémentaires afin d'assurer une formation harmonieuse du jeu de basket ball au jeune joueur.

#### **Généralités**

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au code de jeu. L'arbitre est le directeur de jeu, il est le garant de l'application de ces règles.

Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles ("je peux ou je ne peux pas faire") et qu'il y a une personne qui vérifie cette application en étant partie intégrante du jeu.

Mais l'application des règles doit être fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. On n'applique pas la règle du "marcher" de la même manière à un enfant débutant et à un enfant ayant quatre années de pratique.

L'idéal serait que l'arbitrage s'adapte au niveau de jeu de chaque équipe, même mieux, au niveau de chaque joueur. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

#### **Commentaires à certaines règles de jeu**

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base : la sortie de balle, le dribble, le "marcher", le contact. L'application de celles-ci se feront dans cet ordre.

#### **Conseils pratiques**

Avant chaque match l'arbitre réunira les deux entraîneurs pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage. Un entraîneur pourra demander à l'arbitre d'être plus attentif à l'application d'une règle apprise à l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique.

La sanction doit être également pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui ne viendront qu'en complément.

Il est conseillé que l'arbitre ait une tenue uniforme. Dans ce cas, les clubs pourront s'équiper de chasubles de couleurs grises qui serviront lors des matches et des séances d'entraînement.

Mise en situation des enfants comme arbitres : dans tous les cas l'enfant doit être encadré par une personne confirmée et ayant une bonne connaissance des règles de jeu. Il est ainsi nécessaire de ne pas faire arbitrer deux jeunes arbitres néophytes en même temps.

## **CHAPITRE 2 – REGLES DE JEU**

### ➤ **REGLE 1 – LE JEU**

#### **Article 1.1 – U 10 – ECOLE DE BASKET**

Le U10 - école de basket est un jeu basé sur le Basket ball, pour garçons et filles, ayant dix ans, dans l'année où la compétition commence, c'est à dire la catégorie U10 : 7, 8, 9 et 10 ans.

#### ***Commentaire***

***On veillera à ne faire participer des enfants à des matchs que lorsqu'ils maîtriseront un minimum de fondamentaux du jeu.***

#### **Article 1.2 – Définition**

L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu.

**Marquer dans son panier n'est pas accepté.** Le ballon est donné à l'adversaire sur le coté à hauteur de la ligne de lancer franc.

### ➤ **REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS**

#### **Article 2.1 – Le terrain**

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Dimensions :

maxi : 28 x 15

Conseillé : 15 x 14 (jeu 3X3 ou 4X4)

#### **Article 2.2 – Les lignes**

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de basket ball normal avec, éventuellement, les différences suivantes :

**La ligne de lancer franc est tracée à 4.60m du panneau ;**

**Pour les rencontres, le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer franc (distance : 2.80m)**

Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.

#### ***Commentaire***

***La présence des lignes sur un terrain de jeu est essentielle. Même tracées de façon sommaire ou provisoire, elles donnent aux enfants les repères et sont indispensables à l'acquisition et au respect des règles de jeu.***

#### **Article 2.3 – Les panneaux / les paniers**

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane.

Ils peuvent être rectangulaires ou en forme de disque.

Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux anneaux doit être à 2.60 m au dessus du terrain.

#### **Article 2.4 – Le ballon**

ballon de taille 5

### **Article 2.5 – Equipement technique**

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- le chronomètre de jeu,
- la feuille de marque,
- un panneau d'affichage du score,
- des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur.

## ➤ **REGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR**

### **Article 3.1 – Les équipes**

Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs maximum ; idéal 8 joueurs.  
4 joueurs sur le terrain et 6 remplaçants maximum, idéale 4 joueurs sur le terrain et 4 remplaçants.  
Aucun joueur n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.  
Possibilités d'équipes mixtes.

### **Article 3.2 – L'entraîneur**

L'entraîneur est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, tranquillement et avec le sens de l'entraide et de l'amitié. Il est responsable des changements de joueurs.

### **Article 3.3 – Tenue des joueurs**

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur.  
Les maillots doivent être numérotés à partir de 4

## ➤ **REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE**

### **Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage**

4 périodes de jeu de 6 mn chacune ou 6 périodes de 4 mn chacune.

- ❖ Intervalle de 1 mn entre 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup>, entre 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> pour le jeu en 4 x 6 mn et intervalle de 1 mn entre 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> ; 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> ; 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> pour le jeu en 6 x 4 mn.
- ❖ une mi-temps de 5 mn entre la 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> période en 4 x 6 mn et 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> pour le jeu en 6 x 4 mn.

*Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement officiel de Basket Ball.*

### **Article 4.2 – Début de la rencontre**

**Chaque début de période commence par un lancer franc, 1 par joueur sur le terrain au début de la période.**

Puis La première période doit commencer par un entre-deux au centre du terrain, puis alternance le reste de la rencontre. L'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires.  
Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.

### **Article 4.3 – Temps mort**

Chaque entraîneur peut demander un temps mort par quart-temps.

## **REGLE 5 – VALEUR D’UN PANIER REUSSI – RESULTAT DE LA RENCONTRE**

### **Article 5.1 – Valeurs des paniers**

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

Un panier réussi à la suite d’un lancer franc compte 1 point.

Pas de panier à trois points

### **Article 5.2 - Résultat**

L’équipe qui a réussi le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.

**En U10 - ELITE pas de score nul, 1 prolongation de 2 minutes puis panier en or.**

Pour les autres catégories en U 10 (es) si le score est nul au terme de la dernière période, pas de prolongation, résultat nul validé.

## **➤ REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN**

### **Article 6.1 – Procédure**

**Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.**

### **Article 6.2 – Possibilités de remplacement**

Chaque joueur devra participer à un minimum de 2 périodes complètes lors des 4 périodes.

#### ***Commentaire***

***Au delà de cette règle, chaque entraîneur veillera à permettre à chaque joueur de disposer de temps de jeu suffisant.***

## **➤ REGLE 7 – VIOLATIONS**

### **Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain**

Un joueur est hors-jeu lorsqu’il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Le ballon est hors jeu lorsqu’il touche un joueur ou tout autre personne hors jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

#### ***Commentaire***

***Cette règle doit être appliquée, sans tolérance, à tout niveau de pratique.***

### **Article 7.2 – Dribble**

**Dribbler est l’action de faire rebondir le ballon au sol à l’aide d’une seule main.**

#### ***Commentaire***

***Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble.***

### **Article 7.3 – Le marcher**

**Le marcher est le déplacement illégal d’un ou des deux pieds dans n’importe quelle direction.**

#### ***Commentaire***

***C’est sur ce point qu’il faut absolument tenir compte du niveau des joueurs. On peut tolérer que le pied soit décollé avant le lâcher du ballon à condition que le joueur ne fasse pas un pas supplémentaire.***

**Article 7.4 – Trois secondes****Catégorie U 10- ELITE :**

**Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon.**

*Commentaire*

1. une tolérance doit être admise à l'égard du joueur qui :

- fait un effort pour quitter la zone restrictive

- dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier

**2. Les arbitres doivent avoir une action préventive vers le joueur en infraction en l'invitant à quitter la zone restrictive.**

Autres catégorie U 10 :

Non application de la règle

**Article 7.5 – Cinq secondes**

Grande tolérance de la règle des 5 secondes en U 10.

*Commentaire*

**L'arbitre invitera les joueurs à passer la balle et éventuellement sifflera si la passe n'est pas faite dans un délai raisonnable.**

**Article 7.6 – Huit secondes**

**Pas d'application de la règle des 8 secondes en U 10.**

**Article 7.7 – Vingt-quatre secondes**

**En U 10 aucune application de la règle des 24 secondes**

**Article 7.8 – Retour en zone arrière**

**Pas d'application de la règle**

**Article 7.9 – Ballon tenu**

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

**La règle de l'alternance s'applique.**

➤ **REGLE 8 – FAUTES**

**Article 8.1 – Définition**

**Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire. Elle est inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles.**

**Article 8.2 – Différentes fautes personnelles.**

L'obstruction : **contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon.**

Charger : **contact personnel d'un joueur, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.**

Le marquage illégal par derrière : **contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire**

**Tenir : contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.**

**Usage illégal des mains : se produit quand un joueur, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans ballon, pour empêcher sa progression.**

**Pousser : contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.**

#### **Commentaire**

**Il est permis d'arracher le ballon à l'adversaire mais il est interdit de le ceinturer ou de lui taper sur les bras. Il est permis et même encouragé de voler le ballon à l'adversaire quand il dribble mais il est interdit de le pousser ou de lui couper la route.**

#### **Article 8.3 – Sanctions**

**Faute commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :**

**Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain, par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction.**

**Faute commise sur un joueur qui tire**

**Si le panier du terrain n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs, et un lancer franc si le panier est réussi.**

#### **Article 8.4 – Faute antisportive**

**Une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif sur un adversaire. Le ballon sera redonné à l'adversaire.**

**Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu.**

#### **Article 8.5 – Faute technique**

**Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre.**

**Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain ou qui n'aurait pas une attitude sportive**

**Le règlement FFBB sera appliqué**

#### **Article 8.6 Faute disqualifiante**

**Tout comportement antisportif flagrant d'un entraîneur est passible d'une faute disqualifiante.**

**Le règlement FFBB sera appliqué**

#### **Article 8.6 – 5 fautes par joueur**

**Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.**

## **CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIERES**

### ➤ **REGLE 9 – DEFENSES**

Défense homme à homme

**La défense homme à homme tout terrain est obligatoire.**

### ➤ **REGLE 10 – ECART DE POINTS**

**L'écart de points entre deux équipes ne peut excéder 40 points U 10. Si cet écart est atteint, le score est enregistré en l'état, les équipes peuvent être reformées (joueurs mélangés) et le match continue jusqu'à son terme.**

*Commentaire*

***Le but n'est pas de mélanger les équipes. Les entraîneurs veilleront à tout mettre en œuvre pour ne pas arriver à 40 points d'écart :***

***Donner de consignes de jeu (jeu sans dribble, défense adaptée ...),***

***Faire jouer plus les joueurs les plus faibles.***

## **3- ANNEXE – DEFINITIONS**

Quelques termes spécifiques sont repris dans les différents articles des règles. A chacun d'eux correspond une définition.

**Ballon mort** : le ballon devient mort :

- sur chaque coup de sifflet de l'arbitre
- quand le temps de jeu est écoulé
- sur chaque panier réussi

**Ballon vivant** : le ballon devient vivant :

- sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un sauteur
- sur lancer-franc, quand il est mis à la disposition du tireur
- sur remise en jeu, quand il est mis à disposition du joueur effectuant la remise en jeu

Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant en sa possession.

Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon, ou quand il est passé entre coéquipiers.

Sur un tir, le contrôle du ballon cesse dès qu'il quitte les mains du tireur.

## Condensé des règles particulières du règlement U 10 – ECOLE DE BASKET

### Dimensions et Equipements

<b>Ligne des LF</b>	4,6
<b>Ballon</b>	Taille 5

### Les Joueurs

<b>Nombre de joueurs sur le terrain</b>	4*
---	----

### Règle de chronométrage

<b>Temps de jeu</b>	4 x 6 mn ou 6 x 4 en fonction des créneaux disponibles
---------------------	--

### Tir au panier – Résultat de la rencontre

<b>Paniers à 3 points</b>	Non
<b>Score nul</b>	Impossible en U10 ELITE – Possible pour les autres

### Présence sur le Terrain - Remplacement

<b>Présence sur le Terrain</b>	Libre mais tous les joueurs doivent participer
<b>Remplacement</b>	Possible
<b>Début de période</b>	Obligation de changer le 4* de départ de chaque période
<b>Début de chaque quart temps (période)</b>	1 lancer franc par chaque joueur sur le terrain
<b>Entre 2</b>	1 au début de la rencontre puis alternance (et lancer franc avant chaque quart temps)

### Violation

<b>3 secondes</b>	Non
<b>5 secondes</b>	Oui mais tolérance suivant les niveaux
<b>8 secondes</b>	Non
<b>24 secondes</b>	Non
<b>Retour en zone</b>	Non

### Fautes

<b>Lancer franc après faute sur le tireur</b>	Oui
<b>5 fautes éliminatoires</b>	Oui
<b>Fautes d'équipe</b>	4 par quart temps

### Défense

<b>Homme à homme tout terrain</b>	Obligatoire
-----------------------------------	-------------

### Temps morts

<b>Temps mort</b>	1 par 1/4 temps
-------------------	-----------------