

**REGLEMENT RASSEMBLEMENT 2^{ème} PHASE
U11MX – DIV 1 (Elite) - 5x5**

REGLEMENT SPORTIF PARTICULIER

- Art. 1 :** Ces rassemblements sont ouverts aux associations affiliées à la Fédération Française de Basketball, répondant aux critères de qualification fixés par la Commission Mini-basket.
Il n’y a aucun titre de décerné et aucun classement ne sera établi.
L’utilisation de l’e-marque est possible.
Les rencontres devront être jouées pour le 15/05/2023 au plus tard.
- Art. 2 :** Les U9 Mini-Poussins et U9 Mini-Poussines surclassés réglementairement peuvent participer à ces rassemblements.
- Art. 3 :** Les dimensions et les lignes du terrain sont celles d’un terrain normal.
Le panier est à **2m60** de hauteur.
Le ballon utilisé est de **Taille 5**.
- Art. 4 :** La mixité est acceptée pour la catégorie U11MX.
- Art. 5 :** Liste nominative : Les associations ayant deux équipes évoluant dans la même catégorie, doivent fournir la liste nominative de 5 joueurs brûlés de l’équipe 1 avant le début des rassemblements. Interdiction à un U11 de faire deux matchs dans un même week-end.
- Art. 6 :** Les dérogations, avec accord des deux clubs, de dates, d’horaire et de lieu doivent être demandées informatiquement via FBI au Comité de l’Oise de Basketball **14 jours avant la rencontre.**
- Art. 7 :** Dans le cas d’une rencontre non jouée, le club recevant doit avertir dans les 48 heures le Comité de l’Oise de Basketball.
- Art. 8 :** Les rencontres seront jouées en 5x5 et selon les règles internationales avec :
- Lancer-franc supplémentaire sur panier marqué après faute sur tireur.
 - Lancer-franc après la 4^{ème} faute d’équipe dans chaque quart temps (dès la 5^{ème} faute d’équipe sifflée, il y a donc prise en compte des lancers-franc).
 - **Remise en jeu rapide sur violation en zone arrière (Arbitre ne touche pas la balle).**
Les remplacements ne sont pas autorisés dans cette situation.
 - **Prise en compte des règles de temps.**
 - Prise en compte du retour en zone.
 - La 5^{ème} faute personnelle est éliminatoire.
- Art. 9 :** Temps de jeu :
- Une rencontre se déroule en 4 périodes de 6 minutes, avec un intervalle de 2 minutes entre elles.
 - Une mi-temps de 10 minutes, sépare les 2^{ème} et 3^{ème} période de la rencontre.
 - Les arrêts de jeu sont décomptés selon les règles internationales.
 - En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, il y aura **1 prolongation de 2 minutes**. Si au terme de celle-ci, le score est toujours à égalité, le sort de la rencontre sera scellé par des tirs de lancer-francs selon le principe du panier en or.

Exemples :

Cas n° 1 : Joueur 1 équipe A tire un lancer-franc et le réussit.
Joueur 1 équipe B tire un lancer-franc et le rate.
Equipe A : vainqueur.

Cas n° 2 : Joueur 1 équipe A tire un lancer-franc et le rate.
Joueur 1 équipe B tire un lancer-franc et le réussit.
Equipe B : vainqueur.

Cas n° 3 : Les joueurs 1 de chaque équipe ratent leur lancer-franc, une nouvelle série de lancer-franc doit être exécutée avec 2 nouveaux joueurs.
Même application si les 2 premiers joueurs réussissent leur tir de lancer-franc.

Art. 10 : Feuilles de marque ou E-marque : L'utilisation de l'E-marque est fortement conseillée. Saisie des résultats sur F.B.I. au plus tard dans la journée suivant la rencontre.
A 30 points d'écart entre les deux équipes, la rencontre continue normalement mais le score ne progressera sur la feuille et à l'affichage qu'en respectant l'écart des 30 points.

Exemple :

Progression du score :

A	B	Commentaires	Ecart
2	0	Progression du score	2
4	0	Progression du score	4
....	0	Progression du score
28	0	Progression du score	28
30	0	Blocage du score	30
30	2	Progression du score	28
32	2	Blocage du score	30
32	4	Progression du score	28
32	6	Progression du score	26
34	8	Progression du score	26
36	8	Progression du score	28
38	8	Blocage du score	30
38	10	Progression du score	28
40	10	Blocage du score	30

SCORE FINAL : ECART MAXIMAL de 30 Points

Art. 11 : Marquer contre son camp n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de Lancer-Franc en zone de défense.

- Art. 12 :** **Un maximum de 10 joueurs peut être inscrit sur la feuille de marque.** Tous les joueurs inscrits sur la feuille de marque doivent jouer une période entière (1 quart temps) sur la 1^{ère} mi-temps. Aucun changement n'est donc possible sur la 1^{ère} période (1er quart temps) sauf sur blessure ou 5^{ème} faute individuelle. Sur la 2^{ème} période (2eme quart temps), seuls les joueurs ayant déjà joué la 1^{ère} période (1er quart temps) peuvent être remplacés sauf sur blessure ou 5^{ème} faute individuelle.
- Art. 13 :** Faute technique :
- Seul l'entraîneur pourra être sanctionné par une faute technique en fonction d'un comportement contraire à l'esprit Mini-basket,
 - La réparation sera de 1 Lancer-Franc + possession du ballon au milieu du terrain en face de la table.
- Art. 14 :** Une association qui déclare forfait doit aviser son adversaire et confirmer son forfait par écrit au Comité.
Toute association déclarant forfait, sera frappée d'une amende financière.
Une équipe déclarant forfait à la rencontre aller, sur le terrain adverse, devra se déplacer à la rencontre retour.
Une association ayant 3 rencontres perdues par forfait ou pénalité, sera déclarée forfait général.
- Art. 15 :** Chaque association recevant devra fournir la feuille de marque, les officiels de table de marque ainsi que l'(les) arbitre(s).
- Art. 16 :** En dehors de ces dispositions particulières, c'est le règlement sportif du Comité de l'Oise de Basketball qui s'applique.
- Art. 17 :** La règle du « pas 0 » ne s'applique pas sur la catégorie U11.
- P.S. :** La défense individuelle est préconisée, afin de favoriser les apprentissages des fondamentaux individuels. La défense de zone est interdite.