

Règlement U11 - U11D3

Se joue sur petit terrain, paniers réglés à une hauteur de 2.60m

Ligne des Lancers-Francis : 2.60m

Taille des ballons : **T5**

Feuille de marque E-marque Mini (feuille de marque électronique)

ou à défaut Feuille de marque : U9/U11

Le coach doit fournir à la table de marque : **Noms et les N°** des membres de l'équipe qualifiés pour jouer la rencontre ainsi que le **Nom/Prénom du coach (+ N° de licence)**

Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre

Le coach signe la feuille de marque et indique les 4 joueurs qui commenceront la rencontre



Pour une équipe comprenant des joueurs ET des joueuses, il faudra inscrire manuellement :

- les joueuses si c'est une équipe qui évolue dans le championnat masculin
- les joueurs si c'est une équipe qui évolue dans le championnat féminin

Equipes en 4c4 (possibilité de 3c3 si manque de joueurs)

Equipes composées d'un effectif de **4 à 10 joueurs**

Opposition de **4 périodes de 10 min** (temps d'arrêts de jeu **non décomptés**)

Changement à la volée

Temps de repos entre 2 périodes : 2 min – 10 min à la mi-temps

Série de **10** Lancers-Francis à la mi-temps qui seront à additionner au score final

Le temps de jeu devra être réparti équitablement entre les joueurs

Pas de temps mort

Sortie du joueur si **5** fautes personnelles

Faute sur action de tir

* panier marqué : panier accordé (2 points) + 1 point supplémentaire au titre de la faute (3 point en tout) - Remise en jeu : ligne de fond par défenseur

* panier non-marqué : 1 point accordé au titre de la faute – Remise en jeu par l'attaquant

Pas de décompte des 5 secondes pour ballon tenu - Pas de retour en zone

Pas de toucher de la balle par l'arbitre sur les remises en jeu en zone arrière

Gain du match au nombre de points marqués – Score nul autorisé (**1x3 min de prolongation**)

Remplir la feuille de Marque U11

Pré-rempli par le Club Recevant

à remplir par l'accompagnateur d'équipe (Equipe A ou B).

Feuille de match : U9 - U11 D3

A transmettere via COMKLUB

Date : 28/09/24	Heure : 13h00	N° Rencontre : 99
Club recevant : Lieu / Salle Ville - Salle		



Catégorie	Division	Poule
U9 F		
U9 Mixte		
U9 M		
U11 F	D3	
U11 Mixte		
U11 M	D3	

Équipe A : Club Reçevant		Couleur : Couleur					
N° Licence	NOM Prénom	N°	Fautes				
			1	2	3	4	5
BC00000	JOUEUR A	4					
BC00000	JOUEUR B	5					
JH00000	Accompagnateur : NOM Accompagnateur						

Équipe B : Club Visiteur		Couleur : Couleur						
N° Licence	NOM Prénom	N°	Fautes					
			1	2	3	4	5	
BC00000	JOUEUR A	4						
BC00000	JOUEUR B	5						
JH00000	Accompagnateur : NOM Accompagnateur							

	NOM Prénom	N° Licence
Arbitre 1	NOM Arbitre 1	JH00000
Arbitre 2	NOM Arbitre 2	JH00000

Score											
A	Pts	B	A	Pts	B	A	Pts	B	A	Pts	B
	1			26			51			76	
	2			27			52			77	
	3			28			53			78	
	4			29			54			79	
	5			30			55			80	
	6			31			56			81	
	7			32			57			82	
	8			33			58			83	
	9			34			59			84	
	10			35			60			85	
	11			36			61			86	
	12			37			62			87	
	13			38			63			88	
	14			39			64			89	
	15			40			65			90	
	16			41			66			91	
	17			42			67			92	
	18			43			68			93	
	19			44			69			94	
	20			45			70			95	
	21			46			71			96	
	22			47			72			97	
	23			48			73			98	
	24			49			74			99	
	25			50			75			100	

Score	Équipe A	Équipe B
Période 1		
Période 2		
Lancer Francs		
Période 3		
Période 4		
Score final		
Victoire de l'équipe :		
Signature		

	Observations - Suggestions

Rappel Règlement	Joueurs/joueuses (licence à jour) : 4x4 (possibilité 3x3) - Petit terrain - Ballon T5 Temps de jeu (non décompté) : [U9: 4*8 min] / [U11: 4*10 min] - Pas de temps mort Flèche pour entre-deux - Pas de retour en zone - Non application de la règle des 5 secondes Changements à la volée à la table - Sortie du joueur, joueuse si 5 fautes personnelles
	Faute sur action de tir : - Si le panier est marqué : il est accordé (2 points) + ajout d'1 point supplémentaire au titre de la faute : Total de 3 points et remise en jeu ligne de fond pour la défense - Si le panier n'est pas marqué : 1 point est accordé au titre de la faute + l'attaquant récupère la balle pour remise en jeu 10 Lancers-Francis par équipe à la mi-temps - Score arrêté si 30 points d'écart - Score nul autorisé (U11 : 1 prolongation 3 min)

« Les savoir-faire collectifs » à acquérir, par catégorie d'âge.

Catégorie U11 : « Jeu de surprise et de vitesse vers l'avant »

Objectifs de fin de catégorie U11	Savoir-Faire « Pré-Collectifs »	
☐ Développer le jeu en gagne-terrain ☐ Développer l'AGRESSIVITE (PB, NPB, Défenseur) ☐ Gagner son DUEL en défense et le valoriser ☐ Jouer vers l'avant avec un partenaire libre (enchaîner passer/courir/retour de passe : « passe et va ») ☐ Marquer sans opposition et en situation de surnombre (2 contre 1) : EFFICACITE	Offensifs	Défensifs
	☐ Se projeter VITE vers l'avant dès récupération du ballon (privilégier la passe au dribble) ☐ Changer vite de rôle (Attaquant, défenseur) - Notion de couloir de jeu sur contre-attaque ☐ Jouer le 1 contre 0 (recherche du tir facile) ☐ Enchaîner en course vers le panier après une passe : passe et va ☐ Renforcer la notion de coopération (appui/soutien, aide au porteur de balle) ☐ Démarquage : déplacement dans un espace libre, changement de rythme ☐ Eviter l'alignement PB/Défenseur/NPB	☐ Défense tout terrain ☐ Être responsable d'un joueur ☐ Barrer la route du panier ☐ PRIORITE : Empêcher le PB d'aller seul au panier