

TABLEAU RECAPITULATIF DU REGLEMENT "COMPETITIONS JEUNES"

CD 64 - 2018 / 2019

Règles de participations, organisation matérielle, techniques

	U11	U13	U15	U17M U18F & U20
Années	2008/2009	2006/2007	2004/2005	2003 et avant
Panneaux	Panneaux homologués Cercle à 2m60	Panneaux homologués Cercle à 3m05	Panneaux homologués Cercle à 3m05	Panneaux homologués Cercle à 3m05
Ballon	B5 Filles et Garçons	B6 Filles et Garçons	B6 Filles B7 Garçons	B6 Filles B7 Garçons
Temps jeu	4 x 6 minutes Intervalles de 2 mn - Pause 10 mn 1 temps- mort par équipe/par période Pas de report possible	4 x 8 minutes Intervalles de 2 mn - Pause 10 mn 1 temps- mort par équipe/par période Pas de report possible	4x 10 mn Intervalles de 2 mn - Pause 10 mn Temps morts: Règles FFBB	4x 10 mn Intervalles de 2 mn - Pause 10 mn Temps morts: Règles FFBB
Prolongations	1 ^{ère} Prolongation de 3 minutes 2 ^{nde} Prolongation = mort subite	Prolongation 4 minutes Autant de prolongations que nécessaire	Prolongation 5 minutes Autant de prolongations que nécessaire	Prolongation 5 minutes Autant de prolongations que nécessaire
Score	Championnats: Pré-secteur, Pré-Championnat, Brassage, Excellence, Honneur & Challenge comptabilisation des points et des fautes sur toute la partie			
Attaque	Pas d'écran sur porteur Pas d'écran sur non porteur Pas de passe « main à main »	Pas d'écran sur porteur Pas d'écran sur non porteur Pas de passe « main à main »	Toutes formes de jeu	Toutes formes de jeu
Défense	<i>Partie avant et arrière: Prise à 2 interdite</i> Homme à homme ou fille à fille stricte et stricte orientée Permutations et rotations autorisées Notions de 3 secondes défensives	<i>Toutes les situations de défense de « zone », « zone press » ½ ou tout terrain sont interdites</i> <i>Les situations de trappes (prises à 2) sont interdites sur ½ ou tout terrain</i> <i>*Les défenses tout terrain type pressing (H à H, F à F) sont autorisées, et même recommandées</i>	<i>Partie avant : Toutes formes de défense</i> Partie arrière : Défenses de zone interdites	Toutes formes de jeu
Particularités	Ligne de Lancer- Franc <u>tracée</u> à 4m	Pas de stratégie figée... Rigueur sur les appuis et les contacts...	Jeu d'écrans autorisé Jeu posté autorisé	Jeu d'écrans autorisé Jeu posté autorisé
Distance Tirs à 3 pts	Pas de panier à 3 points	6,25 m	6,25 m	6,75 m
Remise en Jeu Libre*	REJ libre*	REJ libre*	REJ libre*	
Participation	7 joueurs minimum, 10 maximum Lic C & AS:10 - Lic JC1/C2, Lic T: 5 maxi Chaque joueur joue 1 quart- temps minimum au cours des 3 premières périodes Chaque joueur joue au maximum 3 périodes sur la rencontre	Lic JC1/C2, Lic T: 5 maxi (3 pour la pré-ligue) Pour les CTC, 7 licences AS maximum et 3 licences JC du club porteur minimum	Lic JC1/C2, Lic T: 5 maxi Pour les CTC, 7 licences AS maximum et 3 licences JC du club porteur minimum Equipe 2 Pré-secteur: 2 JC1 ou JC2 ET 3 JT maxi. Le total ne peut être supérieur à 4	Lic JC1/C2, Lic T: 5 maxi Pour les CTC, 7 licences AS maximum et 3 licences JC du club porteur minimum Equipe 2 pré secteur: 2 JC1 ou JC2 ET 3 JT maxi. Le total ne peut être supérieur à 4
	Pour les catégories U13, U15, U17M et U18F, il est préconisé que tous les joueurs inscrits sur la feuille de marque entrent en jeu.			

* **REJ libre** = Pour inciter au jeu rapide, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur remise en jeu en zone arrière sauf en cas de faute (directive DTBN)