

# Tip 6

Entre-deux, chrono de jeu,  
flèche et clôture de la feuille.

# L'entre-deux

Ballon tenu ou  
Ballon coincé entre la planche et l'anneau

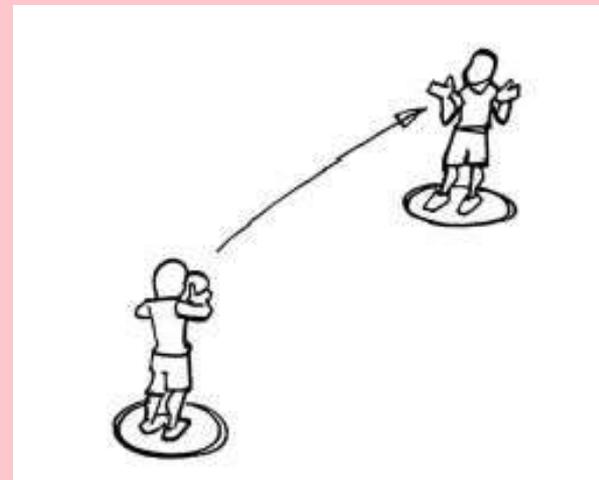
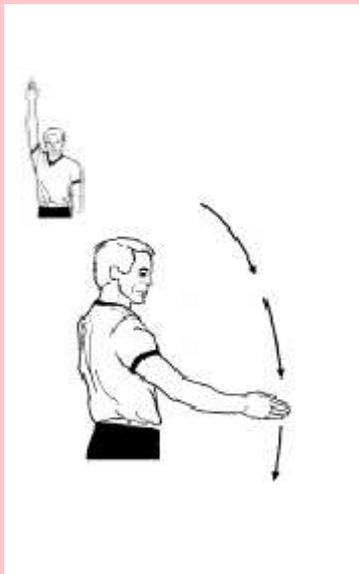


La flèche indique le sens de  
reprise du jeu.

Dès que le jeu a repris, le  
sens de la flèche est inversé

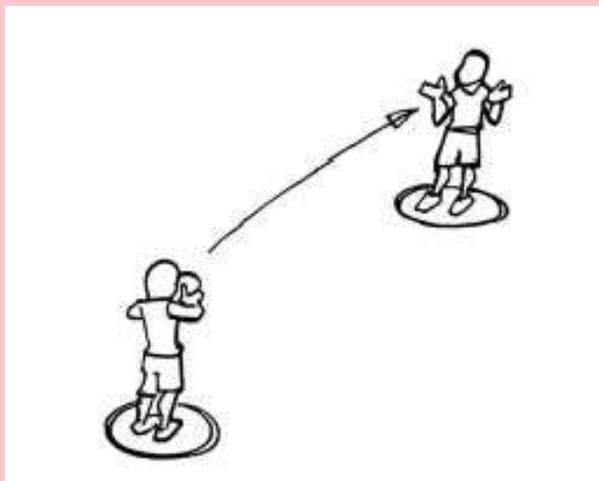


# Remise en route du chrono



- Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur.
- Après un dernier ou unique lancer franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.

# Mise en route du chrono pour les quarts temps suivants



**Comme après un entre-deux**



# Arrêt du chrono dans les 2 dernières minutes du match



Sur panier marqué, arrêt quand le ballon quitte le filet. Il permet à l'équipe qui encaisse de faire un changement. Si tel est le cas, l'adversaire peut en faire également.

# Clôture de la feuille papier

## Aucune case ne peut rester vide

- **Fautes** après chaque quart temps
- **Points** à la fin du match
- **Temps morts** après chaque mi-temps
- **Score** après chaque quart temps
- **Vainqueur** à la fin du match

## PUIS

- Signatures des officiels de table
- Contrôle, heure de fin et signature par l'arbitre

# Clôture de la feuille électronique

Fin de rencontre



FDM - Match n°AWR1HT001

NON CONNECTÉ Dernière sauvegarde: -- SAUVER

FIN DE LA 4ÈME PÉRIODE (15 - 7)

AWR1HT001 04/06/2021 20:00

14-7 11-8 8-11 15-7

FIN DE LA RENCONTRE

Equipe TEST 1 48

Fautes équipe Temps morts TM

Equipe TEST 2 33

Fautes équipe Temps morts TM

Sortir de l'encodage des actions



FDM - Match n°AWR1HT001

NON CONNECTÉ Dernière sauvegarde: -- SAUVER

FIN DU MATCH À 21:35

AWR1HT001 04/06/2021 20:00

14-7 11-8 8-11 15-7

RÉCAPITULATIF

Signature de l'arbitre



SIGNATURE

Veuillez signer la feuille de match:

\*\*\*\*\*

ANNULER OK

Téléchargement de la feuille

TÉLÉCHARGER

## MINI Basket

### RECAPITULATIF DES REGLES ET FONCTIONNEMENT



U6 - U7 - U8 3&3	U9 - U10 4 contre 4	U12 5 contre 5
---------------------	------------------------	-------------------



<b>CONCERTATION ENTRE FORMATEURS MINI Basket</b>		
<b>OBLIGATOIRE POUR OBJECTIVER CHAQUE PERIODE DE LA RENCONTRE</b>		

EQUIPEMENT			
Taille du terrain	Demi-terrain (voir schéma)	3/4 terrain (voir schéma)	Terrain entier
Hauteur de l'anneau	2,60M Hauteur maximale		2,60M
Type de ballon	Ballon jaune	Ballon rouge ou N°5	
Ligne des LF	Pas de LF		Ligne située à 3,50M
			Ligne située à 4,00M

#### ORGANISATION ET GESTION DE LA RENCONTRE

U6 - U7 - U8 3&3	U9 - U10 4 contre 4	U12 5 contre 5
---------------------	------------------------	-------------------

<b>Durée de la rencontre</b>	8 périodes de 4 minutes		4 quarts temps de 8 minutes
	Sans arrêt de chrono		Avec arrêts de chrono
<b>Temps de repos</b>	Entre P1-P2-P3-P4 1 minute		Entre Q1-Q2 1 minute
	Entre P4-P5 5 à 10 minutes		Mi-temps 5 à 10 minutes
	Entre P5-P6-P7-P8 1 minute		Entre Q3-Q4 1 minute
<b>Temps mort Remplacement</b>	Non		1 TM/ quart temps non cumulable
	Autorisé si un joueur se blesse		Autorisé mais pas OBLIGATOIRE
<b>Echauffement</b>	Commun aux deux équipes - OBLIGATOIRE		En équipe
<b>Composition des équipes</b>	MAXIMUM 10 JOUEURS	Nombre idéal 8 - Maximum 10	Nombre idéal 10 - maximum 12
	Former des oppositions équilibrées Possibilité de mélanger les équipes		Former des équipes équilibrées Visité contre visiteur
<b>Participation au jeu</b>	A la mi-temps, chaque enfant doit avoir joué au minimum 1 période Tous les enfants doivent avoir joué le même temps de jeu à 1 période près		Chaque enfant doit avoir joué au minimum dans une des 2 périodes avant la mi-temps

#### CONCERTATION AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE ET A LA MI-TEMPS

<b>Gestion de la rencontre</b>	Les 2 formateurs MINI Basket	Les 2 formateurs MINI Basket de préférence ou règle de l'alternance	2 formateurs MINI Basket extérieurs à l'équipe ou un seul
<b>LE SCORE</b>	PAS DE SCORE	Calcul des points par période sur la feuille de la rencontre	AU MARQUOIR Le score final de la rencontre qui apparaît sur la feuille est pris en considération
	PAS DE MARQUOIR	AU MARQUOIR Période gagnée: 3 points Période perdue: 1 point Egalité: 2 points	
<b>Feuille de la rencontre</b>	Feuille adaptée		Feuille adaptée <b>REMARQUE: ne pas utiliser une seconde feuille</b>

#### GESTION DU CODE DE JEU

	U6 - U7 - U8 3&3	U9 - U10 4 contre 4	U12 5 contre 5
	<b>ADAPTATIONS</b>		
<b>Les 4 règles essentielles</b>	<b>OUI</b>		
3 secondes	NON		OUI SI ABUS
5 - 8 et 24 secondes	NON		
Tir à 3 points	NON		
Retour en zone	NON		OUI
Entre deux	NON		OUI - en début de rencontre La règle de l'alternance pour la suite
<b>Remise en jeu</b>	Effectuée par	Effectuée par le joueur avec son défenseur à côté de lui	Effectuée par le joueur son défenseur sur le terrain
	Le formateur MINI Basket		
<b>Fautes joueurs</b>	NON	OUI	
<b>Fautes d'équipe</b>	NON		OUI - 4 par quart temps - remise à zéro pour la période suivante
<b>Lancer-franc</b>	NON		OUI
	Uniquement sur shoot raté ou marqué Un seul LF - valeur de 2 points		2 LF - shoot raté - valeur 1 point chacun 2 LF - 4 fautes d'équipe - valeur 1 point 1 LF - shoot marqué - valeur 1 point

# Crédits et références

Les notes, images sont puisées dans les présentations de la Commission de la Formation des Arbitres et sur les sites de la FIBA, de l'AWBB et de la FFBB.

- les règles de jeu : [www.fiba.basketball/fr/documents](http://www.fiba.basketball/fr/documents)  
[www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/](http://www.awbb.be/code-de-jeu-interpretations-et-mecanique-darbitrage/)

- le R.O.I. de la fédération : [www.awbb.be/rubrique/statuts/](http://www.awbb.be/rubrique/statuts/)

- pour le Mini-Basket : [www.awbb.be/mini-basket/](http://www.awbb.be/mini-basket/) ou  
[www.cpnamur.be](http://www.cpnamur.be) / Commission du Mini-Basket

Tout sur les feuilles, compétitions, amendes...



**<= Appli : scoreboard basketball**