



COMITE DE SEINE-ET-MARNE DE BASKET-BALL

12 ruelles Écoles – Pouilly-le-Fort – 77240 Vert-Saint-Denis

Tél : 01.60.63.03.11 – Fax : 01.60.63.57.39

<http://www.basket77.fr>

Code APE : 9312 Z – SIRET : 784 930 612 000 71

 [COMITEDESEINEETMARNEDEBASKETBALL-77](https://www.facebook.com/COMITEDESEINEETMARNEDEBASKETBALL-77)  [@CD77Basket](https://twitter.com/CD77Basket)

POLE MANIFESTATIONS

COUPE DE SEINE-ET-MARNE U13

8 MAI 2026 - CHELLES

RÈGLEMENT COMPLET

Application du règlement du Championnat de Seine-et-Marne U13, avec quelques adaptations (en rouge) et spécificités liées à l'esprit de Fair-Play qui doit régner pendant tout le tournoi :

Art 1 - Dimensions du terrain de jeu

Adaptées en fonction de l'espace utilisé.

Art 2 - Paniers

Ils sont situés à 3,05 mètres au-dessus du terrain.

Art 3 - Ballon

Ballon de taille 6.

Art 4 - Composition des équipes

Nombre de joueurs minimums : 5

Aucun joueur n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.

Une équipe mixte ne peut évoluer que dans les rencontres masculines.

Art 5 - L'éducateur

L'éducateur est 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.

Art 6 - Tenue des joueurs

Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir un maillot de même couleur numéroté.

Art 7 - Temps de jeu / Chronométrage

2 périodes de jeu de 8 minutes chacune.

Une mi-temps de 2 minutes entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période.

Arrêt du chrono : uniquement pendant les lancers francs.

Art 8 - Début des périodes

La 1ère période commence par un entre deux au centre du terrain, par la suite plus d'entre deux, application de la règle de l'alternance.

Un moyen visuel doit être mis en place sur la table de marque (flèche de l'alternance visible de tout le monde).

Art 9 - Temps morts

Chaque éducateur peut demander un temps mort par match.

Commentaire : le temps mort doit être un moment privilégié où l'éducateur a une action pédagogique, pour que l'enfant retrouve sa sérénité dans le temps de jeu.

Art 10 - Possibilités de remplacement

Changements de joueurs à la volée.

Commentaire : l'éducateur d'une équipe veillera à permettre à chaque joueur de disposer de temps de jeu équitable lors d'une rencontre.

Art 11 - Valeur des paniers

Un panier réussi compte 2 points, un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.

Uniquement en finale, un panier réussi au-delà de la ligne située à 6,25 m vaudra 3 points.

Marquer dans le panier de son équipe n'apporte pas de points à l'équipe adverse. Le ballon est donné à celle-ci sur la ligne de touche à la hauteur de la ligne de lancer-franc pour la remise en jeu.

Art 12 - Fautes

Suivant les règlements du Basket-Ball.

4 fautes de joueurs.

Art 13 - Fautes particulières

Une faute antisportive est une faute commise par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif sur un adversaire. Un lancer franc est accordé à l'équipe adverse, et reprise du jeu là où il s'était arrêté.

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux envers un joueur ou un arbitre. Elle sanctionne également un éducateur qui pénètre sur le terrain sans y avoir été invité par l'arbitre ou qui n'aurait pas une attitude sportive.

Un lancer franc est accordé à l'équipe adverse, et reprise du jeu là où il s'était arrêté.

Art 14 - Système de défense

Le système de défense individuelle **HOMME à HOMME** ou **FILLE à FILLE** est obligatoire.

Art 15 - Comptabilisation des points

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

Si le score est à égalité au terme de la dernière période : prolongation de 2 minutes.

Le résultat est validé par la commission sportive jeune : match gagné : 3 points, match perdu : 1 point.

Art 16 - Autres règles non applicables

Sur touche en zone arrière, les arbitres ne touchent pas la balle.

Art 17 - Match perdu par forfait

Les équipes devront se présenter et s'échauffer à la ½ temps du match précédant leur rencontre et devront être prêtes à jouer dès le coup de sifflet final de la rencontre précédente. Au-delà de 5 minutes de retard, l'équipe sera considérée comme forfait.

ACCUEIL & FAIR PLAY : à la fin de la rencontre, il est indispensable que les éducateurs rassemblent les joueurs et les joueuses pour aller serrer la main de l'adversaire, des arbitres et officiels de table de marque, quel que soit le résultat.

Le Comité peut procéder à des aménagements du présent règlement selon les conditions climatiques ou selon le déroulement du tournoi (manque de temps, équipes absentes).