

Fiche Table de Marque - Loire-Atlantique (44)

Saison 2026/2027 · Comité 44 (règlements adoptés le 1er juin 2026) · complété par le Règlement officiel FFBB

Hiérarchie : les règlements FFBB et de la Ligue des Pays de la Loire priment sur ceux du CD44. Cette fiche vaut pour les **championnats départementaux 44**. En cas de doute, l'arbitre décide.

Ballon mort : le jeu est arrêté (sifflet, ballon sorti, violation, panier réussi, entre deux lancers-francs). Il redevient **vivant** quand il est touché sur un entre-deux, ou mis à disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou du tireur pour un lancer-franc. Attention : ballon mort ne veut pas toujours dire chrono arrêté (après un panier réussi, le chrono continue, sauf dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps et des prolongations). En général, temps-morts et changements se donnent quand le ballon est mort **et** le chrono arrêté. Exceptions : un temps-mort peut être demandé sur panier encaissé à tout moment ; un changement, seulement dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps et des prolongations.

1. Temps de jeu (championnats départementaux 44)

Catégorie	Temps de jeu	Repos entre périodes	Mi-temps	Prolongation	Temps-morts
U9 Défi Bleu	4 × 6 min, temps décompté	1 min	5 min *	Aucune	1 par période
U9 Défi Blanc / Rouge	4 × 6 min, temps décompté, arrêt du chrono sur lancer-franc	1 min	5 min *	Aucune	Aucun
U11	4 × 6 min, temps décompté	1 min	5 min	2 min	1 par période
U13 - U15	4 × 8 min, temps décompté	2 min	10 min	3 min	2 en 1re mi-temps, 3 en 2de, 1 par prolongation
U18 - Séniors	4 × 10 min, temps décompté	2 min	15 min	5 min, autant que nécessaire	2 / 3 / 1 (idem)

- * U9 : le texte des règles indique 5 min de mi-temps, mais le tableau récapitulatif du même document dit « pas d'obligation de pause ». Pour la table, retenir 5 min.
- Le terme « décompté » n'est pas défini dans les documents du CD44. En U9 Blanc/Rouge, le chrono s'arrête sur lancer-franc ; demander au comité s'il s'arrête aussi aux autres ballons morts.
- Temps-morts U13 et plus : règle du Règlement officiel (le règlement du CD44 renvoie aux textes en vigueur).

2. Temps-morts (U13 à Séniors)

- 1 minute**, demandé par l'entraîneur ou son 1er adjoint. Non reportables à la mi-temps ni en prolongation.
- 2 en 1re mi-temps · 3 en 2de mi-temps (dont **2 maximum** dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps) · 1 par prolongation.
- Occasion** : ballon mort + chrono arrêté + l'arbitre a fini de communiquer avec la table · ou après un panier du terrain encaissé (la demande doit arriver avant que le ballon redevienne vivant).
- La table doit intervenir AVANT** que le ballon soit dans les mains du remiseur ou du tireur du 1er (ou unique) lancer-franc. Si les lancers-francs sont suivis d'une remise en jeu, on peut encore intervenir après le dernier lancer (réussi ou non), avant que le remiseur ait le ballon.
- Signal** : c'est le **chronométrateur de jeu** qui fait retentir son signal, arrête le chrono, puis désigne le banc quand l'arbitre a fait le geste du temps-mort. Signal à 50 s (retour sur le terrain), puis à 60 s (reprise). La demande peut être retirée tant que le signal n'a pas retenti.
- À 2:00 du 4e quart-temps**, si une équipe n'a pas encore pris de temps-mort en 2de mi-temps, on raye sa 1re case : il ne lui en reste que 2.
- Deux demandes simultanées : le temps-mort est imputé à l'entraîneur qui a demandé en premier (sur panier encaissé : à l'équipe qui l'a encaissé). Les temps-morts d'une même équipe peuvent se suivre.
- 5e faute + temps-mort : on remplace le joueur **avant** d'accorder le temps-mort. Le marqueur prévient les arbitres quand une équipe n'a plus de temps-mort dans la mi-temps ou la prolongation en cours.

3. Arrêts de chrono - 2 dernières minutes

- Dans les **2 dernières minutes du 4e quart-temps et de chaque prolongation** : après un **panier du terrain réussi**, le chronométrateur **arrête le chrono** (l'arbitre ne siffle pas).
- L'équipe qui vient de marquer n'a alors **ni temps-mort ni changement**, sauf si l'adversaire obtient un changement ou un temps-mort (exemple : panier de A, changement accordé à B, A peut alors prendre un temps-mort).
- Règle du Règlement officiel (5x5). Elle n'est pas mentionnée dans les règles mini-basket U9/U11.

4. Changements à la table

- **Seul un remplaçant** peut demander (geste conventionnel ou assis sur le siège de remplaçant). Il se présente au marqueur/chronométrateur.
- **Occasions** : ballon mort + chrono arrêté (l'arbitre a fini de communiquer avec la table) · après le dernier lancer-franc (réussi, ou raté s'il est suivi d'une remise en jeu) · **panier encaissé uniquement dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps et des prolongations** · quand l'équipe adverse a demandé un changement.
- Le chronométrateur signale la demande **avant** que le ballon soit à disposition d'un joueur pour la remise en jeu ou du tireur du 1er (ou unique) lancer-franc. **Aucun changement entre deux lancers-francs.**
- Le joueur remplacé ne revient pas, et le remplaçant ne ressort pas, avant une phase de marche du chrono. Joueur blessé : 15 s pour récupérer ; joueur sorti pour 5 fautes ou disqualifié : 30 s pour quitter le terrain.
- Pendant un temps-mort ou un intervalle (hors mi-temps), le remplaçant doit être à la table avant la fin.
- **U9** : changement dès que possible sur tous les défis ; les clubs peuvent aussi convenir, avant le défi, de changements « à la volée ». **Mini-basket** : tous les joueurs doivent jouer dans chaque mi-temps.

Changements U18 - Séniors (Guide OTM FFBB et Règlement officiel)

- Nombre de changements **illimité** ; aucune restriction de zone arrière (le « jeu rapide » ne s'applique pas).
- Dans les 2 dernières minutes du 4e quart-temps et des prolongations, après un panier du terrain : seule l'équipe qui l'a encaissé peut changer (l'autre aussi si l'adversaire obtient un changement ou un temps-mort).
- Si une équipe change, **l'adversaire peut aussi changer**. Après un arrêt décidé par l'arbitre (ballon qui roule au loin, sol mouillé, objet sur le terrain), les deux équipes peuvent changer.
- Si une faute est commise pendant les lancers-francs, les changements ne se font qu'après les lancers de la faute précédente et avant la réparation de la suivante.
- 5e faute ou disqualification : le chronométrateur sonne (plaquette 5 ou GD levée par l'aide-marqueur) et demande le changement **avant** toute autre demande.

5. Règle de la zone arrière

Définition (FFBB) : la zone arrière d'une équipe comprend son propre panier, la face interne du panneau et la partie du terrain limitée par la ligne de fond derrière son panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

Règle « jeu rapide » (CD44) : pour les remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas le ballon (sauf après faute ou temps-mort). En conséquence, **aucun changement en zone arrière**, sauf : **faute · temps-mort · arrêt de jeu prolongé** (joueur blessé, ballon dans les tribunes...).

- **Catégories concernées** : **U11, U13 et U15.**
- **Non concernés** : U9 (changements dès que possible) et U18/Séniors (changements normaux, règlement FFBB).

6. Utile à la table (mini-basket et jeunes)

- 5 fautes = sortie du joueur joueur*. Fautes d'équipe : pénalité à partir de la 4e par quart-temps en U11 et plus, et en U9 Bleu ; **pas de comptabilisation en U9 Blanc/Rouge.**
- U9, U11 : pas de faute antisportive, technique ni disqualifiante sifflée ; l'arbitre explique et peut demander un changement.
- U9 Blanc/Rouge : e-Marque sans score (participants et points du protocole seulement).
- U11 et U9 Bleu : e-Marque complète. U9 : 5 à 8 ; U11 : 5 à 10.

7. Taille des ballons

Catégorie	Ballon	Hauteur du panier
U9	T3 ou T5 (mixte)	2,60 m max.
U11	Taille 5 (mixte)	2,60 m max.
U13	Taille 6 (mixte)	3,05 m
U15	Garçons : taille 7 · Filles : taille 6	3,05 m
U18 – U21 – Séniors	Hommes : taille 7 · Femmes : taille 6	3,05 m

Ballons : tableau « Aide à la pratique chez les jeunes en Loire-Atlantique » du CD44 (U9 à U18) ; séniors selon l'usage FFBB. Hauteur des paniers : selon les règles FFBB / CD44.

8. Règles de jeu par catégorie (chronos 24 s, 14 s, 8 s...)

Règle	U9	U11	U13	U15	U18
Nombre de joueurs	3x3	4x4 (8 joueurs de préférence)	5x5	5x5	5x5
3" dans la zone restrictive	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
5" (ballon en mains)	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
8" (passer la ligne médiane)	Non	Non	Oui	Oui	Oui
14" sur rebond offensif	Non	Non, sauf U11 Elite 2e ph.	Oui	Oui	Oui
24" (possession du ballon)	Non	Non, sauf U11 Elite 2e ph.	Oui	Oui	Oui
Fautes antisportive, technique, disqualifiante	Non	Non	Oui	Oui	Oui
5 fautes = sortie	Oui*	Oui	Oui	Oui	Oui
Reprise de dribble	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Marcher	Tolérance +	Tolérance	Oui	Oui	Oui
Retour en zone	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Réparation des fautes d'équipe (4 par quart-temps)	Non, sauf U9 Bleu	Oui	Oui	Oui	Oui

* U9 : arrangement possible entre éducateurs.

Source : tableau « Aide à la pratique chez les jeunes en Loire-Atlantique » du CD44. Panier à 3 points à 6,75 m. Séniors : règles complètes du Règlement officiel.

9. Aspects techniques : défense

Règle	U9	U11	U13	U15	U18
Défense individuelle tout-terrain	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	Recommandée	Recommandée	Autorisée
Défense individuelle à partir du 1/2 terrain	Interdit	Interdit	Autorisée	Autorisée	Autorisée
Défense de zone press tout-terrain	Interdit	Autorisée en élite	Autorisée	Autorisée	Autorisée
Défense de zone 1/2 terrain	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Autorisée

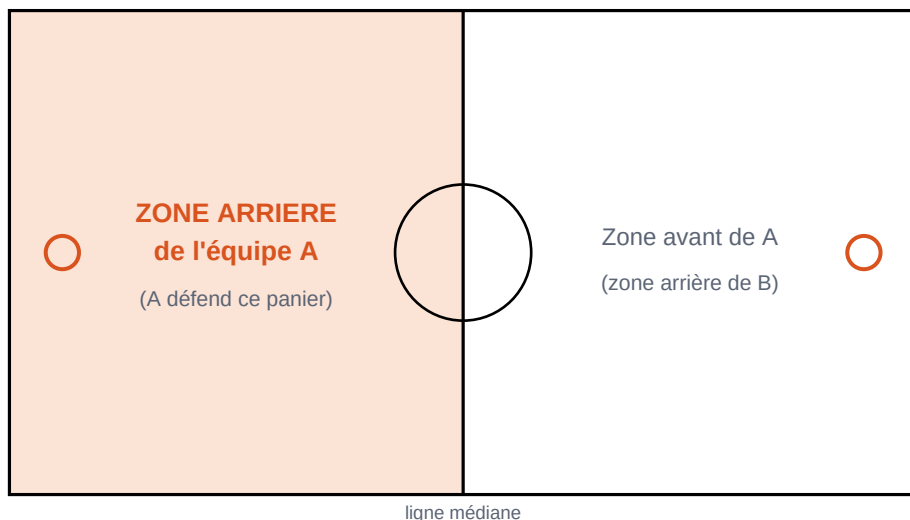
Défendre en zone, c'est lorsque les joueurs ont la responsabilité d'un espace et non d'un joueur. Source : tableau « Aide à la pratique chez les jeunes en Loire-Atlantique » du CD44.

Zone arrière : explication simple

Complément de la section 5

Qu'est-ce que la zone arrière ?

C'est la moitié du terrain que l'équipe défend : son panier, et tout ce qui se trouve entre sa ligne de fond et la ligne médiane.



La règle en deux phrases

Chez les jeunes, on veut que le jeu reparte vite. Quand une remise en jeu se fait en zone arrière (après un ballon sorti, une violation ou un panier encaissé, par exemple), l'arbitre ne touche pas le ballon et **aucun changement n'est accordé**.

Les exceptions : le changement redevient possible

- une **faute sifflée** ;
- un **temps-mort** accordé ;
- un **arrêt de jeu prolongé** (joueur blessé, ballon qui part dans les tribunes).

Pourquoi

Avant cette règle, les changements en zone arrière arrêtaient trop de contre-attaques. L'équipe qui récupère le ballon doit pouvoir relancer tout de suite.

Exemple

En U13, une équipe sort le ballon derrière sa ligne de fond. Un remplaçant se présente à la table : on le refuse, le jeu repart. Si l'arbitre siffle une faute juste après, le changement devient possible.

Les catégories concernées

- **U11, U13 et U15** (FFBB : « jusqu'à U15 inclus » ; CD44 : idem).
- **Pas concernés** : U9 (changements dès que possible), U18 et seniors (changements normaux).

Pour la table

Dans ces catégories, tant que la remise en jeu est en zone arrière, on ne donne pas de changement, même si le remplaçant est déjà à la table. Dès qu'une faute est sifflée ou qu'un temps-mort est accordé, on reprend le fonctionnement normal. En cas de doute, l'arbitre décide.