



Championnats Régionaux Jeunes
“Pensions formation”

Guide d'accompagnement 2026-2027



“Pensons formation”

Faire évoluer les règles, c'est aussi faire évoluer le jeu... et la manière d'apprendre.

*À compter de la saison 2026-2027, la Ligue renforce son engagement en faveur d'un championnat toujours plus formateur. Parmi les évolutions, l'extension d'une règle déjà appliquée en U13 et U15, **selon laquelle l'arbitre ne touche plus le ballon en zone arrière après une violation**, vise à favoriser la continuité du jeu et à responsabiliser davantage les joueur·ses dans la gestion des situations.*

En supprimant l'intervention de l'arbitre dans ces phases, la reprise devient plus rapide, plus fluide et davantage en phase avec les exigences du jeu actuel.

Cette évolution accompagne naturellement la progression vers les catégories U18 et U21.

Au-delà de l'ajustement réglementaire, c'est une véritable vision qui s'affirme : celle d'un championnat pensé comme un espace de formation à part entière, où joueur·ses, entraîneur·es et officiels œuvrent ensemble à créer les conditions d'un jeu plus engagé, au service de la progression.

L'ambition est claire : encourager l'expression, la prise d'initiative et le développement des joueur·ses, en s'appuyant sur un jeu plus fluide. Ce guide a pour vocation d'accompagner ces évolutions et d'en partager le sens.

Commission sportive régionale



“Compétition et formation... un même terrain de développement”



Notre vision

Faire des championnats régionaux jeunes un véritable espace de formation, où la compétition sert:

- le développement des joueur·ses,
- la qualité du jeu
- et la progression de tous les acteurs.

Notre ambition

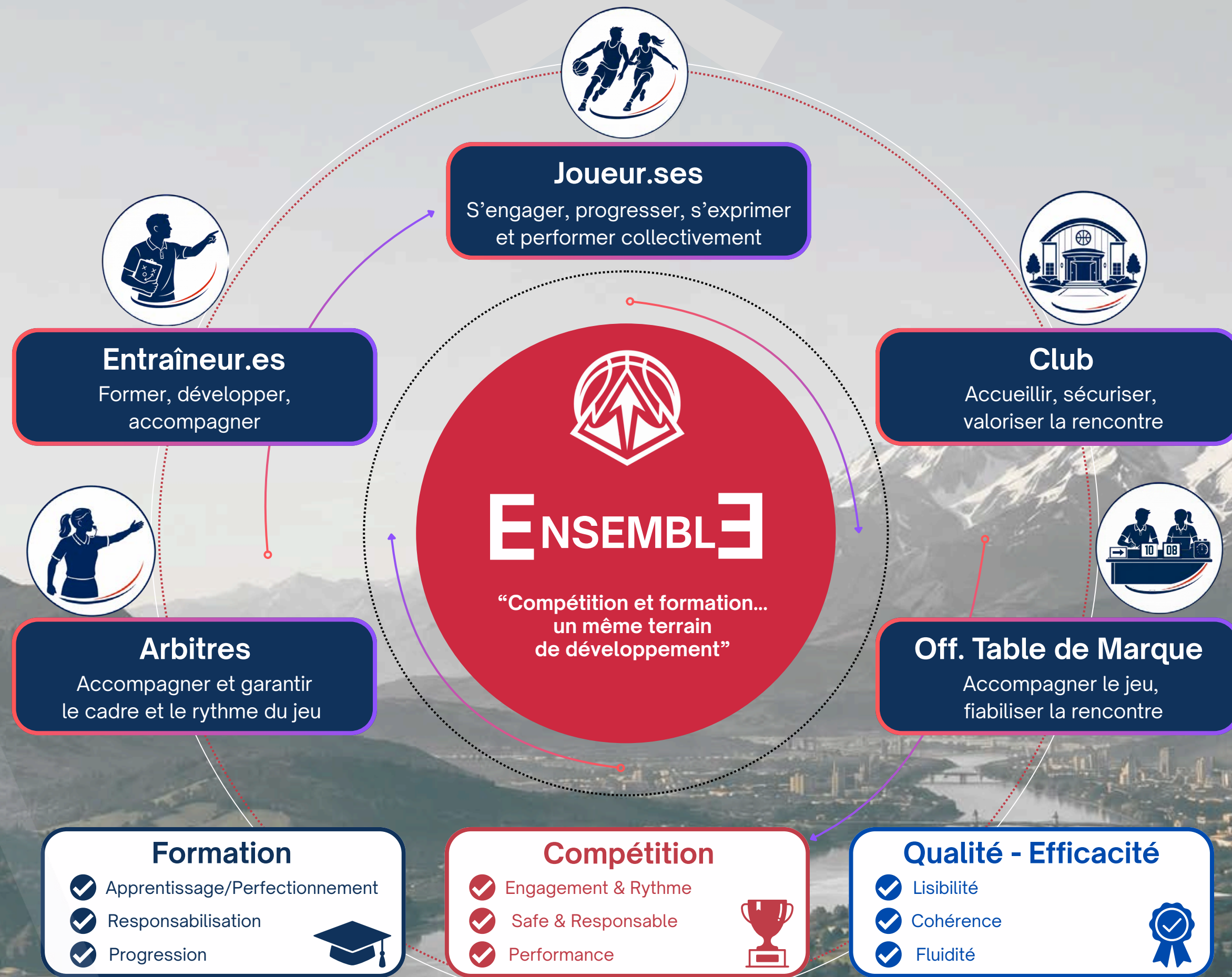
Poser un cadre clair, cohérent et partagé sur l'ensemble du territoire, afin que chaque rencontre soit organisée avec les mêmes repères :

- structure de la rencontre,
- temps d'échauffement, intervalles, mi-temps
- et conditions de reprise du jeu.

Notre mission

Accompagner les organisateurs, les officiels, les entraîneurs et les joueur·ses en leur donnant des règles lisibles, applicables et communes, pour garantir des rencontres plus fluides, plus équitables et mieux adaptées aux objectifs de formation des championnats régionaux jeunes.





Quand chaque acteur joue pleinement son rôle...
 le championnat devient à la fois un espace de formation et un cadre de compétition de qualité



Championnats Régionaux Jeunes

Les championnats régionaux jeunes évoluent pour mieux répondre aux enjeux de formation. Ils visent à renforcer la dimension formative du jeu et à proposer un cadre cohérent avec les exigences et les évolutions actuelles du basketball.



“Jouons vite
vers l’avant”

U13

“Relançons vite
pour enchaîner le jeu”

U15

“Organisons-nous
pour aller plus vite”

U18F

U18M

“Accélérons le jeu
pour performer”

U21M



“Jouons...**en mouvement**”

U13 F&M
U15 F&M

Un objectif renforcé...fluidifier encore davantage le jeu

Dans les catégories U13 et U15, cette règle est déjà intégrée. L'enjeu aujourd'hui est de consolider les habitudes afin de renforcer la continuité du jeu et d'installer un rythme toujours plus soutenu.

“U13-U15 : la relance permanente comme culture de jeu”

L'objectif est d'utiliser la règle comme levier pour dynamiser le jeu et favoriser les enchaînements. Des remises en jeu rapides stimulent la prise d'initiative, développent les automatismes et renforcent l'intensité du jeu.

Vers une exigence de continuité du jeu...pour installer une culture du mouvement et du rythme

Dans ces catégories, il s'agit désormais d'insister sur :

- **La capacité à enchaîner rapidement après une situation arrêtée**
- **La prise d'initiative sur les remises en jeu**
- **La lecture du jeu pour relancer efficacement sans attendre**



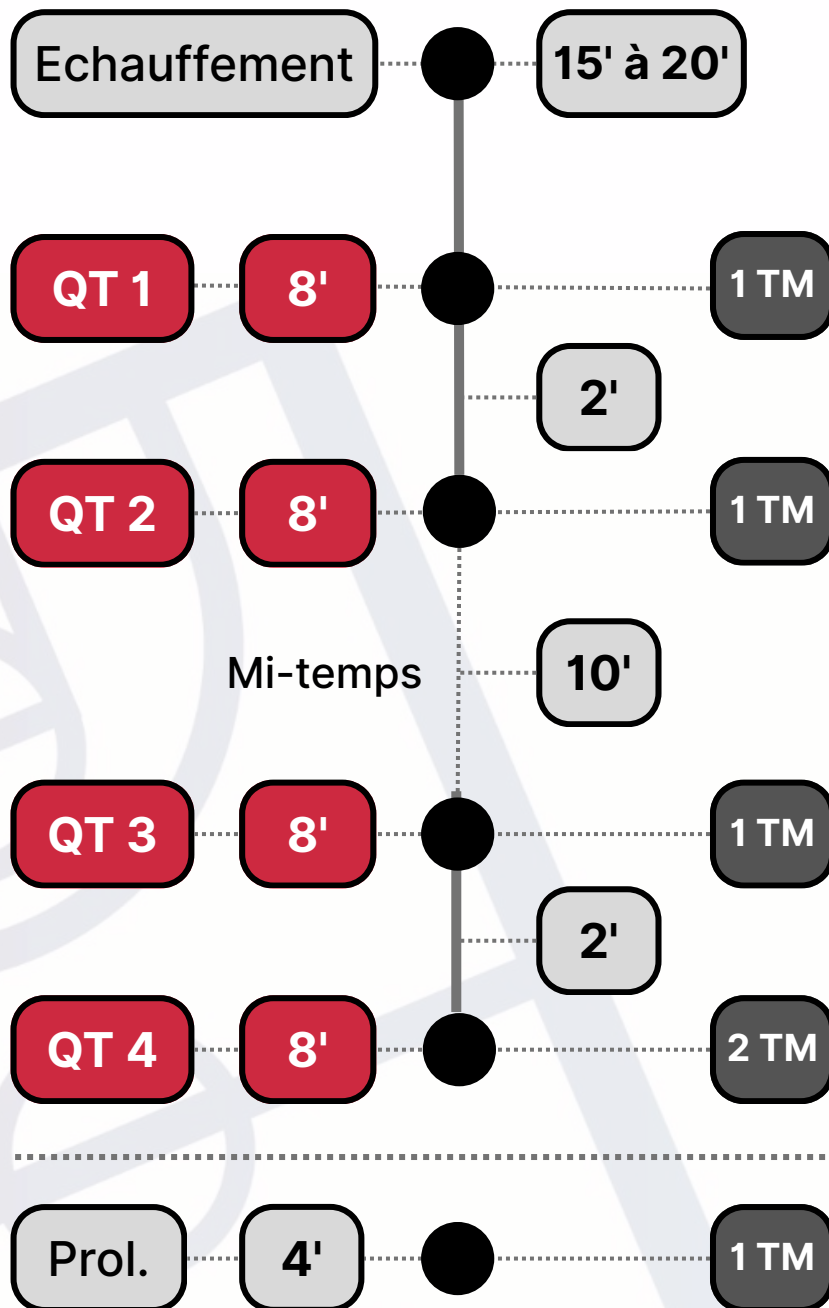
“Jouons vite vers l’avant”

U13 F&M

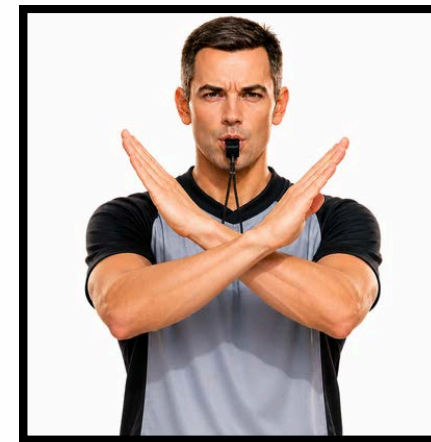


Tu as un doute ?
Scanne moi !
et vérifie...

CE QUI ÉVOLUE...



REPLACEMENTS



CONDITIONS

Remplacement.s possible.s

→ Faute

→ Violation en zone avant

Sur coup de sifflet → changements autorisés

en Zone arrière → Violation (ex.: marcher)

On ne coupe pas le jeu → pas de changement

TEMPS-MORTS



CONDITIONS

Temps mort accordé uniquement lors des situations suivantes :

→ après panier encaissé

→ faute

→ sur ballon mort en zone avant

Entre QT1 et QT2 → 2 minutes

Mi-temps → 10 minutes

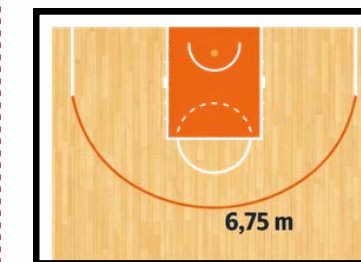
Entre QT3 et QT4 → 2 minutes

INTERVALLES

Ballon et ligne à 3 points



Ballon T6



6,75m
(Ligne pleine)

Qualification et licences

7 à 10

Nbre de joueurs.ses
mini./max. autorisés.ées

3

CTC: Nbre mini. de joueurs.ses du
club porteur d'une IE sur feuille

3

Licences 1C, 2C, 0CT, 1CAST,
2CAST, 1CASTCTC, 2CASTCTC)

Pas limite

Licences 0C max



“En U13, tous.les les joueurs.ses inscrits.es sur la feuille de match doivent entrer en jeu.”



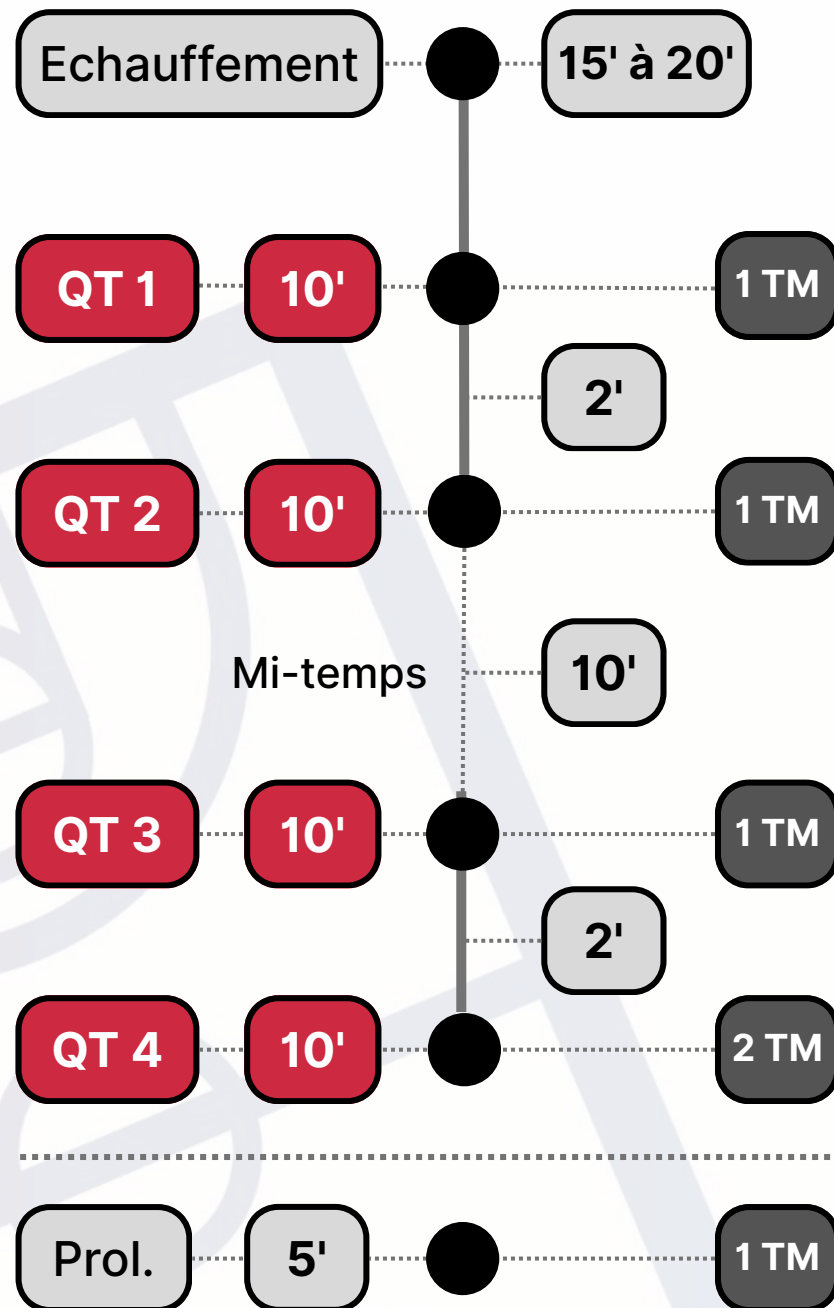
“Relançons vite pour enchaîner le jeu”

U15 F&M



Tu as un doute ?
Scanne moi !
et vérifie...

CE QUI ÉVOLUE...



REPLACEMENTS



CONDITIONS

Remplacement.s possible.s

→ Faute

→ Violation en zone avant

Sur coup de sifflet → changements autorisés

en Zone arrière → Violation (ex.: marcher)

On ne coupe pas le jeu → pas de changement

TEMPS-MORTS



CONDITIONS

Temps mort accordé uniquement lors des situations suivantes :

→ après panier encaissé

→ faute

→ sur ballon mort en zone avant

Entre QT1 et QT2 → 2 minutes

Mi-temps → 10 minutes

Entre QT3 et QT4 → 2 minutes

INTERVALLES

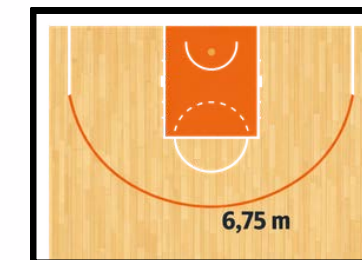
Ballon et ligne à 3 points



Féminine-Ballon T6



Masculin-Ballon T7



6,75m
(Ligne pleine)

Qualification et licences

7 à 10

Nbre de joueurs.ses
mini./max. autorisés.ées

3

CTC: Nbre mini. de joueurs.ses du
club porteur d'une IE sur feuille

3

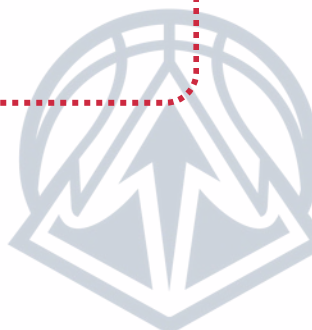
Licences 1C, 2C, 0CT, 1CAST,
2CAST, 1CASTCTC, 2CASTCTC)

Pas limite

Licences 0C max



“Relancer rapidement pour enchaîner avec justesse et faire vivre le jeu”



“Changeons...pour Jouer”

U18^{F&M}

U21^M

Un objectif clair...fluidifier le jeu et harmoniser les pratiques

Cette évolution vise à accélérer la reprise du jeu, réduire les temps morts “artificiels” et rendre le basketball régional plus dynamique.

“Après violation, en zone arrière, l’arbitre ne touche plus le ballon”

Supprimer l’intervention de l’arbitre dans certaines remises en jeu accélère les enchaînements, ce qui renforce leurs compétences fondamentales dans un contexte réaliste. Chez les jeunes, certains jouent vite, d’autres non. La règle crée un standard commun de rythme, **bénéfique pour la formation.**

Vers une cohérence pédagogique...avec les catégories U13 et U15, où la règle est déjà appliquée.

Chez les U18 et U21, l’intérêt majeur réside dans le développement des compétences.

Les jeunes progressent encore sur :

- La vitesse de réaction
- La prise d’information
- La capacité à se projeter en transition



“Organisons-nous pour aller plus vite”

U18^F

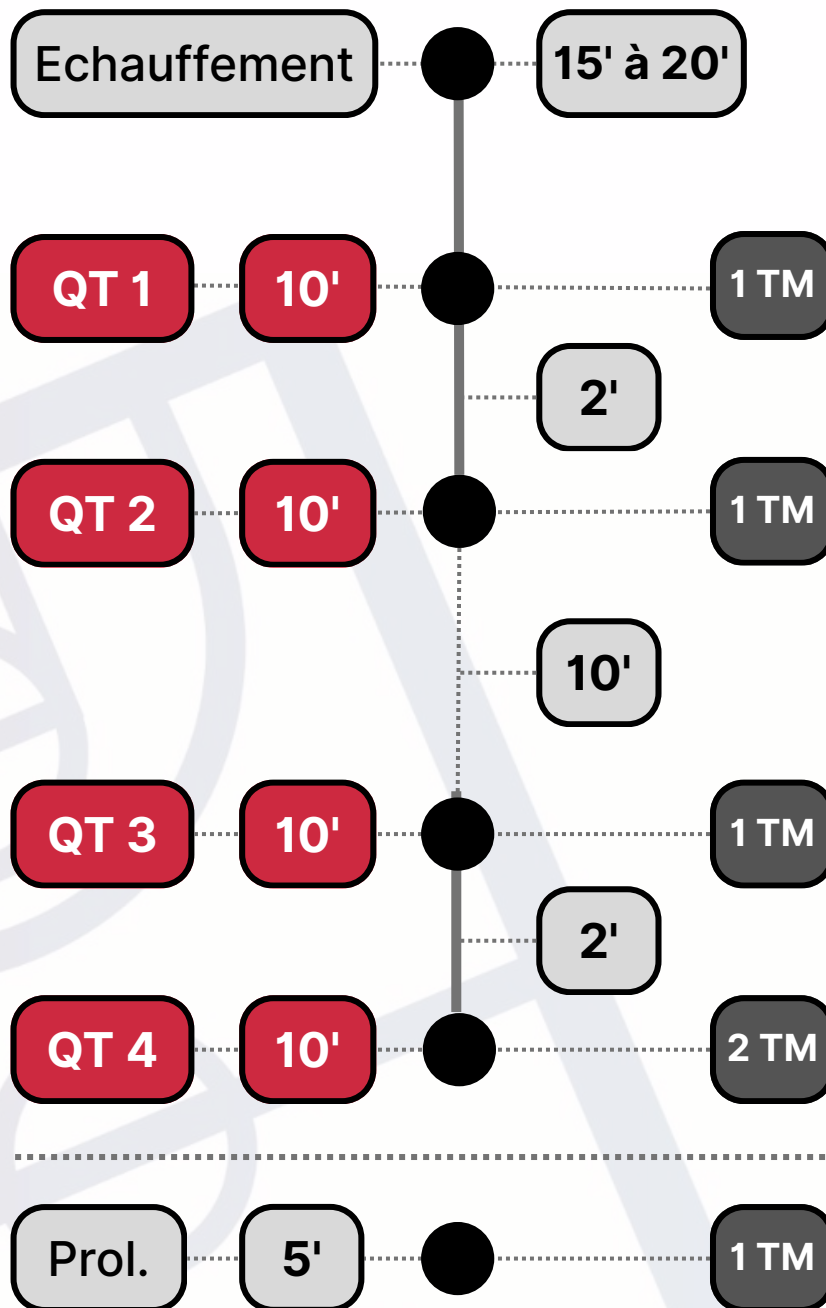


Tu as un doute ?
Scanne moi !
et vérifie...

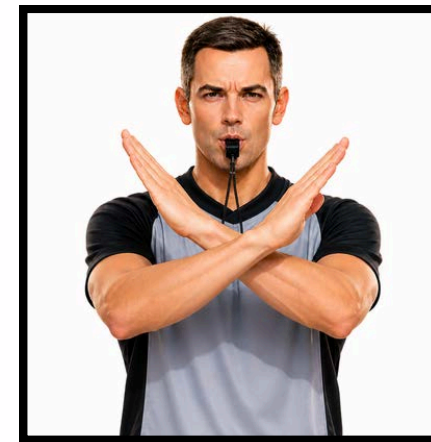


U18^M

CE QUI ÉVOLUE...



REPLACEMENTS



CONDITIONS

Remplacement.s possible.s

→ Faute

→ Violation en zone avant

Sur coup de sifflet → changements autorisés

en Zone arrière → Violation (ex.: marcher)

On ne coupe pas le jeu → pas de changement

TEMPS-MORTS



CONDITIONS

Temps mort accordé uniquement lors des situations suivantes :

→ après panier encaissé

→ faute

→ sur ballon mort en zone avant

Entre QT1 et QT2 → 2 minutes

Mi-temps → 10 minutes

Entre QT3 et QT4 → 2 minutes

INTERVALLES

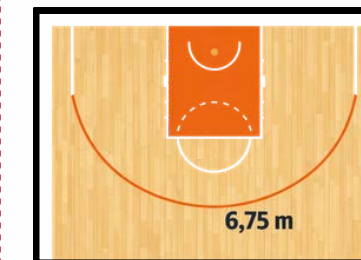
Ballon et ligne à 3 points



Féminine-Ballon T6



Masculin-Ballon T7



6,75m
(Ligne pleine)

Qualification et licences

5 à 10

Nbre de joueurs.ses
mini./max. autorisés.ées

3

CTC: Nbre mini. de joueurs.ses du
club porteur d'une IE sur feuille

5

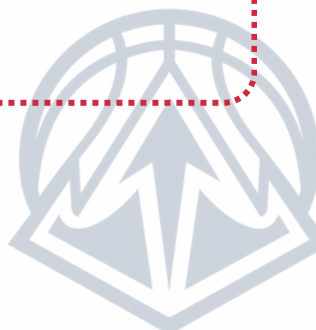
Licences 1C, 2C, OCT,1AST, etc.
dont 2 max 2C ou 2CASTCTC ou 2CAST

Pas limite

Licences 0C max



“Après violation, en zone arrière, l'arbitre ne touche plus le ballon”



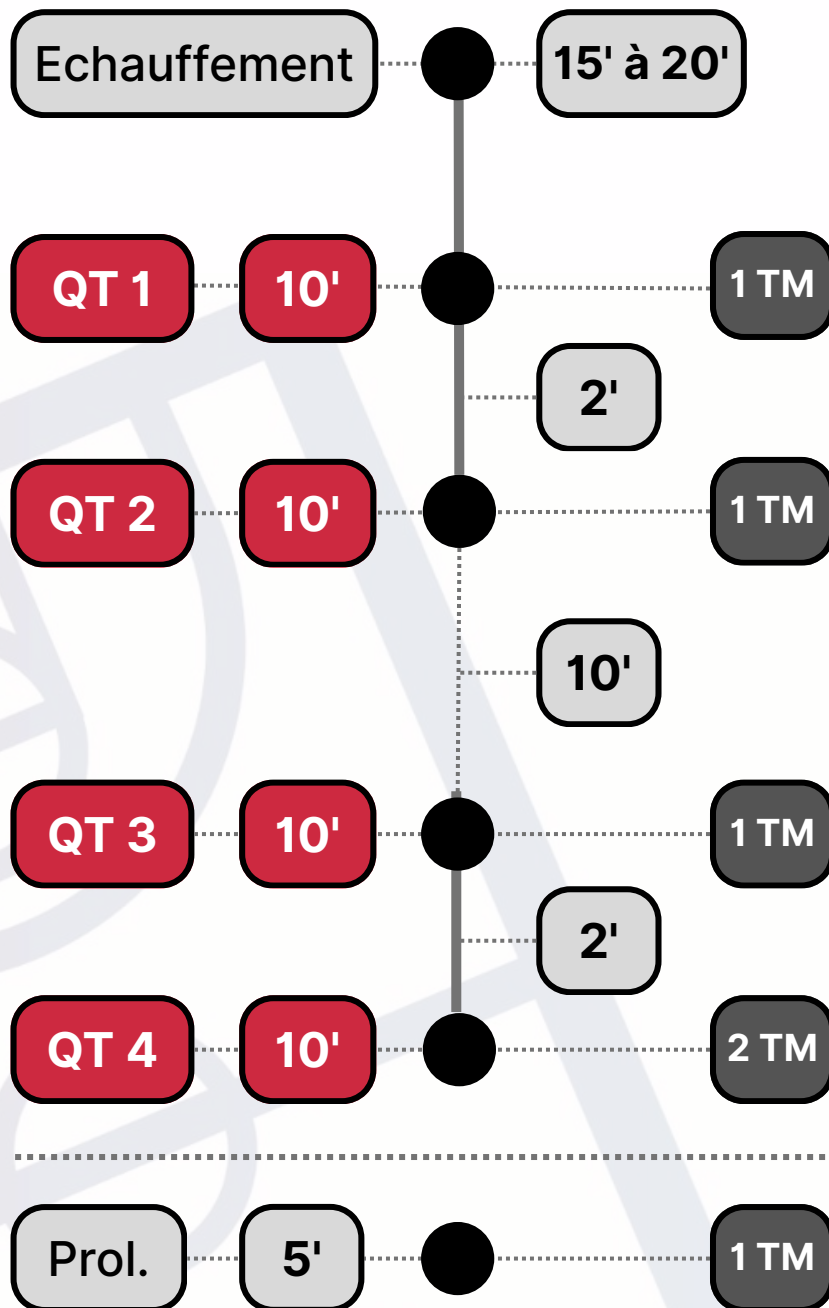
“Accélérons le jeu pour performer”

U21^M

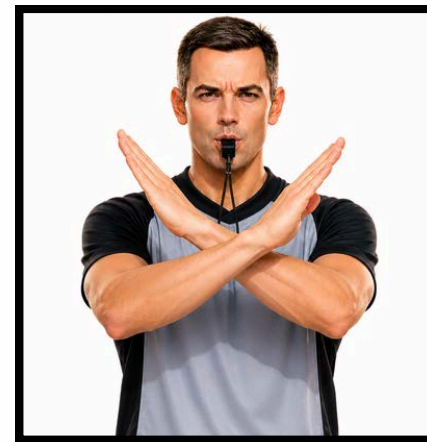


Tu as un doute ?
Scanne moi !
et vérifie...

CE QUI ÉVOLUE...



REPLACEMENTS



CONDITIONS

Remplacement.s possible.s

→ Faute

→ Violation en zone avant

Sur coup de sifflet → changements autorisés

en Zone arrière → Violation (ex.: marcher)

On ne coupe pas le jeu → pas de changement

TEMPS-MORTS



CONDITIONS

Temps mort accordé uniquement lors des situations suivantes :

→ après panier encaissé

→ faute

→ sur ballon mort en zone avant

Entre QT1 et QT2 → 2 minutes

Mi-temps → 10 minutes

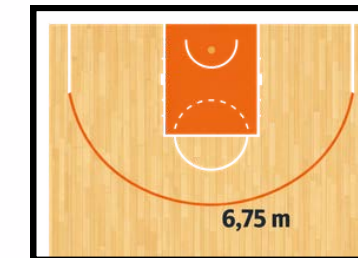
Entre QT3 et QT4 → 2 minutes

INTERVALLES

Ballon et ligne à 3 points



Masculin-Ballon T7



6,75m
(Ligne pleine)

Qualification et licences

5 à 12

Nbre de joueurs.ses
mini./max. autorisés.ées

7



Joueurs “brûlés”

5

CTC: Nbre mini. de joueurs.ses du club porteur d'une IE sur feuille

5

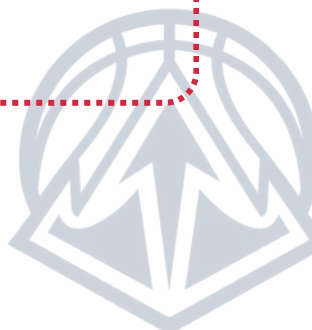
Licences 1C, 2C, 0CT,1AST, etc.
dont 2, 2C maximum

Pas limite

Licences 0C max



“Après violation, en zone arrière, l'arbitre ne touche plus le ballon”



Officiels : “Accompagner le jeu”

Que faire en cas d'actes d'anti-jeu ?

Après la violation et le coup de sifflet de l'arbitre

Le joueur :

- Garde le ballon dans les mains après le coup de sifflet
- Empêche l'accès immédiat au ballon
- Passe la balle à l'arbitre ou à un coéquipier
- Envoie le ballon loin de la zone de violation
- Retarde volontairement le lâcher du ballon
- Tire le ballon au panier délibérément
- Feint de donner la balle à l'adversaire
- Exprime sa frustration en envoyant le ballon hors de portée

Moi arbitre, mon rôle c'est...

1 Accompagner le jeu



2 Prévenir les comportements



3 Préserver l'esprit du jeu



« Le joueur doit lâcher immédiatement le ballon et s'en éloigner. »



Officiels : “Accompagner le jeu”

Que faire en cas d'actes d'anti-jeu ?



1 Accompagner le jeu

Objectif : anticiper et empêcher toute forme d'anti-jeu avant qu'elle n'apparaisse.

Poser le cadre

- Dès le début : règles claires, comportement attendu

Consigne simple

- “Après violation : on ne touche pas le ballon”

Anticiper par la voix

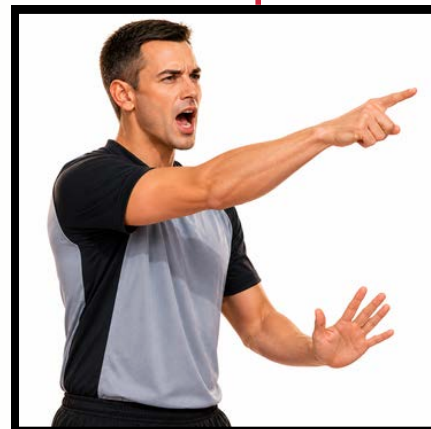
- “Laisse !” - “Jouez !”

Renforcer le positif

- Valoriser les bons réflexes (“bien, lâche !”)

Installer la culture de jeu

- Rythme - Fluidité - Respect



2 Prévenir les comportements

Objectif : faire comprendre immédiatement au joueur ce qui n'est pas acceptable pour éviter que cela se reproduise.

Réagir immédiatement

- “Lâche la balle !”
- “On ne ralentit pas !”

Posture

- Calme - ferme - maîtrisée

Expliquer si besoin

- “Attention tu empêches la remise en jeu”
- “Tu ralentis le jeu”

Responsabiliser

- “La prochaine : tu lâches immédiatement...merci”

Avertir si nécessaire



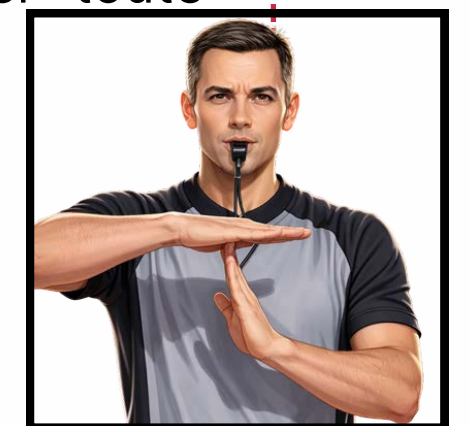
3 Préserver l'esprit du jeu

Objectif : garantir le rythme, l'équité et le respect du jeu.

Intervenir immédiatement en cas de répétition ou d'intention manifeste. Appliquer les décisions avec constance pour éviter toute ambiguïté.

Adapter la réponse à la situation :

- faute technique / retard de jeu provoqué
- la réparation: 1 LF et possession en zone arrière (24 sec.)

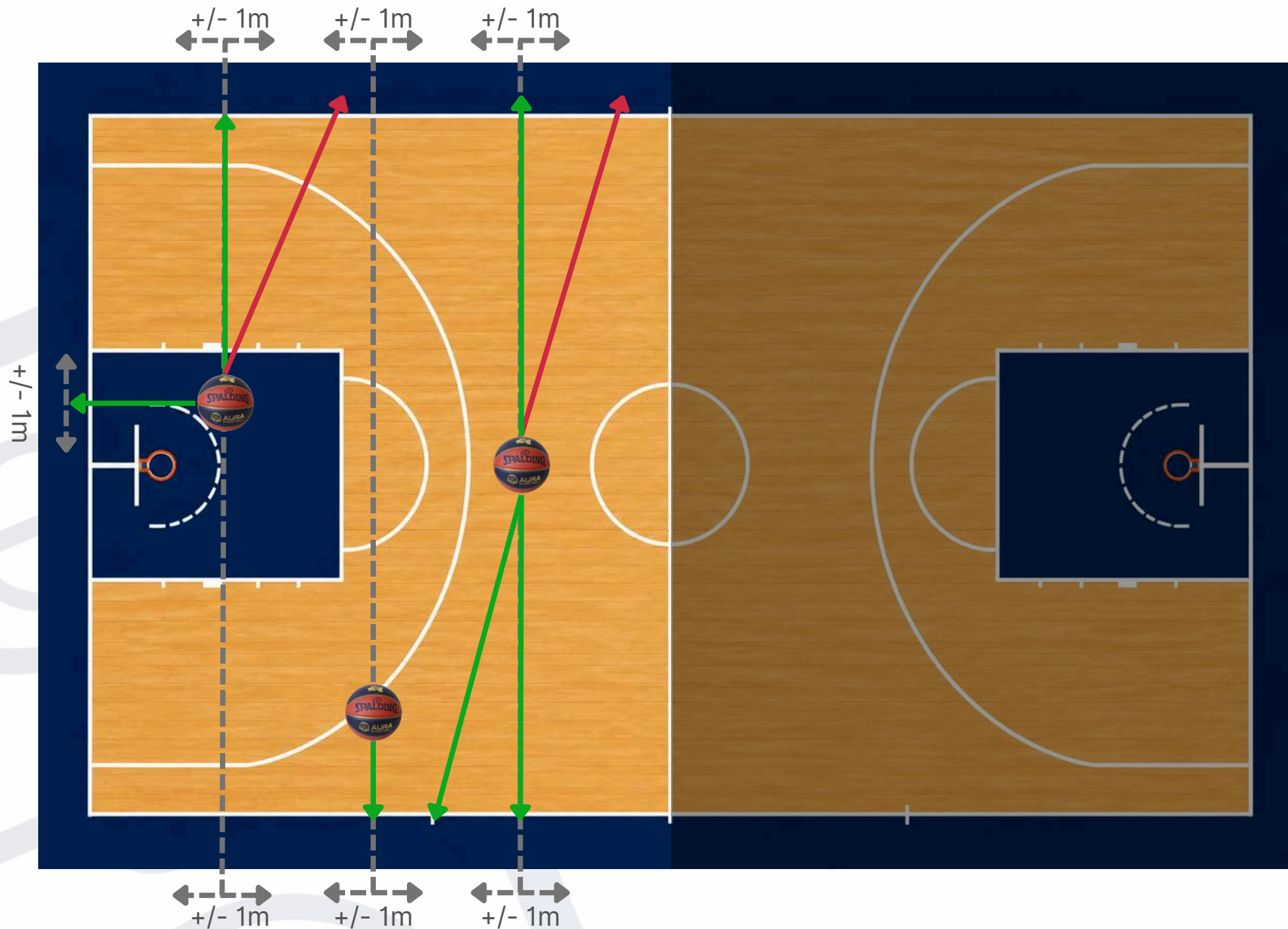


“Un avertissement, vaut pour toute l'équipe...”



Officiels : “Accompagner le jeu”

Où faire la remise en jeu, après la violation



Afin de garantir une application cohérente et formatrice de la règle, la remise en jeu doit respecter les principes suivants :

- Elle s’effectue dans le prolongement du lieu de la violation.
- Elle est réalisée au plus près de ce lieu.
- Une tolérance d’environ ± 1 mètre est admise pour faciliter la mise en jeu.
- Un recul du porteur de balle (remiseur) est admis: perte de terrain

L’objectif est de privilégier la fluidité du jeu tout en responsabilisant les joueur·ses dans la gestion de la remise en jeu.

Si la remise en jeu n’est pas effectuée depuis l’endroit prévu, l’arbitre interrompt le jeu, récupère le ballon, puis le met à disposition de l’équipe à l’emplacement correct.

L’objectif est de garantir une reprise du jeu conforme et équitable.

Sens de l’attaque après violation →



“En cas de retour en zone, balle à l’arbitre”



Officiels : “Accompagner le jeu”

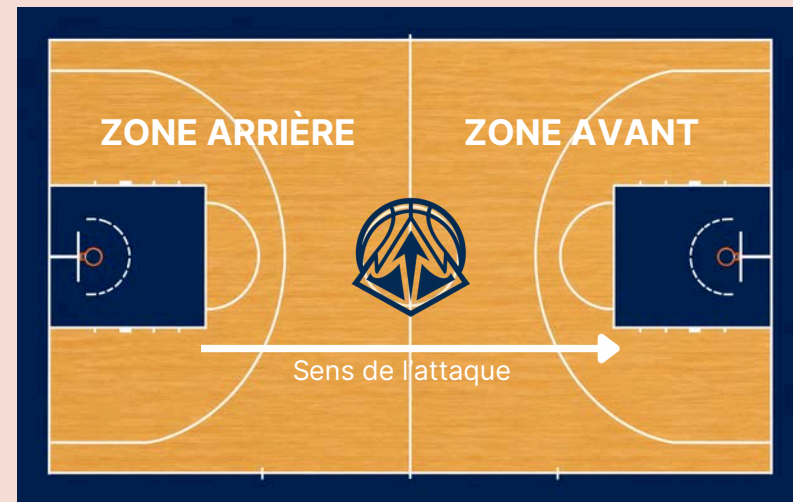
Après arrêt de jeu... que peut-on faire ?



VIOLATION

L'équipe qui récupère la balle dans sa zone arrière

ON JOUE IMMÉDIATEMENT



PAS DE REMPLACEMENT



PAS DE TEMPS MORT



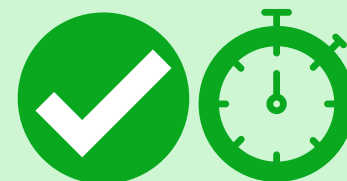
FAUTE (défensive ou offensive)

Situation “classique”

L'ÉQUIPE A LE CHOIX



**REPLACEMENT(S)
POSSIBLE(S)**



**TEMPS MORT
POSSIBLE**



CAS SPÉCIFIQUES

Situations “classiques”

- **APRÈS RETOUR EN ZONE**
→ Balle à l'arbitre
- **SUR SORTIE EN ZONE AVANT**
- **APRÈS LANCER-FRANC RÉUSSI**
- **DANS LES 2 DERNIÈRES MINUTES**
(arrêt du chronomètre sur panier réussi)



REPLACEMENT(S) POSSIBLE(S)



TEMPS MORT POSSIBLE

Les droits de l'équipe dépendent de la nature de l'arrêt de jeu

Et maintenant ? À vous de jouer

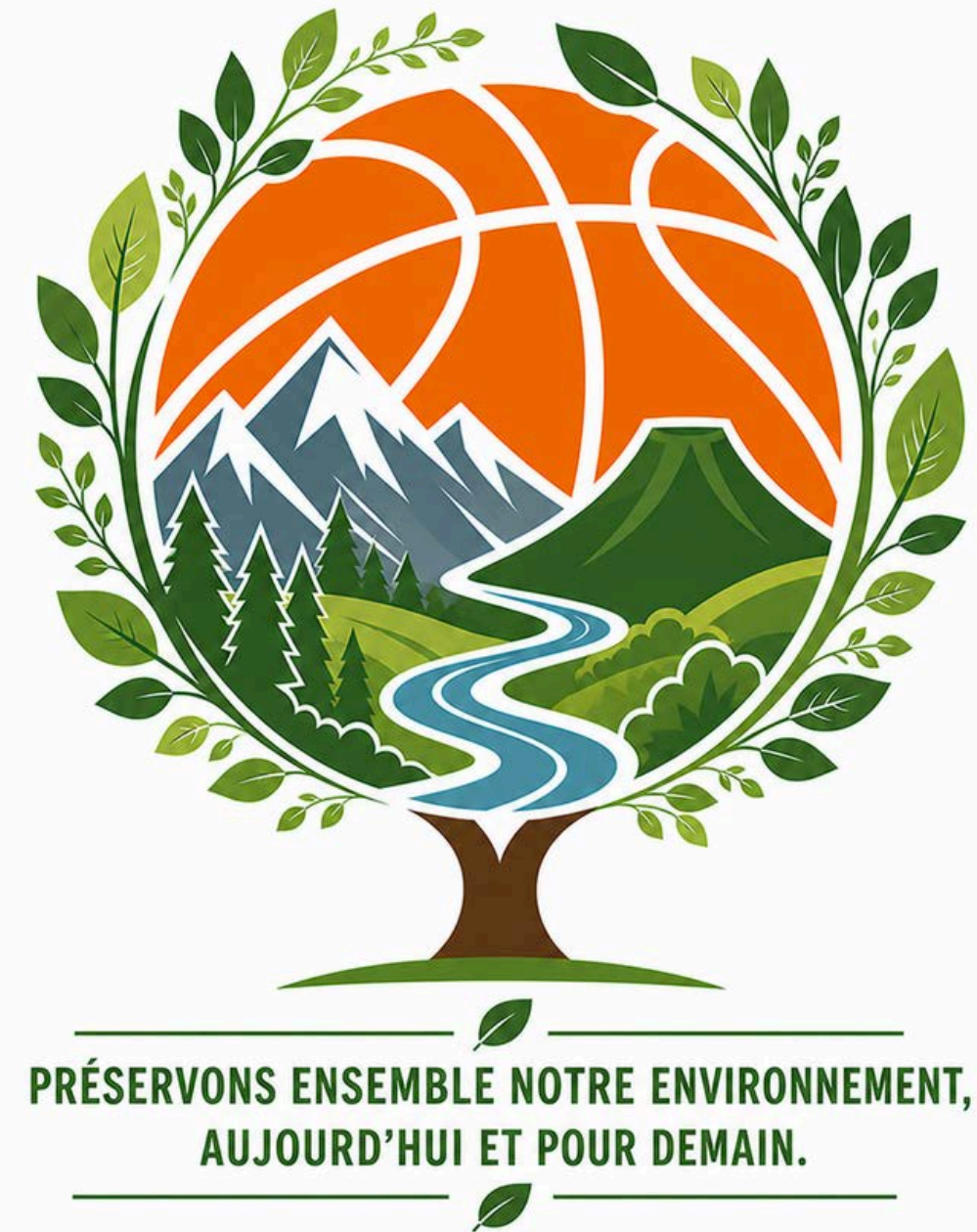
Ce guide a été pensé pour être un outil pratique du quotidien.

Il peut être imprimé et plastifié afin d'accompagner au mieux les situations de terrain.

Dans une logique de responsabilité environnementale, nous vous invitons toutefois à adapter vos usages :

- **privilégier les impressions utiles et durables**
- **mutualiser les supports au sein des équipes**
- **favoriser les formats numériques lorsque cela est possible**

Agir pour la formation des joueur·ses, c'est aussi prendre soin de notre environnement.





Merci

Culture de la formation
en Auvergne-Rhône-Alpes

