

REGLES DE JEU DU MINIBASKET

adopté par le Comité Directeur du 31 mars 2023

Sommaire

Chapitre 0	Les engagements et organisation du championnat
Chapitre 1	Règles de jeu
Règle 1	Le jeu
Règle 2	Dimensions et équipements
Règle 3	Les joueurs, l'entraîneur, les arbitres
Règle 4	Règles de chronométrage
Règle 5	Valeur d'un panier réussi – résultat de la rencontre
Règle 6	Remplacement et présence sur le terrain
Règle 7	Violations
Règle 8	Fautes
Chapitre 2	Dispositions particulières
Règle 9	Défense
Règle 10	Remise en jeu
Règle 11	Détection
Règle 12	Concours
Règle 13	Classement
Règle 14	Horaires des rencontres
Annexe	Tableau : condensé des règlements MiniBasket

REGLE 1 – ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

Art. 1.1 – Première Phase de championnat

Chaque poule est composée de quatre équipes maximum (engagement mi-septembre pour un début de championnat le 1^{er} week-end d'octobre) ou de 6 équipes maximum (engagement fin août pour un début de championnat en même temps que les autres équipes jeunes) réparties en fonction des engagements effectués sur la plateforme et respectant au maximum la proximité géographique des groupements sportifs. La Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

Les matchs de la première phase se déroulent uniquement par des matchs allers et sans dates de report durant le mois d'octobre.

Art. 1.2 – Deuxième Phase de championnat

Chaque poule est composée de six équipes maximum réparties en fonction des résultats de la première phase et respectant au maximum la proximité géographique des groupements sportifs. La Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

De nouvelles équipes peuvent s'engager lors de cette phase via la plateforme des engagements avant la dernière journée de la première phase.

Les matchs de la deuxième phase se déroulent uniquement par des matchs allers et avec une date de report avant les vacances de Noël.

Art. 1.3 – Troisième Phase de championnat

Chaque poule est composée de six équipes maximum réparties en fonction des résultats de la première et deuxième phase et respectant au maximum la proximité géographique des groupements sportifs. La Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

De nouvelles équipes peuvent s'engager lors de cette phase via la plateforme des engagements avant la dernière journée de la deuxième phase.

Les matchs de la troisième phase se déroulent par des matchs allers et retours et avec des dates de reports établies en fonction du calendrier sportif.

Art. 1.4 – Organisation des montées / descentes

Dans les compétitions MiniBasket, le système de montées/descentes dépend :

- Du classement au sein de la poule
- Des écarts de points lors des matchs
- Des demandes des groupements sportifs en cours de saison
- De la volonté d'assurer une proximité géographique entre les clubs (non valable en U11 D1 et D2)

La Commission MiniBasket se réserve le droit de faire monter ou descendre des équipes de plus d'une division si elle estime que l'engagement dans la poule précédente n'est pas en adéquation avec le niveau réel de l'équipe.

REGLE 2 – LES ENGAGEMENTS

Art. 2.1 – Première Phase des engagements

Les groupements sportifs peuvent engager des équipes U9 et U11 via la plateforme. La date limite des engagements pour la première phase est prévue trois semaines avant la première journée de championnat. La première journée de championnat est établie en fonction du calendrier sportif.

Art. 2.2 – Deuxième Phase des engagements

Les groupements sportifs peuvent engager de nouvelles équipes U9 et U11 en cours de saison pour les deuxièmes et troisièmes phases. La date limite de ces nouveaux engagements est fixée à la dernière journée de championnat de la phase précédente, soit via la plateforme ou soit par mail au Comité.

CHAPITRE 1 – REGLES DE JEU

REGLE 1 – LE JEU

Art. 1.1 – Le MiniBasket

Le MiniBasket est un jeu basé sur le Basketball, pour garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence. Il concerne la catégorie U11 (9 et 10 ans) et U9 (8 ans voire 7 ans).

Art. 1.2 – Définition

L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu.

Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de lancer franc.

Art. 1.3 – Règle des 30 points

En MiniBasket l'écart de points entre 2 équipes ne peut excéder 30 points, afin de valoriser l'apprentissage du Basket et non le score. Lorsque l'écart entre les deux équipes est de 30 points, le score au tableau et sur la feuille de marque est gelé jusqu'à la fin du temps réglementaire.

REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

Art. 2.1 – Le terrain

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Dimensions :

- maxi : 28 x 15

- Des matchs U9 peuvent être organisés en largeur de terrain à condition qu'un traçage minimum soit visible (lignes extérieures, repères lancers francs, point central).

Les extrémités de terrain devront être sécurisées (exemple : tapis mousse). Le chronométrage des rencontres est indépendant.

Cette possibilité doit garder un caractère exceptionnel.

Art. 2.2 – Les lignes

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basketball normal avec, éventuellement, les différences suivantes :

La ligne de lancer franc est tracée à 4.60 m du panneau pour les U11.

Pour les U11 évoluant sur des paniers à 3,05 m, le joueur peut dépasser la ligne de lancer franc après avoir lâché le ballon sans refus de panier, après accord des deux équipes avant la rencontre.

Pour les rencontres des U9, le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer franc (distance : 2,80 m) ; sinon on placera l'enfant à mi-chemin entre le panier et la ligne des LF. Le but est que l'enfant réussisse à marquer.

Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.

Art. 2.3 – Les panneaux / Les paniers

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Ils peuvent être rectangulaires ou en forme de disque.

Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux anneaux doit être à 2,60 m au-dessus du terrain.

Aux niveaux D1 des catégories U11 à partir du 1^{er} janvier de la saison en cours, les deux anneaux doivent être à 3,05 m au-dessus du terrain.

Pour pallier aux 30 points d'écart, les paniers peuvent être montés au cours du match à 3,05 m pour tous les niveaux (D1, D2, D3 et D4) et dès la 1^{ère} phase de championnat, sous réserve de l'accord des deux équipes.

Art. 2.4 – Le ballon

Pour les catégories U11 et U9 : ballon de taille 5

Art. 2.5 – Équipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- le chronomètre de jeu ;
- la feuille de marque spécifique au MiniBasket ;
- un panneau d'affichage du score ;
- des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur.

REGLE 3 – LES JOUEURS, L'ENTRAINEUR ET LES ARBITRES

Art. 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 8 joueurs maximum en U11 et U9.

4 joueurs sur le terrain et 4 remplaçants.

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

Possibilité d'équipes mixtes sous certaines conditions définies chaque année par le Comité Départemental.

Art. 3.2 – L'entraîneur, les joueurs et les arbitres

L'entraîneur est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, pédagogiquement avec le sens de l'entraide et de l'amitié. Il est responsable des changements de joueurs.

Pour participer à une rencontre, tous les joueurs doivent être en possession d'une licence FFBB.

Avant chaque match, les arbitres réunissent les deux entraîneurs pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage et rappeler la règle des 30 points.

Les arbitres s'adaptent alors au niveau de jeu et applique le règlement spécifique au MiniBasket. Toute sanction doit être accompagnée d'une explication.

Art. 3.3 – Tenue des joueurs

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

Les maillots doivent être numérotés à partir de 4.

Art. 3.4 – Nombre de participation

Pour tous les joueur-euse-s U11 et U9 1^{ère} et 2^{ème} année, une seule rencontre est autorisée que le-la joueur-euse soit surclassé-e ou non.

Le week-end s'étend du vendredi soir au dimanche soir.

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Art. 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

6 périodes de jeu de 4 mn chacune.

Intervalle de 1 mn entre chaque période.

Une mi-temps de 5 mn entre les 3^{ème} et 4^{ème} périodes.

Le temps de jeu est décompté à l'identique du règlement officiel de Basketball.

Pas de prolongation en U9

Arrêt du chronomètre lors d'un panier réussi dans les deux dernières minutes de la rencontre.

Art. 4.2 – Début de la rencontre

En U9, toutes les périodes doivent commencer par un entre-deux au centre du terrain. L'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires.

En U11, le début du match et le début de la mi-temps, l'engagement est fait par l'équipe qui gagne le concours de tirs, le ballon est donné en zone avant. Un entre deux est fait au début des 2^{ème}-3^{ème} et 5^{ème}-6^{ème} période.

Les équipes doivent changer de panier à la mi-temps.

Art. 4.3 – Temps mort

Chaque entraîneur peut demander un seul temps mort par mi-temps.

REGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER REUSSI – RESULTAT DE LA RENCONTRE

Art. 5.1 – Valeur des paniers

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

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

Pas de panier à trois points (un tir réussi au-delà des 6m25 comptera 2 points).

Le résultat des concours qui précèdent le début des rencontres U9 est intégré au score sur la base suivante :

- un concours gagné = 2 points

- un concours perdu = 1 point

Art. 5.2 – Résultat

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

En U11, si le score est nul au terme de la dernière période, une seule prolongation de 2 mn sera jouée. En cas d'égalité au terme de la prolongation, c'est le cumul des points des ateliers et s'il y a une nouvelle égalité au cumul des ateliers, refaire autant d'ateliers de tirs de 3 minutes que d'égalités.

En U9, si le score est nul au terme de la dernière période, pas de prolongation, résultat nul validé.

Rappel : en MiniBasket, l'écart de points entre deux équipes ne peut excéder 30 points.

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Art. 6.1 – Procédure

Le remplacement peut se faire dès que le chronomètre de jeu est arrêté.

Art. 6.2 – Possibilités de remplacement

Chaque joueur devra participer à un minimum de 2 périodes complètes lors des 4 premières périodes. Pendant ces 4 premières périodes, les remplacements ne seront pas autorisés sauf en cas de blessure. Lors des 2 dernières périodes, les remplacements seront libres.

REGLE 7 – VIOLATIONS

Art. 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain

Un joueur est hors jeu lorsqu'il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain. Le ballon est hors jeu lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne hors jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Art. 7.2 – Dribble

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main. Aucune tolérance sur le dribble à deux mains et la reprise de dribble.

Art. 7.3 – Le marcher

Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction.

Art. 7.4 – Trois secondes

Catégorie U11 :

Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon.

Catégorie U9 : non-application de la règle.

Art. 7.5 – Cinq secondes

Pas d'application de la règle des 5 secondes en MiniBasket.

Art. 7.6 – Huit secondes

Pas d'application de la règle des 8 secondes en MiniBasket.

Article 7.7 – Vingt-quatre secondes

En MiniBasket, aucune application de la règle des 24 secondes.

Art. 7.8 – Retour en zone arrière

Catégorie U11 :

Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Non-application de la règle en U9.

Art. 7.9 – Ballon tenu – flèche d'alternance

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

Catégorie U 9 :

- si un défenseur tente d'arracher (ou de taper) le ballon des mains d'un attaquant, le ballon est redonné, sur la touche, à l'équipe attaquante ;

- dans les autres cas (ballon attrapé en même temps par deux joueurs, la règle de l'alternance s'applique).

- la flèche d'alternance est remise à zéro à chaque fin de période.

REGLE 8 – FAUTES

Art. 8.1 – Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire. Elle est inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles.

Art. 8.2 – Différentes fautes personnelles

L'obstruction : contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon.

Charger : contact personnel d'un joueur, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.

Le marquage illégal par derrière : contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire.

Tenir : contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

Usage illégal des mains : se produit quand un joueur, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans ballon, pour empêcher sa progression.

Pousser : contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

Art. 8.3 – Sanctions

Faute commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

- le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain, par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction.

Faute commise sur un joueur qui est dans l'action de tir :

- si le panier n'est pas réussi, deux lancers francs seront tirés ;
- si le panier est réussi, un lancer franc sera tiré.

Art. 8.4 – Faute antisportive

Une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon ou provoquant un contact excessif sur un adversaire.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu.

Art. 8.5 – Faute technique

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu.

Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain ou qui n'aurait pas une attitude sportive (réparation : ballon redonné à l'adversaire).

Initialisation d'une enquête par le Comité pour toute faute technique à l'encontre d'un entraîneur lors d'un match de Minibasket.

Art. 8.6 – Faute disqualifiante

Tout comportement antisportif flagrant d'un entraîneur est passible d'une faute disqualifiante.

Réparation : ballon redonné à l'adversaire.

Pas de faute disqualifiante "joueur" en MiniBasket.

Initialisation d'une enquête par le Comité pour toute faute disqualifiante à l'encontre d'un entraîneur lors d'un match de MiniBasket.

Art. 8.7 – 5 fautes par joueur

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

Art. 8.8 – Les fautes d'équipe

En MiniBasket, le cumul des fautes par équipe n'existe pas (ni par période de jeu, ni par mi-temps), il n'y aura donc pas de réparation possible.

CHAPITRE 2 – DISPOSITIONS PARTICULIERES POUR U11 ET U9.

REGLE 9 – DEFENSE

Défense homme à homme

Afin de répondre aux objectifs de développement du joueur, en MiniBasket la défense homme à homme – fille à fille est obligatoire.

REGLE 10 – REMISE EN JEU

Lors des remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas la balle sauf en cas de faute ou de retour en zone (U11).

REGLE 11 – DETECTION

En U11 les entraîneurs doivent, à la fin de la rencontre, remplir au recto de la feuille de marque le cadre réservé à la détection des meilleurs joueurs.

REGLE 12 – CONCOURS

Dispositif particulier aux rencontres U11 – U9 (page suivante)

REGLE 13 – CLASSEMENTS

Il n'y a pas de classement en U9.

Il n'y a pas de titre de champion départemental attribué en U11

REGLE 14 – HORAIRES DES RENCONTRES

Le samedi pour les U9 et U11, on doit tenir compte de l'éloignement de l'équipe adverse.

REGLE 15 – ARBITRAGE

- Possibilité de faire arbitrer deux jeunes (1 de chaque équipe sur les 4 premières périodes de match) avec les deux arbitres de la rencontre.
- Mission pour ces U9-U11, siffler les sorties de balle.

Philippe NICOLAS
Président



Thomas BOUSSEAU
Secrétaire Général

