

REGLES DE JEU DU MINI-BASKET

Janvier 2008 à Juin 2008

Chers éducateurs, chères éducatrices, vous êtes pour vos joueurs et joueuses un modèle social. Offrez-lui toujours une image fair-play, de respect, de discipline. **Etre fair-play, c'est ce conformer aux règles de jeu**, respecter les décisions de l'arbitre, refuser la violence, la tricherie. N'oubliez pas que nous avons pris pour devise que **« le jeu prime sur l'enjeu »**. Et le basket reste avant tout un jeu.

REGLE 1 – LE JEU

Article 1.1 – Le Mini basket

Le Mini basket est un jeu basé sur le Basket-ball, pour garçons et filles, ayant dix ans, dans l'année où la compétition commence, **c'est à dire pour la catégorie poussin(e), 9 et 10 ans.**

Article 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 propre panier n'est pas accepté.** Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté, à hauteur de la ligne de lancer franc.

REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

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

Dimensions : Maxi : 28x15, Mini : 15x14

Article 2.2 – Les lignes

Ce sont les mêmes que celle tracées sur un terrain de basket-ball avec les dimensions suivantes :

- La ligne de lancer franc est tracée à 4 m du panneau.
- Les lignes et la zone de panier à 3 points **ne sont pas utilisées même si elles existent.**

Article 2.3 – Les panneaux / les paniers

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane et rectangulaire.

Chaque panier comprend l'anneau et le filet.

Chacun des 2 anneaux doit être à **2,60 m** au dessus du terrain.

Article 2.4 – Le ballon

Catégorie poussin(e) : **ballon de taille 5**

Articles 2.5 – Equipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- Le chronomètre de jeu,
- La feuille de match simplifiée,
- Des plaquettes numérotées de 1 à 5, pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur,
- Un panneau d'affichage du score,
- Un appareil sonore ou un sifflet.

REGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR

Article 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs maximum : 4 joueurs sur le terrain et des remplaçants.

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

Possibilité d'équipes mixtes sous certaines conditions :

- **En catégorie poussine, pas plus de 1 garçon à la fois sur le terrain.**

Article 3.2 – L'entraîneur

L'entraîneur est le 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.

Il doit être licencié.

Article 3.3 – Tenue des joueurs

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

Les maillots doivent être numérotés à partir de 4.

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

Le temps de jeu se décompose :

- en 4 périodes de 6 minutes décomptées, lorsque les 2 équipes (A et B) sont constituées de 5, 6, 7 ou 8 joueurs / joueuses. (Le temps de jeu est décompté à l'identique du règlement officiel de basket-ball).

- en 4 périodes de 7 minutes décomptées, UNIQUEMENT quand les 2 équipes (A et B) sont constituées de 9 ou 10 joueurs / joueuses. (Le temps de jeu est décompté à l'identique du règlement officiel de basket-ball).

Un intervalle de 1 minute est à respecter entre le 1^{er} et le 2^{ème} quart temps et entre le 3^{ème} et le 4^{ème} quart temps.

Une mi-temps de **5 minutes maximum** doit être respectée entre le 2^{ème} et le 3^{ème} quart temps.

Article 4.2 – Début de la rencontre

La 1^{ère} période doit commencer par un entre deux au centre du terrain, l'arbitre doit lancer le ballon entre 2 adversaires. La règle de l'alternance est appliquée pour le début des autres périodes ainsi que dans toutes les situations d'entre deux.

A la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.

Article 4.3 – Temps mort

Un temps mort peut être pris par quart temps et par équipe.

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

Article 5.1 – Valeurs

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 3 points

Article 5.2 – Résultat

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

Si le résultat est nul au terme de la dernière période, pas de prolongation, résultat nul validé.

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Procédure

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

Possibilité de remplacement sur tout ballon mort. Le jeu reprendra dès que l'arbitre aura indiqué oralement quelle équipe effectue la remise en jeu.

Article 6.2 – Présence sur le terrain et possibilités de remplacement

Tous les matchs se jouent en 4 contre 4.

Une rencontre se déroule entre 2 équipes A et B comprenant 2 oppositions 1 et 2.

Chaque équipe doit présenter un effectif maximum de 10 joueurs et minimum de 5.

Lorsque l'entraîneur remplit la feuille de marque, il répartit l'effectif en 2 groupes de 5 joueurs au maximum, appelées oppositions 1 et 2.

Les 2 oppositions sont de niveaux décroissants : l'opposition 1 étant constituée des joueurs les plus confirmés.

La différence entre le nombre de joueurs des oppositions 1 et 2 doit être inférieure ou égale à 1 joueur.

Dans le cas où l'effectif de l'équipe est un nombre pair, chaque opposition est composée du même nombre de joueur, mais si l'effectif est un nombre impair, c'est l'opposition 2 qui comporte le plus grand nombre de joueurs.

Chacune des 2 oppositions dispute les quarts temps correspondant à leur chiffre (pair et impair) contre l'opposition adverse de même numéro (ex. : opposition 1, équipe A contre opposition 1, équipe B).

Si l'équipe est composée de 8 joueurs ou plus : les joueurs inscrits dans l'une ou l'autre opposition sont « permanents » c'est-à-dire qu'ils ne jouent que leur quart temps respectifs.

Si l'équipe est composée de 7 joueurs : les joueurs inscrits dans l'opposition 1 sont « permanents » et jouent uniquement leur quart temps respectifs. Seul des joueurs de l'opposition 2 sont susceptibles de venir jouer avec ceux de l'opposition 1. Ils sont alors appelés « joueurs volants », mais ils ne pourront jouer au maximum que 3 minutes chacun, en tant que remplaçant.

Si l'équipe est composée de 5 ou 6 joueurs : la règle s'applique toujours mais les joueurs de chaque opposition sont « volants » dans l'autre opposition.

Consulter l'annexe à la fin de ce règlement pour des exemples de cas.

REGLE 7 – VIOLATIONS

Article 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 tout autre personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Article 7.2 – Dribble

Pour commencer un dribble, le joueur devra tenir le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.

Article 7.3 – Application de la règle du marcher

La règle : le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction, au delà des limites définies dans cet article.

Le pivot : il y a pivot lorsqu'un joueur qui contrôle un ballon à l'arrêt déplace le même pied dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied (appelé pied de pivot) reste en contact avec le sol.

Choix du pied de pivot : un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les 2 pieds au sol a le choix du pied de pivot.

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qui dribble peut s'arrêter en 2 temps:

- si lors de l'arrêt, un pied est en contact avec le sol, c'est le pied de pivot.
- si lors de l'arrêt, aucun pied n'est en contact avec le sol, le joueur aura le choix du pied de pivot s'il fait un arrêt simultané ou alors il pourra utiliser le premier pied posé comme pied de pivot.

Progression avec le ballon : après avoir choisi son pied de pivot, le joueur :

- pourra le lever lors d'un passe ou lors d'un tir, à condition qu'il ait lâché le ballon avant que son pied de pivot ne retouche le sol.
- devra lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble.

Article 7.4 – Application de la règle des trois secondes.

La règle : un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon dans sa zone avant.

Article 7.5 – Application de la règle des cinq secondes

Un joueur en possession du ballon et étroitement marqué, dispose de 5 secondes pour dribbler, passer ou tirer au panier.

Sur une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu dispose de 5 secondes.

Un joueur dispose de 5 secondes pour tirer un lancer franc.

Article 7.6 – Non application de la règle des 8 secondes.

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière, dispose de 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant.

Article 7.7 – Non application de la règle des 24 secondes.

La règle : une équipe contrôlant le ballon doit tenter un tir dans un délai de 24 secondes.

Article 7.8 – **Application de la règle du retour en zone arrière.**

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

S'il y a inversion du sens du jeu par les joueurs, l'arbitre intervient et fait repartir le jeu dans la bonne direction en maintenant la possession du ballon à l'équipe qui en avait le contrôle.

Article 7.9 – **Application de la règle du ballon tenu**

La règle : le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

Le jeu reprend en application de la règle de l'alternance.

REGLE 8 – FAUTES

Article 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.

Article 8.2 – *Différentes fautes personnelles*

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

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

Article 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 tirer :

- si le panier du terrain est réussi, panier accordé, aucune réparation supplémentaire,

- si le panier du terrain n'est pas réussi, il est accordé 2 lancers francs.

Il n'y a pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe.

Article 8.4 – *Faute antisportive* : **Pas de faute antisportive sifflée en Mini basket.**

La règle : 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 de joueur.

Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période, il sera remplacé et pourra revenir en jeu. L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.5 – *Faute technique* : **Pas de faute technique en Mini basket, comme pour la faute antisportive, l'arbitre demandera un changement.**

La règle : une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre. Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain.

Possibilité de siffler une faute technique à un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive, dans ce cas, initialisation d'une enquête par le Comité Départemental.

Article 8.6 – *Faute disqualifiante* : **Pas de faute disqualifiante en Mini basket.**

La règle : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un entraîneur est une faute disqualifiante. Même application que pour la faute technique.

Article 8.7 – *5 fautes par joueur* : **un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu**

Annexe au règlement sportif jeunes

1- TENUE DE LA FEUILLE DE MATCH SIMPLIFIEE

Dans le cas où le score entre les deux équipes atteint 40 points d'écart, il est demandé de ne pas arrêter définitivement la feuille de marque (et l'affichage du score sur le tableau d'affichage), mais de l'arrêter temporairement de façon à ne jamais dépasser ces 40 points d'écart : de cette façon, les points marqués par l'équipe la plus faible seront pris en compte.

Bilan :

-A partir de 40 points d'écart et à chaque nouveau panier marqué par l'équipe la plus faible, il sera possible de comptabilisé un nouveau panier marqué par l'équipe la plus forte (pour ne pas dépasser l'écart de 40 points),

-Si l'écart redevient inférieur à 40 points au cours de la rencontre, la feuille de marque et l'affichage sont alors à nouveau tenus normalement.

2- REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Exemples de cas (le terme « joueur » correspond aussi bien aux poussines qu'aux poussins) :

- Si l'équipe est composée de 10 joueurs. Chaque opposition est composée de 5 joueurs. Mais comme le match se joue en 4 contre 4, chaque opposition dispose donc d'un remplaçant.
- Si l'équipe est composée de 9 joueurs. L'opposition 1 est composée de 4 joueurs et l'opposition 2 de 5 joueurs. **Seule l'opposition 2 dispose d'un remplaçant.**
- Si l'équipe est composée de 8 joueurs. L'opposition 1 et l'opposition 2 sont composées de 4 joueurs chacune. Il n'y a donc pas de remplaçant mais **le temps mort disponible par équipe et par quart temps** peut être utilisé si besoin par l'éducateur pour faire souffler ces joueurs.
- Si l'équipe est composée de 7 joueurs. L'opposition 1 est composée de 3 joueurs et l'opposition 2 de 4 joueurs. Puisqu'il manque 1 joueur dans l'opposition 1 pour le match en 4 contre 4, tous les joueurs de l'opposition 2 sont appelés «joueurs volants» et joueront comme remplaçant avec l'opposition 1, **mais 3 minutes chacun au maximum.** Par contre dans cet exemple d'équipe à 7, aucun joueur de l'opposition 1 ne pourra jouer avec l'opposition 2.
- Si l'équipe est composée de 6 joueurs. L'opposition 1 sera composée de 3 joueurs et l'opposition 2 de 3 joueurs. Les joueurs de chaque opposition sont « volants » **dans l'autre opposition**, mais chacun ne pourra jouer que **3 minutes au maximum** avec l'autre opposition.
- Si l'équipe est composée de 5 joueurs. L'opposition 1 sera composée de 2 joueurs et l'opposition 2 de 3 joueurs. Les joueurs de chaque opposition sont « volants » **dans l'autre opposition.** L'éducateur partagera au mieux le temps de jeu entre ces joueurs.

Remarque : En cas de blessure d'un des joueurs pendant la rencontre et en toute circonstance non décrite dans ce règlement, le bon sens de tous les acteurs devra prévaloir pour conserver l'esprit du jeu et non de l'enjeu.

10 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	Romain
4	Yvan
5	Max
1	Benoît
2	Kader
3	Julien
4	Sébastien
5	Gérald

Opposition 1 des « confirmés » : elle compte 5 joueurs.

↳ Max = remplaçant

Opposition 2 des « débrouillés » : elle compte 5 joueurs

↳ Gérald = remplaçant

9 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	Lisa
4	Yvan
5	
1	Benoît
2	Fabien
3	Julien
4	Sébastien
5	Gérald

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 4 joueurs.

↳ Pas de remplaçant pour l'opposition 1 des « confirmés »

Opposition 2 des « débrouillés » : elle compte 5 joueurs

↳ Gérald = remplaçant

8 JOEUSES

1	Alexia
2	Jeanne
3	Romane
4	Lisa
5	
1	Anaïs
2	Fabienne
3	Julie
4	Sophie
5	

Opposition 1 des « confirmées » : elle ne compte que 4 joueuses.

↳ Pas de remplaçante pour l'opposition 1 des « confirmées »

Opposition 2 des « débrouillées » : elle ne compte que 4 joueuses

↳ Pas de remplaçante pour l'opposition 2 des « débrouillées »

7 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	Romain
4	
5	
1	Benoît
2	Fabien
3	Julien
4	Sébastien
5	

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 3 joueurs.

↳ N'importe quel joueur de l'opposition 2 des « débrouillés » peut jouer le rôle de 4^{ème} homme (4^{ème} joueur) pour l'opposition 1 des « confirmés » pendant 3 minutes chacun au maximum

Opposition 2 des « débrouillés » : elle ne compte que 4 joueurs,

↳ **Pas** de remplaçant pour l'opposition 2 des « débrouillés »

6 JOUEURS

1	Rachid
2	Jean
3	Romain
4	
5	
1	Benoît
2	Kader
3	Julien
4	
5	

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 3 joueurs.

↳ N'importe quel joueur de l'opposition 2 des « débrouillés » peut jouer le rôle de 4^{ème} homme (4^{ème} joueur) pour l'opposition 1 des « confirmés » pendant 3 minutes chacun au maximum

Opposition 2 des « débrouillés » : elle ne compte que 3 joueurs.

↳ N'importe quel joueur de l'opposition 1 des « confirmés » peut jouer le rôle de 4^{ème} homme (4^{ème} joueur) pour l'opposition 2 des « débrouillés » pendant 3 minutes chacun au maximum

5 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	
4	
5	
1	Lisa
2	Fabien
3	Elodie
4	
5	

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 2 joueurs.

↳ N'importe quel joueur de l'opposition 2 des « débrouillés » peut jouer le rôle de 3^{ème} et 4^{ème} homme (3^{ème} et 4^{ème} joueur) pour l'opposition 1 des « confirmés »

Opposition 2 des « débrouillés » : elle ne compte que 3 joueurs.

↳ N'importe quel joueur de l'opposition 1 des « confirmés » peut jouer le rôle de 4^{ème} homme (4^{ème} joueur) pour l'opposition 2 des « débrouillés » pendant 3 minutes chacun