

REGLES DE JEU DU MINIBASKET

adopté par le Comité Directeur du 20 mai 2010

Sommaire

Chapitre 1	Commentaires sur les règles de jeu
Chapitre 2	Règles de jeu
Règle 1	Le jeu
Règle 2	Dimensions et équipements
Règle 3	Les joueurs et l'entraîneur
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 3	Dispositions particulières
Règle 9	Défense
Règle 10	Ecart de points
Règle 11	Détection
Règle 12	Concours
Annexes	Feuille de marque Tableau récapitulatif

CHAPITRE 1 – COMMENTAIRES SUR LES REGLES DE JEU

Préambule

Ce document, partie intégrante du règlement de jeu du minibasket, présente les principes d'application des règles de jeu.

La spécificité du jeune joueur (son âge, son niveau technique, ses capacités de développement) fait que l'arbitrage doit être adapté à ces caractéristiques.

Au même titre que l'entraîneur, l'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur. Ces deux fonctions sont complémentaires afin d'assurer une formation harmonieuse du jeu de basketball au jeune joueur.

Généralités

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au code de jeu. L'arbitre est le directeur de jeu ; il est le garant de l'application de ces règles.

Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles ("je peux ou je ne peux pas faire") et qu'il y a une personne qui vérifie cette application en étant partie intégrante du jeu.

Mais l'application des règles doit être fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. On n'applique pas la règle du marcher de la même manière à un enfant débutant et à un enfant ayant quatre années de pratique.

L'idéal serait que l'arbitrage s'adapte au niveau de jeu de chaque équipe ou mieux, au niveau de chaque joueur. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

Commentaires sur certaines règles de jeu

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base : la sortie de balle, le dribble, le marcher, le contact. L'application de celles-ci se fera dans cet ordre.

Conseils pratiques

Avant chaque match, l'arbitre réunira les deux entraîneurs pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage. Un entraîneur pourra demander à l'arbitre d'être plus attentif à l'application d'une règle apprise à l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique.

La sanction doit être également pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui ne viendront qu'en complément.

Il est conseillé que l'arbitre ait une tenue uniforme. Dans ce cas, les clubs pourront s'équiper de chasubles de couleurs grises qui serviront lors des matches et des séances d'entraînement.

Mise en situation des enfants comme arbitres : dans tous les cas, l'enfant doit être encadré par une personne confirmée et ayant une bonne connaissance des règles de jeu. Il est ainsi nécessaire de ne pas faire arbitrer deux jeunes arbitres néophytes en même temps.

Fair play

Les entraîneurs veilleront à ce que les enfants serrent la main de leurs adversaires et des officiels (arbitre, table de marque...) au terme de la rencontre.

CHAPITRE 2 – 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 dix ans au moins dans l'année où la compétition commence, c'est-à-dire la catégorie poussin-e, 9 et 10 ans et minipoussin-e, 8 ans voire 7 ans.

Commentaire :

On veillera à ne faire participer des enfants à des matchs que lorsqu'ils maîtriseront un minimum de fondamentaux du jeu.

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.

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
- mini : 15 x 14 (jeu 3X3)

Commentaire :

Il est admis de faire évoluer les minibasketteurs sur des terrains de dimensions réduites, sous réserve de respecter les caractéristiques ci-après.

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 poussin-e-s ;
pour les rencontres de minipoussins, 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) ;

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

Commentaire :

La présence des lignes sur un terrain de jeu est essentielle. Même tracées de façon sommaire ou provisoire, elles donnent aux enfants les repères et sont indispensables à l'acquisition et au respect des règles de jeu.

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.

Art. 2.4 – Le ballon

Pour les catégories poussin-e et minipoussin-e : ballon de taille 5

Art. 2.5 – Equipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- le chronomètre de jeu ;
- la feuille de marque ;
- 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 ET L'ENTRAINEUR

Art. 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 8 joueurs maximum en poussin-e-s et minipoussin-e-s.

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.

Commentaire :

Il est souhaitable de limiter le nombre de joueurs à 7.

Au-delà, le temps de jeu n'est pas suffisant.

Art. 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.

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.

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.

Art. 4.2 – Début de la rencontre

Toutes les périodes doivent commencer par un entre-deux au centre du terrain.

L'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires.

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

Art. 4.3 – Temps mort

Chaque entraîneur peut demander un seul temps mort lors des 3 premières périodes et lors des 3 dernières périodes.

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 minipoussin-e-s 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 poussin-e-s, 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, 4 joueurs différents de chaque équipe tireront chacun un lancer-franc. Cette procédure sera reprise autant de fois que nécessaire.

En minipoussin-e-s, si le score est nul au terme de la dernière période, pas de prolongation, résultat nul valide.

En Minibasket, l'écart de points entre deux équipes ne peut excéder 30 points. Si cet écart est atteint, le score est enregistré en l'état et le match continue jusqu'à son terme sans que les modifications du score apparaissent au tableau d'affichage.

Commentaire

Les entraîneurs veilleront à tout mettre en œuvre pour ne pas arriver à cet écart de 30 points :

- *en donnant des consignes de jeu tel que le jeu sans dribble, défense demi-terrain...*
- *en faisant jouer davantage les joueurs qui d'habitude ont moins de temps de jeu.*

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.

Commentaire :

Au-delà de cette règle, chaque entraîneur veillera à permettre à chaque joueur de disposer de temps de jeu suffisant.

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.

Commentaire

Cette règle doit être appliquée, sans tolérance, à tout niveau de pratique.

Art. 7.2 – Dribble

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

Commentaire :

Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble en poussin-e-s et en minipoussin-e-s. Application de la règle du fumble (perte involontaire du ballon) en début et en fin de dribble.

Art. 7.3 – Le marcher

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

Commentaire :

C'est sur ce point qu'il faut absolument tenir compte du niveau des joueurs. On peut tolérer que le pied soit décollé avant le lâcher du ballon à condition que le minibasketteur ne fasse pas un pas supplémentaire.

Art. 7.4 – Trois secondes

Catégorie poussin-e-s :

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

Commentaire :

- 1. Une tolérance doit être admise à l'égard du joueur qui :
- fait un effort pour quitter la zone restrictive ;
- dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier.*
- 2. Les arbitres doivent avoir une action préventive vers le joueur en infraction en l'invitant à quitter la zone restrictive.*

Catégorie minipoussin-e-s : non-application de la règle.

Art. 7.5 – Cinq secondes

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

Commentaire :

L'arbitre invitera les joueurs à passer la balle et éventuellement sifflera si la passe n'est pas faite dans un délai raisonnable.

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 poussin-e-s :

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 minipoussin-e-s.

Art. 7.9 – Ballon tenu

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

Catégorie minipoussin-e-s :

- 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'entre-deux s'applique).

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.

CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIERES POUR POUSSIN-E-S ET MINIPOUSSIN-E-S.

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 – ECART DE POINTS

En Minibasket, l'écart de points entre deux équipes ne peut excéder *30 points*. Si cet écart est atteint, le score est enregistré en l'état et le match continue jusqu'à son terme sans que les modifications du score apparaissent au tableau d'affichage.

Commentaire :

Les entraîneurs veilleront à tout mettre en œuvre pour ne pas arriver à cet écart de 30 points

- en donnant des consignes de jeu tel que le jeu sans dribble, défense demi-terrain...;*
- en faisant jouer davantage les joueurs qui d'habitude ont moins de temps de jeu.*

REGLE 11 – DETECTION

En poussin-e-s les entraîneurs doivent, à la fin de la rencontre, remplir au dos de la feuille de marque le cadre réservé à la détection des meilleurs joueurs.

REGLE 12 – CONCOURS

En minipoussin-e-s les rencontres commencent par deux concours :

- un relais en dribble
- un concours d'adresse

Pour chaque concours, l'équipe gagnante marquera 2 points, l'équipe perdante marquera 1 point. Chaque concours se déroule en 3 manches.

Le total des points des deux concours sera enregistré sur la feuille de marque et constituera le score de début de rencontre.

REGLE 13 – HORAIRES DES RENCONTRES

Les horaires sont fixés à titre indicatif et serviront de référence en cas de litige entre les deux groupements sportifs.


Ils doivent tenir compte de l'éloignement de l'équipe adverse.

SAMEDI –14h30 : minipoussin-e-s et poussin-e-s.

Roselyne BIENVENU
Présidente



Jean-Paul MARTIN
Secrétaire Général



Condensé des règles particulières du règlement minibasket

	<i>Minipoussins</i>	<i>Poussins</i>
1- Dimensions et équipement		
Ligne des LF	2m80 (pointillés)	4m60
Ballon	Taille 5	Taille 5
2- Les joueurs et l'entraîneur		
Nombre de joueurs sur le terrain	4	4
3- Règles de chronométrage		
Temps de jeu	6 X 4 mn	6 X 4 mn
4- Valeur d'un panier réussi - Résultat de la rencontre		
Panier à 3 points	NON	NON
Score nul	Possible	Non (prolongation de 2 mn, puis 4 joueurs-euses de chaque équipe tireront un lancer franc)
5- Remplacement - Présence sur le terrain		
Présence sur le terrain	Au moins 2 périodes complètes de 4 mn	
6- Violations		
3 secondes	NON	OUI
5 secondes	NON	NON
8 secondes	NON	NON
24 secondes	NON	NON
Retour en zone arrière	NON	OUI
Ballon arraché des mains	NON	Possible
7- Fautes		
Lancer-franc après faute sur le tireur	OUI	OUI
Faute antisportive	OUI	OUI
Faute technique	OUI	OUI
Faute disqualifiante	NON	NON
Faute d'équipe	NON	NON
5 fautes éliminatoires	OUI	OUI
8- Défense		
Homme à homme	obligatoire	obligatoire
9- Ecart de points		
30 points maxi	OUI	OUI
10- Détection		
Arrière de la feuille à remplir	NON	OUI
11- Concours		
Concours avant le match	OUI	NON
12- Entre deux		
Au début des 6 périodes	OUI	OUI