

Comité Départemental des Hauts de Seine De Basket-ball



Règles de jeu Du Minibasket

Compétition



Ce livret a été réalisé sur le modèle LIFBB.
Dernière mise à jour en oct. 2011.
Seules quelques règles diffèrent et sont propres au CD 92.



Sommaire

Chapitre 1 Commentaire 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

Chapitre 4 Accueil et fair-play



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, comme 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 basket-ball au jeune joueur.

Le minibasket est un jeu universel créé pour les enfants. Ils doivent pouvoir le découvrir de manière agréable, comme un divertissement.

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'une personne (l'arbitre) vérifie cette application en étant partie intégrante du jeu.

Mais l'application des règles doit être fonction de son âge, de ces 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 4 années de pratique.

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

Conseils pratiques

Avant chaque match, l'arbitre pourra réunir 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 son équipe lors de l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique.

La sanction doit être également pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement et complétée par les gestes de l'arbitre.

Pour la mise en situation des enfants comme arbitres, il est nécessaire que l'enfant soit encadré par une personne confirmée et ayant une bonne connaissance des règles de jeu. Il serait très préjudiciable pour tous les acteurs en présence que la rencontre soit dirigée par un ou deux jeunes arbitres néophytes.

CHAPITRE 2 - REGLES DE JEU

REGLE 1 - LE JEU

Article 1.1 - Le Minibasket

Le Minibasket est un jeu fondé sur le Basket-ball, pour garçons et filles, ayant 9 et 10 ans pour les poussins et 7 et 8 ans pour les mini-poussins, dans l'année où la compétition commence.

Commentaire :

On veillera à ne faire participer des enfants à des matches que lorsque qu'ils maîtriseront un minimum de fondamentaux du jeu.

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 panier n'est pas accepté. Lorsque cela arrive, le ballon est donné à l'adversaire sur le coté 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 : 28 x 15

Article 2.2 - Les lignes

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

La ligne de lancer-franc est tracée à 4m60 du panneau pour les poussins (nes).

Pour les mini-poussins, le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer-franc (distance 2m80 environ)

La ligne et la zone de panier à trois 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.

Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux anneaux doit être à 2m60 au dessus du terrain.

Article 2.4 - Le ballon

Pour les catégories Poussin (e) et Mini-poussin (e) : ballon de taille 5.

Article 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 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur.

REGLE 3 - LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR

Article 3.1 - Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 8 joueurs minimum et 10 joueurs maximum.

5 joueurs sur le terrain.

Possibilité d'équipes mixtes sous certaines conditions : une équipe mixte ne peut évoluer que dans un championnat masculin.

Article 3.2 - L'entraîneur

L'entraîneur est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, avec le sens de l'entraide et de l'amitié, surtout avec calme et pondération. Il est vivement souhaitable de ne pas houspiller et rabaisser ses joueurs, même en cas d'erreurs. L'entraîneur est responsable des changements de joueurs (voir article 6.1).

Article 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

Article 4.1 - Temps de jeu / chronométrage

4 périodes de 6 mn chacune.

Intervalle de 2 mn entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période et 2 mn entre la 3^{ème} et 4^{ème} période.

Une mi-temps de 10 mn entre la 2^{ème} et la 3^{ème} période.

Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement Officiel de Basket-ball.

Sur panier marqué, le chronomètre de jeu sera arrêté dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période.

Article 4.2 - Début de la rencontre

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

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

Article 4.3 - Temps mort

Chaque entraîneur peut demander un temps mort par $\frac{1}{4}$ temps.

Commentaire :

Le temps mort doit être un moment privilégié où l'entraîneur a une action pédagogique pour que l'enfant retrouve sa sérénité dans le jeu.

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

Article 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 3 points.

Article 5.2 - Résultat

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

Si le score est à égalité au terme de la dernière période, pas de prolongation.

Le résultat est validé par la Commission Sportive.

Match gagné = 3 points

Match nul = 2 points

Match perdu = 1 point

Forfait = 0 point

Commentaire :

Une équipe composée de 6 ou 7 joueurs pourra disputer la rencontre, mais la perdra.

Elle marquera cependant 1 point au classement.

REGLE 6 - REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 - Possibilités de remplacement

Chaque joueur devra participer à un minimum d'1 période complète et à un maximum de 3 périodes complètes lors des 4 périodes de jeu. Pendant les trois premières périodes, aucun remplacement ne sera autorisé, sauf en cas de blessure. Lors de la quatrième période, il est possible de faire des changements au profit des joueurs n'ayant pas joué leurs 3 périodes. Le marqueur devra noter l'entrée en jeu sur la feuille de marque et signaler éventuellement à l'arbitre le joueur qui ne peut entrer en jeu (déjà 3 périodes jouées).

Article 6.2 - Procédure

Le remplacement peut se faire dans le dernier $\frac{1}{4}$ temps dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

REGLE 7 - VIOLATIONS

Article 7.1 - Joueur ou 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.

Article 7.2 - Dribble

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

Commentaire :

Aucune tolérance quand l'enfant dribble, s'arrête, essaye de faire une passe et repart. Petite tolérance pour l'enfant qui touche une fois la balle à deux mains dans son dribble.

Article 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 et ne profite ainsi de l'avantage que peut procurer le déplacement d'un ou deux pieds.

Article 7.4 - Trois secondes

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

Commentaire :

Pas de tolérance pour le joueur qui reste systématiquement dans la raquette pour attendre une passe.

Tolérance pour le joueur qui fait un effort pour quitter la raquette, ou pour le joueur qui dribble pour un tir au panier.

Article 7.5 - Cinq secondes

Pas d'application de la règle des 5 secondes, sauf en cas d'abus.

Commentaire :

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

Article 7.6 - Huit secondes

Pas d'application de la règle des 8 secondes.

Article 7.7 - Vingt-quatre secondes

Pas d'application de la règle des 24 secondes

Commentaire :

Pour les articles 7.5, 7.6 et 7.7 : pas d'application drastique de ces règles, sauf en cas d'abus, si cela se répète trop souvent au cours du match. L'arbitre avertira verbalement les joueurs 1 ou 2 fois, puis sanctionnera si nécessaire.

Article 7.8 - Retour en zone arrière

Lorsque qu'une passe est effectuée de la zone avant à la zone arrière, il faut absolument le sanctionner. Idem pour un joueur qui repart en dribble dans sa zone arrière.

Tolérance pour un demi-pied qui passe la ligne.

Article 7.9 - Ballon tenu

Le ballon est tenu lorsque deux adversaires (ou plus) le tiennent fermement. La règle de l'entre-deux ne s'applique plus et est remplacée par la règle de l'alternance.

Commentaire :

Un moyen visuel doit être mis en place sur la table de marque (flèche, fanion, cône) visible de tout le monde.

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 ballon.

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

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 ou les vêtements.

Usage illégal des mains : se produit quand un joueur, en position de défense, place ou 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 avec ou sans ballon.

Commentaire :

Il est permis « d'arracher le ballon » à l'adversaire, mais il est interdit de le ceinturer ou de lui taper sur le bras ou la main.

Il est permis de « voler le ballon » à l'adversaire quand il dribble, mais sans le toucher ou le pousser.

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 dans l'action du tir n'est pas réussi, il est accordé 2 lancer francs.

Si le panier dans l'action du tir est réussi, il est accordé 1 seul lancer franc au tireur.

Article 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 (voir art.6.1). Il pourra revenir en jeu dans une autre période.

Sanction :

Si le joueur était dans l'action de tirer :

1 lancer franc si panier réussi.

2 lancer francs si panier non réussi.

Si le joueur n'était pas dans l'action de tirer :

2 lancer francs.

Article 8.5 - Faute technique

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes ou des gestes irrespectueux vers un adversaire, 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 (voir art.6.1). Il pourra revenir en jeu dans une autre période.

Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain ou qui n'aurait pas une attitude sportive.

Sanction :

Faute technique de joueur : 1 lancer franc puis remise en jeu pour l'adversaire au milieu du terrain.

Faute technique d'entraîneur : 2 lancer francs puis remise en jeu par l'adversaire au milieu du terrain.

Article 8.6 - Faute disqualifiante

Pas de faute disqualifiante « joueur ».

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

Sanction :

Identique à la sanction de l'art. 8.4

Commentaire :

Pour les articles 8.4-8.5-8.6, il est absolument nécessaire de prévenir d'abord verbalement le joueur, en lui expliquant en quoi son attitude ou ses gestes sont répréhensibles. La sanction n'interviendra qu'en cas de répétition.

Article 8.7 - 5 fautes par joueur

Un joueur ayant commis 5 fautes doit quitter le jeu définitivement.

Article 8.8 -Fautes d'équipe

Comptabilité des fautes d'équipe. Des lancers francs seront tirés pour toute faute personnelle à partir de la 5^{ème} faute d'équipe.

CHAPITRE 3 - DISPOSITIONS PARTICULIERES

REGLE 9 - DEFENSE

La défense « homme à homme » ou « individuelle » est **OBLIGATOIRE**.

CHAPITRE 4 - ACCUEIL ET FAIR-PLAY

A la fin de la rencontre, il est indispensable que les entraîneurs rassemblent les joueurs et les joueuses pour aller serrer la main de l'adversaire, quel que soit le résultat.



Attention !

Ces règles doivent être appliquées par tous afin que chacun aille dans le même sens et que le Minibasket du 92 progresse en harmonie. Pas question de chercher à détourner ces règles dans un esprit de « championnite » ! Cherchons plutôt ensemble les idées pour les faire évoluer dans le bon sens !



A tous les entraîneurs de Minibasket

Nous espérons que ce petit livret vous conviendra et vous aidera si besoin !

N'oubliez pas de consulter régulièrement le site web du Comité 92 !

cd92basket.com

Vous y trouverez toutes les infos nécessaires (calendriers, résultats et classements, adresses et téléphones de tous les clubs du 92, etc.)



Pensez à rentrer vos résultats quand vous recevez, si tout le monde joue le jeu, les classements seront à jour et cela permettra à chacun de suivre au jour le jour les divers championnats.

N'hésitez pas à contacter le secrétariat du Comité 92 pour plus d'informations :

01.47.81.48.17

Les lundis de 14h00 à 16h00, mardis, jeudis et vendredis de 10h00 à 15h30.

Bonne saison sportive à tous !

La Commission Minibasket