

LES REGLES DU JEU DE MINIBASKET 2018 / 2019

REGLE 1 - LE JEU

Article 1.1 – Le Mini Basket

Le mini basket est un jeu basé sur le basket Ball, pour les garçons et les filles des catégories poussin(e), 9 et 10 ans et mini poussin(e), 7 et 8 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 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.

- Pour les poussin(e)s : on utilisera de préférence un grand terrain (dimensions séniors).
- Pour les mini poussin(e)s : on utilisera **obligatoirement** un petit terrain (en travers).

Article 2.2 – les Lignes

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.

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

- Pour les poussin(e)s : la ligne de lancer franc est tracée à 4m du panneau.
- Pour les mini poussin(e)s : la ligne de lancer franc est tracée à 2m80 du panneau.

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)s et mini poussin(e)s le ballon est de taille 5

Article 2.5 – Equipement technique

- Un chronomètre de jeu
- La feuille de marque 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
- Une flèche pour la possession alternée
- 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

- Pour les poussin(e)s : 4 joueurs sur le terrain
- Pour les mini poussin(e)s : 3 joueurs sur le terrain

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

Possibilités d'équipes mixtes sous certaines conditions, à définir par le comité départemental.

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.

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

- ✓ En plateau : 4 périodes de jeu de 6 minutes non décomptées sauf sur mise en place des joueurs au Lancer franc.
- ✓ En match simple : 6 périodes de jeu de 4 minutes décomptées

Un intervalle de 1 minute entre chaque période d'une même mi-temps. Une mi-temps de 5 minutes.

Le temps de jeu est à aborder obligatoirement entre les arbitres et les entraîneurs lors de l'entretien d'avant match.

Article 4.2 – Début de la rencontre

Le match débute par un entre-deux au centre du terrain. L'arbitre doit lancer le ballon entre les deux adversaires. Puis on applique la règle de la possession alternée.

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

Article 4.3 – Temps-mort

Pas de temps-mort

Ce point est également à aborder entre les arbitres et les entraîneurs lors de l'entretien d'avant match.

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

Article 5.1 – Valeurs

Un panier réussi du terrain à l'intérieur de la zone restrictive compte 2 points.

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

Un panier réussi du terrain à l'extérieur de la zone restrictive compte 3 points.

Article 5.2 – résultat

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

Si le score 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.

Article 6.2 – Possibilités de remplacement

Aucun remplacement dans les trois (ou 5) premières périodes (sauf blessure).

Possibilité de remplacement dans la dernière.

- ✓ Match en 4 périodes : Minimum de 1 période complète et maximum de 3 périodes complètes par joueurs. **On donnera une préférence pour 2 périodes par joueurs.**
- ✓ Match en 6 périodes : Minimum de 2 périodes complètes et maximum de 4 périodes complètes par joueurs.

Un joueur ayant effectué le nombre maximal de période ne pourra pas entrer en jeu lors de la dernière période.

Avant la dernière période, le marqueur devra indiquer aux entraîneurs les joueur(e)s qui ne pourront pas rentrer en jeu durant la dernière période.

REGLE 7 – VIOLATIONS

Article 7.1 – Joueur hors des limites – 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.

Aucune tolérance ne doit être accordée

Article 7.2 - Dribble

Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble et le dribble à deux mains

Article 7.3 – Le marcher

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.

→ On peut tolérer un « glisser » du pied de pivot, sans que le joueur ne fasse un pas supplémentaire.

Choix du pied de pivot :

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les deux pieds au sol a le choix du pied de pivot.

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qu'il dribble a le choix du pied de pivot s'il fait un arrêt simultané et doit utiliser le premier pied posé s'il fait un arrêt en deux temps.

Progression avec le ballon :

Après avoir choisi son pied de pivot le joueur :

- Pourra le lever lors d'une 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.
- 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 mini basketteur ne fasse pas un pas supplémentaire.

Article 7.4 – Trois secondes

Application de la règle

—> Une tolérance doit être admise à l'égard du joueur qui fait un effort pour quitter la zone restrictive ou qui dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier.

Les arbitres doivent avoir une action préventive vers le joueur en infraction en l'invitant à quitter la zone restrictive.

Article 7.5 – Cinq secondes

Un joueur en possession de la balle 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 cinq secondes.

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

L'application de ces règles nécessite une concertation avant la rencontre entre les entraîneurs et les arbitres.

Article 7.6 – huit secondes

Non application de la règle

Article 7.7 – vingt-quatre secondes

Non application de la règle

Article 7.8 – retour en zone arrière

Non application de la règle en mini poussin(e)

En concertation avant la rencontre entre les entraîneurs et les arbitres, on peut décider que s'il y a inversion du sens de 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**. Surtout pour les équipes poussin(e)s débutantes.

Article 7.9 – Ballon tenu

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement

Le jeu reprend par une remise en jeu le long de la ligne de touche. C'est la règle de la possession alternée.

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

Il existe différentes fautes personnelles. **Une concertation avant la rencontre entre les entraîneurs et les arbitres est absolument nécessaire** pour décider de la tolérance à appliquer en fonction du niveau de pratique de chaque équipe.

Article 8.3 – Sanctions

Application de la règle sauf celle de la comptabilisation des fautes d'équipe.

Article 8.4 – faute antisportive

Pas de faute antisportive sifflée en mini basket. L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application de la règle. L'arbitre ou l'entraîneur 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.

Article 8.5 – faute technique

Pas de faute technique sifflée en mini basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre ou l'entraîneur 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.

Possibilité de siffler une faute technique à un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive.

Article 8.6 – faute disqualifiante

Pas de faute disqualifiante sifflée en mini basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre ou l'entraîneur 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.

Possibilité de siffler une faute disqualifiante à un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive sans l'exclure de l'aire de jeu.

Article 8.7 – Nombre de fautes par joueurs

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

DISPOSITIONS PARTICULIERES

- Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, la défense Homme à Homme ou Fille à Fille est obligatoire
- En mini-basket, chaque rencontre débute et/ou se termine par une poignée de main qu'échangent les joueurs, les arbitres et les entraîneurs.