



Fédération Française de Basketball



LES

REGLES DU JEU

DE

MINI-BASKET

« INITIATION »



Le présent document s'appuie sur la structure du règlement FIBA de mini basket.

Il se veut donc, dans son contenu et dans sa présentation, un outil pédagogique pour dresser un code de jeu qui permette à l'enfant d'être un pratiquant à part entière du mini basket.

Il a pour objectif prioritaire : le jeu pour apprendre.

Ce document est rédigé pour des rencontres dans les **catégories poussin(e) et mini poussin(e) « Initiation »** du Comité Départemental des Hauts-de-Seine de Basket-ball, pour des rencontres à 5c5 sur deux panneaux.

Il comprend deux grandes parties :

- Des commentaires pour arbitrer le jeu de mini-basket
- Les règles du jeu de mini-basket.

CHAPITRE I

COMMENTAIRES SUR L'APPLICATION DES REGLES DU JEU DE MINI-BASKET « INITIATION »

Préambule

Ce chapitre, partie intégrante des règles du jeu de mini basket, présente les principes d'application de celles-ci.

En effet, 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.

Le choix des règles doit conduire à permettre à chaque joueur de disposer d'un temps de jeu.

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.

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 façon à un enfant débutant et à un enfant ayant quatre années de pratique.

L'idéal est l'arbitrage au niveau de jeu de chaque enfant, même au sein de chaque équipe. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

Commentaires sur les règles du jeu

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base : la sortie de balle, le dribble, le marcher, le contact. Ces 4 règles ont une démarche progressive au niveau de l'apprentissage.

Il doit en être de même dans la manière d'arbitrer.

Conseils pratiques

1 - Un entretien d'avant match entre arbitre(s) et entraîneurs

Avant chaque match **l'arbitre réunira les deux entraîneurs pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage**. Un entraîneur pourra, par exemple, 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.

2 - La sanction

Elle doit être également pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui ne viendront qu'après.

3 - La table de marque

La feuille de marque est simplifiée afin d'aider les enfants et les parents à l'utiliser.

Toute personne inscrite sur la feuille de marque doit être **licenciée**.

4 - Responsable de l'organisation

Le Responsable de l'organisation est obligatoirement **majeur** et **licencié**. Il peut, éventuellement, être l'arbitre, le marqueur, le chronométrateur ou l'entraîneur.

CHAPITRE II - REGLES DE 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 la catégorie 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.

Dimensions :

- maxi : 28 x 15
- mini : 15 x 14

Article 2.2 – Les lignes

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

- La ligne de lancer franc est tracée à 3,60 m du panneau pour les poussins (es) ou à 2,60 m. pour les mini-poussins (es)
- Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.

La violation sur LF du tireur sera tolérée.

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 2,60 m au-dessus du terrain.

Article 2.4 – Le ballon

Le ballon utilisé est de **taille 5**.

Article 2.5 – Equipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- Le chronomètre de jeu
- La feuille de marque (téléchargeable sur cd92basket.com)
- 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 directionnelle (alternance)
- Un appareil sonore ou un sifflet
- Un panneau d'affichage du score

REGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR

Article 3.1 – Les équipes

Chaque équipe peut être composée de 12 joueurs maximum :

- 5 joueurs sur le terrain et 7 remplaçants maxi.

Le premier principe de ce championnat « Initiation » est de **faire jouer** : si une équipe se présente à moins de 5 joueurs, la rencontre se déroulera en mélangeant les joueurs des deux équipes. Ce fait sera mentionné sur la feuille de marque.

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

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 équipe doivent avoir un maillot de même couleur.

Les maillots doivent être numérotés à partir de 4.

Le bas du maillot devra être dans le short.

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

- 6 périodes de jeu de 4 min décomptées.
- Intervalle de 1 min entre les périodes
- Intervalle de 5 min entre les 3^{ème} et 4ème période, et changement de côté

Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement officiel de Basket Ball. Néanmoins, le chronomètre de jeu ne sera pas arrêté lors des paniers réussis dans les deux dernières minutes de la rencontre.

Article 4.2 – Début de la rencontre

Au début de toutes les périodes, chaque joueur sur le terrain doit exécuter un tir de lancer franc. Les lancers francs réussis seront comptabilisés dans les colonnes de points de la feuille de marque. Après ces lancers francs, on procédera à un entre-deux pour débiter chaque période.

À l'issue de la 3^{ème} période, les équipes doivent changer de panier.

Article 4.3 – Temps mort

Aucun temps mort.

REGLE 5 – COMPTAGE DES POINTS

Article 5.1 – Valeurs

- un lancer franc réussi, en début de chaque période, compte un point.
- Un panier réussi compte 2 points.
- Un panier réussi à la suite d'une faute compte 3 points.
- Un panier manqué à la suite d'une faute compte 1 point avec la possession du ballon*.
- Par période, à partir de la 5^{ème} faute d'équipe, toute faute provoquée compte 1 point avec la possession du ballon*.
- Pas de panier à trois points.

** La remise en jeu se fera le long de la ligne de touche à cheval de la ligne médiane, face à la table de marque.*

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. Dès que **l'écart de points** entre les deux équipes atteint **trente points**, la feuille de marque et le tableau d'affichage seront **bloqués**. Cependant, la rencontre se poursuit jusqu'à son terme.

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Possibilités de remplacement

Lorsqu'une équipe se présente avec **10 joueurs ou moins**, chaque joueur doit participer au minimum à **3 périodes** complètes de jeu.

Lorsqu'une équipe se présente avec **11 ou 12 joueurs**, chaque joueur doit participer au minimum à **2 périodes** complètes de jeu.

Aucun remplacement n'est possible pendant les périodes (**y compris la dernière**), *sauf blessure ou 5 fautes personnelles de l'un des joueurs*.

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

La règle : dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

- *Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble*
- *Application de la règle du « fumble » (perte involontaire du ballon) en début, et en fin de dribble (soit, laisser le jeu se dérouler).*
- *Aucune tolérance sur le dribble à deux mains.*

Article 7.3 – Le 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.

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 peut s'arrêter en **deux 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.
 - ↳ pourra utiliser le premier pied posé comme pied de pivot.

Un temps est un pied posé au sol ou les deux simultanément.

Il y a marcher si les deux temps sont deux arrêts simultanés.

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

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

Application de la règle en **poussin, avec une grande tolérance**

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

Non application de la règle en mini-poussin.

Article 7.5 – Cinq secondes – Huit secondes – Vingt-quatre secondes

Non application de la règle.

Article 7.6 – 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.

Non application de la règle en mini-poussin et tolérance en poussin.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

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.

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

Article 7.7 – Ballon tenu

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

Règle de l'alternance.

Le jeu reprend par une remise en jeu le long de la ligne de touche, au plus près de l'endroit du ballon tenu.

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 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.

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 est réussi, panier accordé, avec 1 point de bonus.
- Si le panier n'est pas réussi, il est accordé 1 point avec la possession du ballon*.

Application de la comptabilisation des fautes d'équipe. Il est accordé 1 point par faute à partir de la 5^{ème} faute d'équipe par ¼ temps et la possession du ballon*.

** La remise en jeu se fera le long de la ligne de touche à cheval de la ligne médiane, face à la table de marque.*

Article 8.4 – Faute antisportive

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.

Pas de faute antisportive sifflée en mini basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre expliquera la gravité de son geste au joueur.

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.5 – 5 fautes par joueur

La règle : Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu. Il est remplacé par un coéquipier.

REGLE 9 – DEFENSE AUTORISEE

Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur et de la joueuse, la défense Homme à Homme ou Fille à Fille est **obligatoire**.

REGLE 10 – CATEGORIES D'ÂGE

Joueur(se)s	Catégories	
	Mini-poussin	Poussin
Poussins	NON	OUI
Mini-poussins dernière année	OUI	OUI
Mini-poussins	OUI	NON *

* Oui, en féminin

ANNEXE

1) - DEFINITIONS

Quelques termes spécifiques sont repris dans les différents articles des règles. A chacun d'eux correspond une définition.

Ballon mort : le ballon devient mort :

- Sur chaque coup de sifflet de l'arbitre
- Quand le temps de jeu est écoulé
- Sur chaque panier réussi

Ballon vivant : le ballon devient vivant :

- Sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un sauteur
- Sur lancer-franc, quand il est mis à la disposition du tireur
- Sur remise en jeu, quand il est mis à disposition du joueur effectuant la remise en jeu

Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant en sa possession.

Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon, ou quand il est passé entre coéquipiers.

Sur un tir, le contrôle du ballon cesse dès qu'il quitte les mains du tireur.

2) - DISPOSITIONS PARTICULIERES

2.1 - En Mini-basket chaque rencontre débute et se termine **par une poignée de mains** qu'échangent les joueurs, les arbitres et les entraîneurs.

Les deux équipes se placent en ligne face à la table de marque, les deux arbitres se placent eux entre les deux équipes et les entraîneurs aux extrémités de la ligne ainsi formée. Au signal d'un arbitre, l'équipe qui reçoit, entraîneur compris, se déplace et chacun va serrer la main à tous les autres participants de la rencontre.

2.2 - Une **feuille de marque simplifiée** recto verso sera utilisée pour les rencontres de mini basket « Initiation » Ce document est **téléchargeable** sur le site du CD 92 : cd92basket.com

Le nom du Responsable de la rencontre est signifié pour posséder un document officiel en vue d'une demande des instances administratives.

L'équipe recevante aura la charge de transmettre la feuille de marque au CD92.

2.3 – Ce championnat « Initiation » ne donnera lieu à aucun classement final. Seul, le nombre de victoires et de défaites sera comptabilisé.

Pour établir le « ranking » de la saison, toutes les équipes se verront octroyer le même nombre de points.