



RÈGLES DE JEU MINI BASKET

U9 - U11

SAISON 2019 – 2020

Adopté par le Comité Directeur du 26/06/2019

Comité Départemental du Val d'Oise de Basket Ball

189, bd André Brémont, Porte 4
95320 Saint-Leu-la-Forêt
Tél. : 01 39 32 06 74 - Fax : 01 39 32 02 36
Email : cdvobb@basket95.com
www.basket95.com



SOMMAIRE

CHAPITRE 1 – COMMENTAIRES SUR LES RÈGLES DE JEU	3
PRÉAMBULE	3
GÉNÉRALITÉS	3
COMMENTAIRES À CERTAINES RÈGLES DE JEU	4
CONSEILS PRATIQUES	4
CHAPITRE 2 – RÈGLES DE JEU	4
RÈGLE 1 – LE JEU	4
RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS	5
RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR	5
RÈGLE 4 – RÈGLES DE CHRONOMÉTRAGE ET FEUILLE DE MARQUE	6
RÈGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER RÉUSSI, RÉSULTAT DE LA RENCONTRE	7
RÈGLE 6 – VIOLATIONS	7
RÈGLE 7 – FAUTES	7
CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIÈRES	9
RÈGLE 8 – DÉFENSES	9
RÈGLE 9 – ÉCART DE POINTS	9

PRÉAMBULE

Ce document, partie intégrante du règlement de jeu du Mini Basket, présente les principes d'application des règles de jeu. Le Mini Basket est un jeu universel créé pour les enfants. Ils doivent pouvoir le découvrir de manière agréable comme divertissement.

Les épreuves sportives doivent avant tout être formatrices et adaptées aux capacités, aux caractéristiques et aux attentes des enfants.

Le championnat U11M se déroulera en 3 phases :

- Phase de brassage (géographique puis par niveau)
- Phase 1 : championnat par niveau avec montée et descente en cours de saison
- Phase 2 : championnat par niveau
 - Division 1 (ex confirmés)
 - Division 2 (ex débrouillés)
 - Division 3 (ex débutants)
 - Le championnat U11F sera fait en fonction des inscriptions de début de saison.

Le championnat U9 se déroulera en 2 phases

- Phase 1 : championnat géographique
- Phase 2 : championnat par niveau

GÉNÉRALITÉS

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 vérifie cette application en étant partie intégrante du jeu.

Mais l'application des règles doit être en fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. 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.

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.

Il est préférable pour le bon déroulement d'une rencontre, qu'un arbitre jeune (<U15) soit encadré aussi bien sur le terrain qu'en dehors par un arbitre confirmé ou un adulte.

ACCUEIL & FAIR PLAY

Au début de la rencontre, il est indispensable que les entraîneurs rassemblent les joueurs et les joueuses pour aller serrer la main de l'adversaire, de l'entraîneur et des arbitres. Il en est de même à la fin de la rencontre et ce, quel que soit le résultat.

Afin de faciliter les échanges, il est souhaitable qu'un goûter soit organisé après chaque rencontre.

COMMENTAIRES À 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

Ces 4 règles ont une démarche progressive au niveau de **l'apprentissage**.

La référence au **J.A.P - je Joue, j'Arbitre, je Participe** (tables) - est incontournable sur un plan pédagogique.

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 qui serviront lors des matches et des séances d'entraînement.

CHAPITRE 2 – RÈGLES DE JEU

Les présentes règles de jeu et leurs applications ont été rédigées dans le seul but de répondre à l'attente de tous nos Mini Basketteurs.

RÈGLE 1 – LE JEU

Article 1.1 – Le Mini Basket

Le Mini Basket est un jeu proposé aux garçons et filles ayant maximum 10 ans dans l'année où les matchs commencent, c'est-à-dire les catégories U9 à U11.

Commentaire : On veillera à ne faire participer des enfants à des matches que lorsqu'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, les points ne seront pas comptabilisés. Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de lancer franc.

RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.
Dimensions maxi : 28 m x 15 m
Il est admis de jouer sur les 2 demi-terrains dans le sens latéral du terrain.

Article 2.2 – Les lignes

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de basketball normal avec, éventuellement, la différence suivante pour la ligne de lancer franc :

- U9 mixtes : le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer franc (distance : 2,80m, voir moins).
- U11 mixtes : ligne des lancers francs (possibilité d'ajuster selon le niveau du joueur)
Les tirs ouverts devront être pris en compte ; les tirs à 3 points sont autorisés au-delà de la ligne des pointillés.

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.

Article 2.3 – Les panneaux / les paniers

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

Ballon de taille 5

Article 2.5 – Équipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- la feuille de marque spécifique mini basket ou e-marque
- un chronomètre, et/ou un panneau d'affichage du score,
- des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur, peuvent être utilisées pour la participation au JAP (marqueur)
- une flèche pour l'alternance
- un sifflet.

RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR

Article 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 6 joueurs minimum à 10 joueurs maximum licenciés.
4 joueurs sur le terrain.

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

Les équipes mixtes ne peuvent pas évoluer dans les championnats féminins

Article 3.2 – L'entraîneur

L'entraîneur-coach est le responsable de l'équipe. Il doit être licencié (avec certificat médical), majeur et peut être accompagné d'un mineur. Il adopte une attitude positive et s'attache à respecter l'ensemble des acteurs de la rencontre et exige la même attitude de la part de ses joueurs.

Il est responsable des changements de joueurs en veillant à partager équitablement le temps de jeu.

Article 3.3 – La tenue des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot ou une chasuble de même couleur. Les maillots doivent être numérotés de 00 à 99. Les numéros 0 et 00 sont différents.

RÈGLE 4 – RÈGLES DE CHRONOMÉTRAGE / TEMPS DE JEU ET FEUILLE DE MARQUE

La rencontre doit commencer par un entre-deux au centre du terrain, puis s'appliquent les règles de l'alternance.

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

U9 mixtes

6 périodes de jeu de 4 minutes chacune

Pendant la mi-temps, chaque joueur aura la possibilité de tirer un lancer franc. Un maximum de 10 par équipe. Dans le cas où les 2 équipes n'auraient pas le même nombre de joueurs, certains pourront faire un 2^{ème} lancer franc, 1 point par lancer franc.

Lors des 6 périodes, chaque joueur devra participer de la façon suivante :

2 périodes complètes de jeu au minimum et 1 période complète sur le banc.

Les remplacements seront autorisés dans les 2 dernières périodes.

Le temps de jeu doit être équitablement réparti entre tous les joueurs.

Il est très fortement conseillé de faire jouer tous les joueurs du banc au moins une période complète

U11 mixtes et U11 féminines

4 périodes de jeu de 7 minutes chacune.

Intervalle de 2 minutes entre le 1^{er} et 2^{ème} quart temps et entre le 3^{ème} et 4^{ème} quart temps.

Une mi-temps de 10 minutes.

Le temps de jeu et les prolongations sont décomptés à l'identique du Règlement officiel de Basket Ball.

Article 4.1 – Temps morts

Chaque entraîneur peut demander 2 temps morts dans la première mi-temps et 3 dans la deuxième mi-temps. La durée du temps mort est de 1 minute.

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.

Article 4.2 – E-Marque

La e-marque est autorisée pour les championnats U11.

RÈGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER RÉUSSI, RÉSULTAT DE LA RENCONTRE

Article 5.1 – Valeur des paniers

Un tir réussi sur un lancer franc compte 1 point.

Un tir réussi depuis la zone de panier à 2 points compte 2 points.

Un tir réussi depuis la zone de panier à 3 points compte 3 points.

Un panier réussi dans son camp ne compte pas.

Article 5.2 – Résultat

Pour les U11 : le résultat nul n'existe pas, il y a un classement en fin de saison.

RÈGLE 6 – VIOLATIONS

Une violation est une infraction aux règles, dont la sanction est la perte du ballon par l'équipe fautive.

Article 6.1 – 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.

Article 6.2 – Dribble

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main. Pour commencer un dribble, le joueur devra contrôler le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.

Commentaire : Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble.

Article 6.3 – Marcher

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

Commentaire : Aucune tolérance ne doit être accordée sur un marcher.

Article 6.4 – Trois secondes

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

U9 mixtes : Pas d'application de la règle des 3 secondes

U11 : En div 1 application du règlement des trois secondes

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

Article 6.5 – Cinq secondes

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

U9 mixtes : Tolérance

U11 mixtes : Application de la règle

Article 6.6 – Huit secondes

Pas d'application de la règle des 8 secondes.

Article 6.7 – Vingt-quatre secondes

Pas d'application de la règle des 24 secondes.

Article 6.8 – Retour en zone arrière

Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

U9 mixtes : Pas d'application de la règle

U11 : Application de la règle

Article 6.9 – Ballon tenu

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement : application de la règle de l'alternance.

RÈGLE 7 – FAUTES

Article 7.1 – Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire.

Article 7.2 – Faute personnelle

Tout contact empêchant la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon (bloquer, pousser, tenir, accrocher...) sera sanctionné par une faute personnelle au compte du joueur fautif, et sanctionné selon les règles.

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 deux lancers francs.
- Si le panier dans l'action du tir est réussi, il est accordé un seul lancer-franc au tireur.

Article 7.3 – 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.

Pas de faute antisportive ; dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction, et exigera un remplacement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période.

Article 7.4 – Faute technique

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre.

L'arbitre devra expliquer l'infraction, la faute technique sera attribuée au coach et le joueur sera remplacé jusqu'à la fin de la période.

Article 7.5 – Faute disqualifiante

Définition : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un entraîneur.

Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin du match et ne sera pas sanctionné de la faute disqualifiante. L'entraîneur se verra attribuer une faute technique et un rapport.

Article 7.6 – 5 fautes par joueur

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

Article 7.7 – Fautes d'équipe

U9 mixtes et U11 : les fautes d'équipes sont comptabilisées.

CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

RÈGLE 8 – DÉFENSES

La défense individuelle est obligatoire.

RÈGLE 9 – ÉCART DE POINTS

En U9 : l'écart de points entre deux équipes ne peut excéder 40 points. Si cet écart est atteint, le score est enregistré en l'état et la rencontre continue jusqu'à son terme. Les clubs veilleront à ce que l'écart des points entre les 2 équipes n'excède pas 40 points. Les points supplémentaires ne doivent être comptabilisés ni sur la feuille ni sur le tableau d'affichage.

Commentaire :

Les entraîneurs veilleront à tout mettre en œuvre pour ne pas arriver à 40 points d'écart :

- en donnant des consignes de jeu (jeu sans dribble, défense adaptée ...),
- en faisant jouer un peu plus les joueurs d'un niveau de jeu plus faible. Si cet écart est atteint les équipes peuvent être reformées (joueurs mélangés) pour continuer le match jusqu'à son terme.



CONTACTS

Minibasket

mini@basket95.com