



LES REGLES DU JEU DE MINIBASKET

(Document rédigé par la Commission Fédérale des Jeunes et la CFAMC)

Document validé par le Comité Directeur Fédéral du 14-15 Février 2003

Le présent document est destiné à aider les structures de la Fédération Française de Basket-ball (Ligues régionales et Comités départementaux) à rédiger les règles du jeu de Minibasket.

Il s'appuie sur la structure du règlement FIBA de Minibasket et tient compte des différences appliquées dans les Comités départementaux.

Il doit néanmoins permettre de maintenir une certaine homogénéité dans la pratique du jeu sur le plan national, tout en laissant aux structures décentralisées la possibilité de maintenir leur spécificité.

Il se veut donc, dans son contenu et dans sa présentation, un outil pédagogique pour rédiger un code de jeu qui doit permettre à l'enfant d'être un pratiquant à part entière du Minibasket.

Ce document est rédigé pour des rencontres dans les catégories Poussin(e) et Minipoussin(e) pour des rencontres à 5c5 sur deux panneaux.

Les Comités départementaux ont toutes possibilités pour adapter ces règles du jeu suivant les mêmes principes lors de formes de jeux en opposition (1c1 à 4c4) sur un ou deux panneaux pour ces deux catégories.

Il en est de même pour la catégorie baby, non comprise dans ce présent document, les formes de jeux en opposition se limitant à des rencontres à effectif réduit (1c1 à 3c3) sur un ou deux panneaux, sans application d'un certain nombre de règles et d'articles présentés ci-après.

Ce document est architecturé en deux familles de règles :

- les règles immuables, obligatoires dans tout texte, colonne de gauche,
- les règles au choix (suivant les catégories, les niveaux de jeu...), colonne centrale.

Associés à ces règles, des commentaires sont présentés colonne de droite.

Il comprend deux grandes parties :

- chapitre I : Des commentaires pour arbitrer le jeu de Minibasket

- chapitre II : Les règles du jeu de Minibasket

En annexe : une feuille de marque simplifiée.

CHAPITRE I – COMMENTAIRES SUR L'APPLICATION DES REGLES DU JEU DE MINIBASKET

Préambule

Ce chapitre, partie intégrante des règles du jeu de Minibasket, 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.

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 façon à un enfant débutant et à un 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, la 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 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 feuille de marque

Elle pourra être simplifiée afin d'aider les enfants et les parents à l'utiliser. Voir un exemple en annexe.

4- La mise en situation des enfants comme arbitre

Lors des matches, l'enfant minibasketteur doit être encadré par une personne confirmée aux règles du jeu.

Annexe

Une feuille de marque simplifiée.

CHAPITRE II REGLES DE JEU

REGLE 1 – LE JEU

Article 1.1 – Le Minibasket

Le Minibasket est un jeu basé sur le Basketball, 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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
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	<i>Il est admis de faire évoluer les minibasketteurs sur des terrains de dimensions réduites, sous réserve de respecter les caractéristiques ci-après.</i>

Article 2.2 – Les lignes

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
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 4 m du panneau. - Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.		<i>- Pour les rencontres de mini poussin, le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer- franc (distance : 2m80). - 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.</i>

Article 2.3 – Les panneaux / les paniers

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane.	Panneau : <ul style="list-style-type: none">- Rectangulaire- En forme de demi-disque	
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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Catégories Poussin(e) : ballon de taille 5.	Catégories Mini-Poussin(e) : ballon de taille 5 ou 3.	

Article 2.5 – Equipement technique

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
L'équipement technique suivant doit être à disposition : <ul style="list-style-type: none">- Le chronomètre de jeu- La feuille de marque simplifiée (modèle en annexe)- Des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur- Un panneau d'affichage du score (en poussin)	<ul style="list-style-type: none">- Un appareil sonore ou un sifflet.- Un panneau d'affichage du score en mini-poussin.	

REGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR

Article 3.1 – Les équipes

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Catégories Poussin(e): <ul style="list-style-type: none">- chaque équipe doit être composée de 10 joueurs maximum- 5 joueurs sur le terrain et 5 remplaçants. 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.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
	<p>1) - 4 périodes de jeu de 6mn décomptées. Intervalle de 1mn entre 1ère et 2^{ème}, et entre 3^{ème} et 4^{ème} période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période.</p> <p>2) - 4 périodes de jeu de 5mn décomptées. Intervalle de 1mn entre 1ère et 2^{ème}, et entre 3^{ème} et 4^{ème} période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période.</p> <p>3) - 6 périodes de jeu de 4mn décomptées. Intervalle de 1mn entre les périodes sauf entre 3^{ème} et 4^{ème}. Une mi-temps de 5 mn entre la 3^{ème} et 4^{ème} période.</p>	<p><i>Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement officiel de Basket- Ball.</i></p> <p><i>Possibilité de temps de jeu non décompté en Mini- poussin(e).</i></p> <p><i>Le temps de jeu est à aborder obligatoirement entre les arbitres et les entraîneurs lors de l'entretien d'avant match.</i></p>

Article 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.

Article 4.3 – Temps mort

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<p>Pour les choix 1 et 2 de temps de jeu : un temps mort par période.</p> <p>Pour le choix 3 de temps de jeu : un temps mort par mi-temps.</p>		

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

Article 5.1 – Valeurs

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<p>- Un panier réussi du terrain compte 2 points.</p> <p>- Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.</p> <p>- Pas de panier à trois points.</p>		

Article 5.2 – Résultat

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
L'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.	<ul style="list-style-type: none"> - Si le score est nul au terme de la dernière période application du panier en or. - Si le score est nul au terme de la dernière période, pas de prolongation, résultat nul validé. - Si le score est nul au terme de la dernière période, chaque joueur tire un lancer franc. 	<p><i>Il peut être proposé d'établir le principe d'arrêt de totalisation du score au-delà d'un certain écart de points entre les deux équipes, (à trente points par exemple) avec blocage de la feuille de marque et du tableau d'affichage.</i></p> <p><i>Suivant avis de la Commission Médicale Fédérale, il n'est pas souhaitable de faire effectuer des prolongations à des minibasketteurs.</i></p>

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Procédure

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.	<ul style="list-style-type: none"> - Sur une violation, seule l'équipe ayant le bénéfice de la remise en jeu peut demander le changement. Dans ce cas, l'adversaire peut également effectuer un changement. - Possibilité de remplacement sur tout ballon mort. 	<i>Le jeu ne peut reprendre que lorsque l'arbitre aura indiqué oralement quelle équipe effectue la remise en jeu.</i>

Article 6.2 – Possibilités de remplacement

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - Minimum de 2 périodes complètes par joueur. - Maximum de 3 périodes complètes par joueur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun remplacement dans les trois premières périodes (sauf blessure), possibilité dans la dernière. - Possibilités identiques au Règlement officiel de Basket Ball. 	<i>Le choix des règles doit conduire à permettre à chaque joueur de disposer d'un temps de jeu.</i>

REGLE 7 – VIOLATIONS

Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – Ballon hors des limites du terrain

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
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.		<i>Cette règle doit être appliquée, sans tolérance, à tout niveau de pratique.</i>

Article 7.2 – Dribble

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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
	Pour commencer un dribble, le joueur devra tenir le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble en poussin(e) et en mini-poussin(e)</i> - <i>Application de la règle du « fumble » (perte involontaire du ballon) en début, et en fin de dribble</i> - <i>Aucune tolérance sur le dribble à deux mains</i>

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.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<p><u>Le pivot</u> :</p> <p>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.</p>		<p><i>On peut tolérer un « glisser » du pied de pivot, sans que le joueur ne fasse un pas supplémentaire.</i></p>
<p><u>Choix du pied de pivot</u> :</p> <p>Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les deux pieds au sol a le choix du pied de pivot.</p> <p>Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qu'il dribble peut s'arrêter en deux temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 : <ul style="list-style-type: none"> + <i>aura le choix du pied de pivot s'il fait un arrêt simultané.</i> + <i>pourra utiliser le premier pied posé comme pied de pivot.</i> 		<p><i>Un temps est un pied posé au sol ou les deux simultanément.</i></p> <p><i>Ne pas expliciter le cas où le joueur saute sur ce pied et retombe simultanément : il n'a pas de pied de pivot.</i></p> <p><i>Il y a marcher si les deux temps sont deux arrêts simultanés.</i></p>
<p><u>Progression avec le ballon</u> :</p> <p>Après avoir choisi son pied de pivot le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 		<p><i>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.</i></p>

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.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Non application de la règle en mini-poussin.	Catégorie poussin : - Application de la règle - Non application de la règle	- 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.

Article 7.5 – Cinq secondes

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur en possession du ballon 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 5 secondes. - Un joueur dispose de 5 secondes pour tirer un lancer franc. 		<i>L'application de ces règles nécessite une concertation avant la rencontre entre les entraîneurs et les arbitres.</i>

Article 7.6 – Huit secondes

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière, dispose de 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Non application de la règle des 8 secondes.		

Article 7.7 – Vingt-quatre secondes

La règle : une équipe contrôlant le ballon doit tenter un tir dans un délai de 24 secondes

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Non application de la règle des 24 secondes.		

Article 7.8 – 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.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Non application de la règle en mini-poussin.	Catégorie poussin : - Application de la règle. - Non application de la règle.	<i>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.</i>

Article 7.9 – Ballon tenu

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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
	- Le jeu reprend par un entre-deux. - Le jeu reprend par une remise en jeu le long de la ligne de touche.	<i>Si deuxième solution : ballon redonné à l'équipe attaquante quand l'un des défenseurs a tenté de l'arracher des mains de l'attaquant. Dans les autres cas (ballons attrapés en même temps par deux joueurs), la règle de l'entre deux s'applique.</i>

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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Faute commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer : <ul style="list-style-type: none"> - 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 : <ul style="list-style-type: none"> - Si le panier du terrain est réussi, panier accordé, aucune réparation supplémentaire. - Si le panier du terrain n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs . 		
Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe.		

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.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Pas de faute antisportive sifflée en Minibasket. 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.		<i>L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.</i>

Article 8.5 – Faute technique

La règle : Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre. Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Pas de faute technique joueur en Minibasket. 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.	Possibilité de siffler une faute technique à un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive.	<i>Initialisation d'une enquête par le Comité Départemental pour toute faute technique à l'encontre d'un entraîneur.</i>

Article 8.6 Faute disqualifiante

La règle : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un entraîneur est une faute disqualifiante.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Pas de faute disqualifiante en Minibasket. Dans le cas d'un tel comportement de joueur, 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.	Possibilité de siffler une faute disqualifiante à un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive. Application de la règle, sans exclure toutefois l'entraîneur de l'aire de jeu.	<i>Initialisation d'une enquête par le Comité Départemental pour toute faute disqualifiante à l'encontre d'un entraîneur.</i>

Article 8.6 – 5 fautes par joueur

La règle : Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

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

2.2/ En Minibasket chaque rencontre débute et/ou se termine par une poignée de main 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.

2.3/ Feuille de marque simplifiée. Voir document joint