

# LES RÈGLES OFFICIELLES DE LA PRATIQUE MINIBASKET

Édition mars 2014

Document rédigé par les membres de la Délégation Jeunesse  
Commission MiniBasket et Groupe de travail 7/11 ans



# RÈGLE 1 – LE JEU

## Article 1.1 – Le MiniBasket

Le MiniBasket est un jeu proposé aux garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence, c'est à dire la catégorie U11 et U9.



## Article 1.2 – objectif

L'objectif du MiniBasket est, pour chaque équipe, 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 coté à hauteur de la ligne de lancer franc. Aucun point ne sera validé pour l'une ou l'autre des équipes.

# RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS

## Article 2.1 – Le terrain

### Règles obligatoires

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Dimensions : maxi : 28 x 15, mini : 14 x 7.5

### Commentaires et/ou suggestions

*Tout doit être mis en œuvre pour proposer une aire adaptée au niveau et au nombre des joueurs en présence sur le terrain :*

- terrain réduit pour les U9
- terrain plus grand pour les U11 en 4X4

## Article 2.2 – Les lignes

### Règles obligatoires

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

**LF** : il sera primordial d'adapter la ligne des lancers à l'âge et aux possibilités de l'enfant. L'objectif est que la gestuelle apprise ne soit pas déformée.

En U9 : on utilisera la ligne avec pointillés si celle-ci est matérialisée (sinon on placera l'enfant à mi-chemin entre le panier et la ligne des Lf) Le but est que l'enfant réussisse à marquer avec un bon geste !

En U11 : on pourra utiliser la ligne normale pour des enfants qui auront acquis une expérience et un geste.

Sur les paniers latéraux, faire mettre une petite marque (si possible peinte mais du « strap » peut convenir) avec la distance depuis la ligne de fond :

- pour les U9 : 4,00 m depuis la ligne de fond ou 2,80 depuis l'aplomb de la planche.
- pour les U11 : 5,80 m depuis la ligne de fond ou 4,60 depuis l'aplomb de la planche.

**NB** : pour des U11 débutants on pourra, de la même façon, faire tirer « plus près ». L'essentiel, dans tous les cas de figure, étant que l'enfant puisse tirer à une distance qui lui permette non seulement de marquer mais aussi de la faire avec une bonne gestuelle « sans forcer ».

### Commentaires et/ou suggestions

*La présence des lignes sur un terrain de jeu est essentielle. 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

### Règles obligatoires

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Il doit être agréé et répondre aux normes de sécurité. Chaque panier comprend l'anneau et le filet.

Chacun des deux anneaux doit être à 2.60 m maximum au dessus du terrain.

## Article 2.4 – Le ballon

### Règles obligatoires

Catégorie U9 et U11 : ballon T5



## RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR

### Article 3.1 – Les équipes

#### Règles obligatoires

Chaque équipe doit être composée de :  
**U9 et U11** : 6 à 10 joueurs par équipe, 4 joueurs sur le terrain pour chaque opposition  
Aucun joueur n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.

#### Commentaires et/ou suggestions

*Possibilités d'équipes mixtes à définir par le comité départemental.*

*L'objectif principal recherché est que TOUS les enfants doivent pouvoir jouer.*

*Nous gardons bien à l'esprit de faire jouer en travers si l'espace s'y prête et le nombre de joueurs important.*

*Adapter le terrain au niveau des enfants.*

Pour les ultra-confirmés, le 5X5 peut être envisagé en seconde partie de saison à partir de Noël.

### Article 3.2 – L'éducateur

L'éducateur est le responsable de l'équipe, **il doit être licencié.**

Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain en encourageant toute action positive, même si elle n'est pas suivie d'effet immédiat, en expliquant les actions négatives, en donnant des solutions possibles au joueur.

Il adopte une attitude positive, 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 – Tenue des joueurs \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur. Les maillots doivent être numérotés à partir du numéro 4.

## RÈGLE 4 – RÈGLES DE CHRONOMÉTRAGE

### Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

#### Règles obligatoires

**Pour les U9** : 4 périodes de jeu de 6 mn sans arrêt du chrono et sans touche de balle en zone arrière pour privilégier le jeu rapide.

Intervalle de 1 mn entre 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup>, et entre 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> période.

Une mi-temps de 5 mn entre la 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> période

**Pour les U11** : 4 périodes de jeu de 7 minute avec arrêt du chrono et sans touche de balle en zone arrière pour privilégier le jeu rapide.

Intervalle de 1 mn entre 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup>, et entre 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> période.

Une mi-temps de 5 mn entre la 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> période

### Article 4.2 – Début de la rencontre \_\_\_\_\_

Selon les règles officielles, la rencontre commence par un entre-deux (l'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires) puis s'applique la règle de l'alternance. Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.

### Article 4.3 – Temps mort \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

Un temps mort par quart-temps.

## RÈGLE 5 – VALEUR D’UN PANIER RÉUSSI – RÉSULTAT DE LA RENCONTRE

### Article 5.1 – Valeurs \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

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 depuis la ligne officielle.

### Article 5.2 – Résultat \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

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

Affichage du score au tableau facultatif.

Les organisateurs veilleront, grâce à une organisation pédagogique adaptée, à ce qu’aucun gros écart ne soit possible.

## RÈGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRÉSENCE SUR LE TERRAIN

### Article 6.1 – Procédure \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

#### *Commentaires et/ou suggestions*

*Le jeu ne peut reprendre que lorsque l’arbitre aura indiqué oralement quelle équipe effectue la remise en jeu.*

### Article 6.2 – Possibilités de remplacement

#### Règles obligatoires

Tous les joueurs de chaque opposition doivent entrer en jeu dans chaque période qui les concerne. Le temps de jeu doit être réparti équitablement entre tous les joueurs.



# RÈGLES 7 - VIOLATIONS

## Définition

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

### Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

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.

#### Commentaires et/ou suggestions

*Cette règle doit être appliquée, sans tolérance, à tout niveau de pratique.*

### Article 7.2 – Le dribble \_\_\_\_\_

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

#### Règles obligatoires

Pour commencer un dribble, le joueur devra contrôler le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.

U9 et U11

- aucune tolérance sur le dribble à deux mains,
- aucune tolérance sur la reprise de dribble

### 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. La tolérance sur cette règle doit être définie avant le match lors de la rencontre entre les deux éducateurs et l'arbitre, selon le niveau global de leurs joueurs

#### Règles obligatoires

##### 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.

##### Progression avec le ballon :

Après avoir choisi son pied de pivot, le joueur devra lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble ou une passe. Il ne devra pas changer de pied de pivot tant qu'il a le ballon en mains.

### Article 7.4 – Trois secondes \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

Non application de la règle en MiniBasket.

### Article 7.5 – Cinq secondes \_\_\_\_\_

#### Règles obligatoires

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.

### 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

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

Non application de la règle des 24 secondes.

### Article 7.8 – Retour en zone \_\_\_\_\_

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

#### Règles obligatoires

Non application de la règle en MiniBasket.

### Article 7.9 – Ballon tenu \_\_\_\_\_

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

#### Règles obligatoires

Application de la règle de l'alternance.

# RÈGLE 8 – FAUTES

## Définition

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

### Article 8.1 – Faute personnelle \_\_\_\_\_

La règle : tout contact empêchant la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon – bloquer, pousser, tenir, accrocher... sera sanctionné par une faute personnelle, inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles.

#### Règles obligatoires

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, 1 lf réparation supplémentaire.
- Si le panier n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs. Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe.

### Article 8.2 – 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 et brutal sur un adversaire.

#### Règles obligatoires

Pas de faute antisportive sifflée en MiniBasket.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction au joueur et 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.

## Commentaires et/ou suggestion

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

### Article 8.3 – 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

Pas de faute technique sifflée en MiniBasket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et exiger une attitude correcte d'un joueur ou de son éducateur

### Article 8.4 Faute disqualifiante \_\_\_\_\_

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

#### Règles obligatoires

Pas de faute disqualifiante sifflée en MiniBasket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et 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. Dans le cas de l'éducateur fautif, il ne quittera pas le terrain, mais son attitude sera signalée sur la feuille.

### Article 8.6 – 5 fautes par joueur \_\_\_\_\_

La règle : un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu (sauf arrangement entre les éducateurs).



# ANNEXES

## 1/ Définitions

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 et sur chaque panier réussi.

**Ballon vivant** : le ballon devient vivant, sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un sauteur, sur le deuxième lancer-franc, quand il est mis à la disposition du tireur et 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 particulières

**2.1** - Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, la défense homme à homme ou fille à fille est obligatoire.

L'utilisation de stratégies collectives défensives, quelles qu'elles soient, sera bien évidemment efficace compte tenu de l'inexpérience des attaquants... On fera remarquer que c'est hypothéquer l'avenir des minibasketteurs que de leur donner des éléments collectifs défensifs qui masqueront leurs faiblesses et qui ne leur permettront pas de se former !

La seule chose organisée défensivement sera le fait de confier un opposant à chaque joueur dont il aura la responsabilité.

Les auteurs ont réfléchi à deux problèmes qui sont intimement liés :

- celui de ne pas inciter à une défense sans agressivité qui viendrait tuer le dynamisme des enfants,
- celui de ne pas laisser le jeu se cantonner sur un demi-terrain quand une équipe ne parvient pas à remettre la balle en jeu sur une défense agressive tout-terrain.

La solution proposée aux commissions Jeunes, Technique... est d'obliger le défenseur du remiseur à avoir les mains dans le dos tant que la balle n'est pas entrée en jeu (quand la remise est effectuée sur le demi-terrain opposé signalé en rouge sur le schéma ci-dessous).

Cet aménagement pédagogique a pour objet de garder une défense agressive (et donc formatrice) tout en permettant au jeu offensif de se développer.

On pourra également, quand le remiseur n'aura pas de recul (en particulier dans le jeu en travers du terrain), demander au défenseur dudit remiseur de reculer de « deux pas ».

**2.1** - En MiniBasket, chaque rencontre se termine par une poignée de main qu'échangent les joueurs, les arbitres et les éducateurs.

