

REGLEMENT POUR DEPARTEMENTAL MASCULIN U11 - BRASSAGE LARGE ET DEPARTEMENTAL MIXTE U9 - BRASSAGE

Préambule du Comité Départemental du Val de Marne :

- PRINCIPE.

Le présent document est destiné à aider les clubs affiliés à la FFBB à appliquer les règles du jeu de Mini Basket.

Il s'appuie sur la structure du règlement FIBA de Mini Basket et tient compte des différences appliquées dans les différents Comités Départementaux. Il doit néanmoins permettre de maintenir une certaine homogénéité dans la pratique du jeu sur le plan national et laissant aux structures la possibilité de maintenir leur spécificité.

Il se veut donc, dans son contenu un outil pédagogique pour suivre un code de jeu qui doit permettre à l'enfant d'être un ou une pratiquant·e· à part entière du Mini Basket.

- OBJECTIFS.

Le Mini Basket se pratique dans un esprit de loyauté et de camaraderie.

Chaque joueur et joueuse doit évoluer à son niveau de pratique pour progresser.

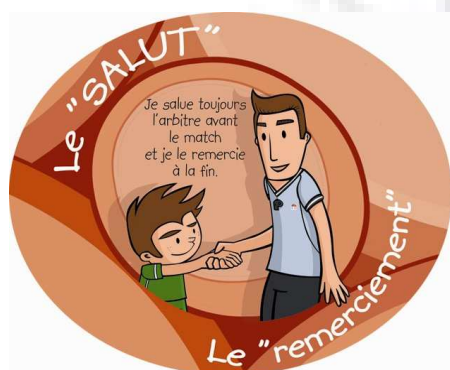
- EN UN CLIN D'ŒIL LES RÈGLEMENTS DU MINI BASKET CD94.

Catégorie	Championnat	Règlement	Temps de jeu	Terrain	Hauteur du cercle	Nombre de joueurs
U11 Mixte	Départemental Masculin U11 - Brassage Large	Mini Basket CD94	6x6' non décomptées*	Réduits	2,60m	3c3 voire 4c4
U9 Mixte	Départemental Mixte U9 - Brassage	Mini Basket CD94	6x6' non décomptées*	Réduits	2,60m	3c3 voire 4c4

*** Les entraîneur·e·s doivent se mettre d'accord avant la rencontre, avec les arbitres, sur le respect des règles en fonction du niveau des joueur·se·s et situer le niveau d'intervention de l'arbitrage.**

- NOTA.

Les clubs inscrits dans ces championnats s'engagent à respecter les règles définies ci-après.



- PRÉSENTATION.

Ce règlement est architecturé en deux familles de règles :

1. Les règles immuables et obligatoires dans tout texte : ce sont les règles nationales.
2. Les règles spécifiques suivant les catégories, les niveaux de jeux : ce sont les dispositions particulières au Comité Départemental du Val de Marne (CD94).

Associés à ces règles, des commentaires en aide à la pratique de cet apprentissage de notre sport y sont présentés. Il comprend deux grandes parties :

1. Des commentaires pour pratiquer et arbitrer le jeu de Mini Basket.
2. Les règles du jeu de Mini Basket.

REGLEMENTS APPLICABLES AU MINI BASKET.

B- Règlement Mini Basket CD94.

B1/ Préambule :

Ce chapitre, partie intégrante des règles du jeu de Mini Basket, présente les principes d'application de celles-ci pour les joueur-se-s U11 et U9.

En effet, la spécificité du ou de la jeune joueur-se, 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-e, **l'arbitre est à la fois le ou la directeur-riche de jeu et l'éducateur-riche.** Ces deux fonctions sont complémentaires afin d'assurer une formation harmonieuse du jeu de basket-ball au jeune joueur ou à la jeune joueuse. Pour participer à ces championnats, chaque groupement sportif doit être en mesure d'accueillir un plateau de Mini Basket où **les rencontres doivent se tenir sur terrains réduits** par groupe de niveau permettant l'épanouissement de chaque jeune.

Les groupements sportifs qui ne peuvent organiser ce type de rencontres **seront inscrits dans la même poule** ou, à leur demande, **évolueront systématiquement sur le terrain de l'autre groupement sportif.**

Si un groupement sportif a **2 équipes engagées** dans cette catégorie d'âge, une liste de **7** joueur-se-s à potentiel doit être établie, elle correspond à la liste des brûlé-e-s.

Cette liste sera validée par la Commission Sportive Départementale sur proposition du CTF et de la Commission Technique Départementale.

Toute modification de cette liste devra faire l'objet d'une demande en bonne et due forme au Comité Départemental du Val de Marne.

B2/ Généralités.

L'objectif de formation du joueur et de la joueuse est de l'amener à PROGRESSER vers la cible et à ATTAQUER la cible.

Pour atteindre cet objectif, chaque joueur-se **doit être régulièrement en possession du ballon tout en respectant l'application des règles** en fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. **Les équipes évolueront en 3c3 voire en 4c4.**

La règle du « marcher » ne s'applique pas de la même façon à un ou une enfant débutant-e et à un ou une autre ayant quatre années de pratique.

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au code de jeu. L'arbitre est le ou la directeur-riche de jeu, il ou elle est le ou la garant-e 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.

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.

B3/ Commentaires sur les règles du jeu.

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base :

1. La sortie de balle.
2. Le dribble.
3. Le marcher.
4. 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.

B4/ Conseils pratiques.

B4.1 : - Un entretien d'avant match arbitre(s) et entraîneur-e-s.

Avant chaque match les entraîneur-e-s de chaque équipe se concertent pour déterminer le nombre d'aires de jeu et le nombre de participant-e-s, évaluer le niveau de jeu et situer le niveau d'intervention de l'arbitrage.

A l'issue de cette concertation, **les arbitres et les entraîneur-e-s entérinent les choix pédagogiques** (Un ou une entraîneur-e 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).

B4.2 - La sanction.

Elle doit être également pédagogique.

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

B4.3 - La table de marque.

La feuille de marque est simplifiée afin d'aider les enfants et les parents à l'utiliser (voir un exemple en annexe).

Les joueur-se-s remplaçant-e-s de chaque association se relaieront par période pour tenir cette feuille de marque et le chronomètre, encadré-e-s par 1 ou 2 dirigeant-e-s maxi.

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

B4.4 - Responsable de la rencontre.

Le ou la responsable de salle est obligatoirement **majeur-e et licencié-e**.

Il ou elle peut, éventuellement, être l'arbitre, le ou la marqueur-se, le ou la chronométreur-se ou un ou une entraîneur-e de la rencontre.

B4.5 - La mise en situation des enfants comme arbitre.

Lors des matchs, **l'enfant Mini Basketteur doit être encadré-e** par une personne confirmée aux règles du jeu.

B5/ Règles de jeu Mini Basket CD94.

RÈGLE 1 – LE JEU.

Règle 1.1 – Le Mini Basket.

R1.1(a) : Le Mini Basket est un jeu basé sur le basket-ball **pour filles et garçons de 9 et 10 ans (U11 F & M)**.

R1.1(b) : Le Mini Basket est un jeu basé sur le basket-ball **pour filles et garçons de 7 et 8 ans (U 9 F & M)**.

Règle 1.2 – Définition.

R1.2(a) : L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci ou celle-ci de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu.

R1.2(b) : **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.

RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS.

Règle 2.1 – Le terrain.

R2.1(a) : Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

R2.1(b) : Dimensions au choix (lors de la convocation) :

1. Terrain réduit
2. Mini : 15 x 14

R2.1(c) : Il est **fortement conseillé de faire évoluer les Mini Basketteur-se-s sur des terrains de dimensions réduites**, sous réserve de respecter les caractéristiques ci-après (suivant les installations en présence).

Règle 2.2– Les lignes.

R2.2(a) : Elles seront tracées par les dirigeants du club recevant. 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 du jeu.

R2.2(b) : La ligne de lancer franc est tracée à **3,50m du panneau pour le championnat U11.**

R2.2(c) : La ligne de lancer franc est tracée à **2,50 m du panneau pour le championnat U9.**

R2.2(d) : La violation sur LF du ou de la tireur-se sera sanctionnée.

R2.2(e) : La ligne et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.

Règle 2.3– Les panneaux / les paniers.

R2.3(a) : Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Chaque panier comprend l'anneau et le filet.

R2.3(b) : **Pour le championnat U11**, chacun des deux anneaux doit être à **2,60 m** au-dessus du terrain.

R2.3(c) : **Pour le championnat U9**, chacun des deux anneaux doit être à **2,60 m** au-dessus du terrain.

R2.3(d) : Les panneaux sont au choix (lors de la convocation) :

1. Rectangulaire
2. En forme de demi-disque

Règle 2.4– Le ballon.

R2.4(a) : Le ballon est de **taille 5** pour tous les championnats Mini Basket.

Règle 2.5– Équipement technique.

R2.5(a) : L'équipement technique suivant doit être à disposition :

1. Le chronomètre de jeu.
2. La feuille de marque simplifiée avec additif (fautes d'équipe)
3. Des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un ou une joueur-se.
4. Un panneau d'affichage du score.
5. Au choix, un appareil sonore ou un sifflet.

R2.5(b) : Lors de rencontres simultanées (4c4 et/ou 3c3), l'affichage du score de chaque équipe sera mis à jour **à la fin de chaque période en additionnant les résultats de chaque terrain.**

Lorsque l'écart sera supérieur à 30 points, le score ne sera plus affiché.

RÈGLE 3 – LES JOUEUR-SE-S ET L'ENTRAINEUR-E.

Règle 3.1– Les équipes.

R3.1(a) : Chaque groupement sportif pourra se présenter avec le nombre de joueur-se-s de son choix. Une concertation préalable entre les 2 équipes sera nécessaire pour l'organisation de la rencontre (lors de la convocation).

R3.1(b) : Aucun ou aucune joueur-se n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.

R3.1(c) : Il est fortement conseillé :

1. De déterminer des groupes de niveau (4c4 et/ou 3c3).
2. D'ajuster, au cours de la rencontre, le niveau de pratique de chaque joueur-se (montants - descendants).

Règle 3.2– L'entraîneur-e.

R3.2(a) : L'entraîneur-e est **le ou la responsable de l'équipe.**

R3.2(b) : Il ou elle donne des conseils aux joueur-se-s du bord du terrain, **tranquillement** et avec le sens de l'entraide et de l'amitié. Il ou elle est responsable des éventuels changements de joueur-se-s

Règle 3.3– Tenue des joueur-se-s.

R3.3(a) : **Tout-e-s les joueur-se-s d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur.**

R3.3(b) : Les maillots doivent être numérotés de 0 à 99.

R3.3(c) : Le bas du maillot devra être dans le short.

RÈGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE.

Règle 4.1– Temps de jeu / Chronométrage.

R4.1(a) : La rencontre se joue :

1. En 6 périodes de jeu de 6 minutes non décomptées sur terrains réduits.
2. Avec un intervalle de 1 minute entre les périodes et une mi-temps de 5 minutes.

Règle 4.2– Début de la rencontre.

R4.2(a) : Chaque joueur-se entrant-e doit exécuter un tir de lancer franc ainsi qu'au début de toutes les autres périodes.

R4.2(b) : Le début de la rencontre se fait par une remise en jeu au milieu du terrain. La possession du ballon appartient à l'équipe visiteuse. La règle de l'alternance est appliquée par la suite.

R4.2(c) : À l'issue de la 3^{ème} période, les équipes doivent changer de panier.

Règle 4.3–Temps mort.

R4.3(a) : Pour tous ces championnats Mini Basket : aucun temps mort.

RÈGLE 5 – COMPTAGE DES POINTS.

Règle 5.1–Valeurs.

R5.1(a) : Les actions réussies sont valorisées ainsi :

1. Un lancer franc réussi, en début de chaque période, compte 1 point.
2. Un panier réussi compte 2 points.
3. Un panier réussi à la suite d'une faute compte 2 points + 1 point pour la faute et la remise en jeu pour l'adversaire
4. Un panier manqué à la suite d'une faute compte 1 point et la possession du ballon.
5. Par période, à partir de la 5^{ème} faute d'équipe, toute faute provoquée compte 1 point avec la possession du ballon.
6. Panier à trois points non pris en compte.

R5.1(b) : Pour la possession du ballon après faute, la remise en jeu se fera le long de la ligne de touche à hauteur de la ligne des lancers francs ou à une distance similaire.

Règle 5.1– Résultat.

R5.2(a) : L'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.

R5.2(b) : Si le score est à **égalité** au terme de la dernière période, pas de prolongation, **égalité du résultat validé**.

R5.2(c) : **Arrêt de totalisation du score au-delà d'un écart de 30 points entre les deux équipes**, avec blocage de la feuille de marque et du tableau d'affichage.

R5.2(d) : A l'issue de la rencontre, l'équipe gagnante doit faire parvenir au comité la feuille de marque sous 48 heures.

R5.2(e) : La gestion de ces championnats est effectuée par la commission sportive et ne nécessite pas la saisie du résultat sur Internet.

RÈGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN.

Règle 6.1– Possibilités de remplacement.

R6.1(a) : Le nombre de périodes jouées par chaque joueur·se reste libre mais chaque participant·e doit jouer au minimum 3 périodes complètes.

R6.1(b) : Aucun remplacement pendant les périodes (sauf blessure).

RÈGLE 7 – VIOLATIONS.

Règle 7.1–Joueur·euse hors des limites du terrain, ballon hors des limites du terrain.

R7.1(a) : Un ou une joueur·se est hors-jeu lorsqu'il ou elle touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

R7.1(b) : Le ballon est hors-jeu lorsqu'il touche un ou une joueur·se ou tout autre personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

R7.1(c) : Cette règle doit être appliquée sans tolérance à tout niveau de pratique.

Règle 7.2– Dribble.

R7.2(a) : La règle est : Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

R7.2(b) : Il peut être décidé, avant le début de la rencontre, l'application de cette règle (au choix) : Pour commencer un dribble, le ou la joueur-se devra tenir le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.

R7.2(c) : Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble.

R7.2(d) : Application de la règle du « fumble » (perte involontaire du ballon) en début et en fin de dribble.

R7.2(e) : Aucune tolérance sur le dribble à deux mains.

Règle 7.3– Le marcher.

R7.3(a) : La règle est : 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.

R7.3(b) : Le pivot :

1. Il y a pivot lorsqu'un ou une joueur-se 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.
2. On peut tolérer un « glisser » du pied de pivot, sans que le ou la joueur-se ne fasse un pas supplémentaire.

R7.3(c) : Choix du pied de pivot :

1. Un ou une joueur-se qui reçoit le ballon alors qu'il ou elle a les deux pieds au sol a le choix du pied de pivot.
2. Un ou une joueur-se qui reçoit le ballon alors qu'il ou elle est en mouvement ou qu'il ou elle 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 ou la joueur-se :
 - aura le choix du pied de pivot s'il ou elle fait un arrêt simultané.
 - pourra utiliser le premier pied posé comme pied de pivot.
3. Un **temps** est un pied posé au sol ou les deux simultanément.
4. Ne pas expliciter le cas où le joueur saute sur ce pied et retombe simultanément : il n'a pas de pied de pivot.
5. Il y a marcher si les deux temps sont deux arrêts simultanés.

R7.3(d) : Progression avec le ballon : Après avoir choisi son pied de pivot le ou la joueur-se :

1. Pourra le lever lors d'une passe ou lors d'un tir à condition qu'il ou elle ait lâché le ballon avant que son pied de pivot ne retouche le sol.
2. Devra lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble.
3. C'est sur ce point qu'il faut absolument tenir compte du niveau des joueur-euse-s.
4. On peut tolérer que le pied soit décollé avant le lâcher du ballon à condition que le ou la Mini Basketteur-se ne fasse pas un pas supplémentaire.

Règle 7.4– Trois secondes.

R7.4(a) : La règle est : Un ou une joueur-se ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon. Par contre une action préventive doit être menée pour tout-e joueur-se positionné-e longuement dans la zone restrictive.

R7.4(b) : Application de la règle dans le championnat U11.

R7.4(c) : Pour le championnat U11 une tolérance doit être admise à l'égard du joueur qui :

1. Fait un effort pour quitter la zone restrictive.
2. Dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier.
3. Les arbitres doivent avoir une action préventive vers le joueur en infraction en l'invitant à quitter la zone restrictive.

R7.4(d) : Dans le championnat U9 la règle des « trois secondes » n'est pas applicable. Par contre une action préventive doit être menée pour tout-e joueur-se positionné-e longuement dans la zone restrictive.

Règle 7.5– Cinq secondes.

R7.5(a) : Un ou une joueur-se en possession du ballon et étroitement marqué-e, dispose de 5 secondes pour dribbler, passer ou tirer au panier. Une action préventive doit être menée pour tout-e joueur-se se trouvant dans cette situation.

R7.5(b) : Sur une remise en jeu, le ou la joueur-se effectuant la remise en jeu dispose de 5 secondes.

R7.5(c) : **Application de la règle dans le championnat U11.**

R7.5(d) : Pour le championnat U11 l'application de ces règles nécessite **obligatoirement** une concertation avant la rencontre entre les entraîneur-e-s et les arbitres.

R7.5(e) : **Dans le championnat U9**, il peut être décidé, avant le début de la rencontre de ne pas appliquer la règle des « cinq secondes ».

Règle 7.6– Retour en zone arrière.

R7.6(a) : La règle est : Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

R7.6(b) : Il y a « **Non application de cette règle** » pour les championnats U11 et U9.

R7.6(c) : S'il y a inversion du sens de jeu par les joueur-se-s, 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.

Règle 7.7– Ballon tenu.

R7.7(a) : La règle est : Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

R7.7(b) : La règle de l'alternance est alors appliquée.

R7.7(c) : Il peut être décidé, avant le début de la rencontre que le jeu reprend par une remise en jeu le long de la ligne de touche.

RÈGLE 8 – FAUTES.

Règle 8.1– Définition.

R8.1(a) : Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire.

R8.1(b) : Elle est inscrite au compte du ou de la joueur-se fautif-ve et sanctionnée selon les règles.

Règle 8.2– Différentes fautes personnelles.

R8.2(a) : **L'obstruction** : Contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon.

R8.2(b) : **Charger** : Contact personnel d'un ou une joueur-se, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.

R8.2(c) : **Le marquage illégal par derrière** : Contact personnel par derrière d'un ou une défenseur-e avec un adversaire.

R8.2(d) : **Tenir** : Contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

R8.2(e) : **Usage illégal des mains** : Se produit quand un ou une joueur-se, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans ballon, pour empêcher sa progression.

R8.2(f) : **Pousser** : Contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un ou une joueur-se déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.