

REGLEMENT DEPARTEMENTAL MASCULIN/FEMININ U11 - BRASSAGE LONG SAISON 2023/2024

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.

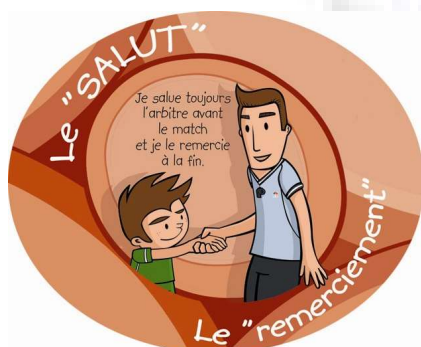
Chaque joueur et joueuse doit évoluer à son niveau de pratique pour progresser.

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

Catégorie	Championnat	Règlement	Temps de jeu	Terrain	Hauteur du cercle	Nombre de joueurs
U11M	Départemental Masculin U11 - Brassage Long	U13 MB Disp. spéc.	4x7' décomptées	28x15	2,80m	4c4 8 joueurs conseillés sur la feuille
U11F	Départemental Féminin U11 - Brassage	U13 MB Disp. spéc.	4x7' décomptées	28x15	2,80m	4c4 8 joueuses conseillées sur la feuille

- NOTA.

Les équipes U11 M & F jouant sur terrain 28x15 seront classées par la commission sportive en fonction du ranking et des résultats des poules de brassage pour déterminer leur participation dans les différentes poules pour les différentes phases de championnat et ce, pour toute la saison.



- 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 MINIBASKET.

A- Règlement sportif U13 Mini Basket - dispositions spécifiques CD94.

A1/ Préambule :

Les équipes évoluant dans les compétitions des championnats départementaux CD94 en U11 F & M sont soumises au règlement fédéral identique à celui des U13 à l'exception de 5 règles.

A2/ Cinq règles majeures :

1. Utilisation d'un ballon de taille 5.
2. Chacun des deux anneaux doit être à 2,80 m au-dessus du terrain et la ligne de lancer franc est tracée à 3,50 m du panneau.
3. Nombre de joueur-euse-s sur le terrain : 4c4.
4. Temps de jeu : 4x7 minutes décomptées.
5. Établissement d'une liste de 5 joueur-euse-s à potentiel correspondant à la liste des brûlé-e-s si un groupement sportif a 2 équipes engagées dans cette catégorie. Cette liste sera validée par la Commission Sportive Départementale du CD94 sur proposition 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.

A3/ Feuille de marque.

La feuille de marque se fera avec le logiciel fédéral E-marque V2.

A4/ Conseil fédéral.

Il est fortement conseillé à chaque groupement sportif de présenter une **équipe de 8** joueur-euse-s, par rencontre pour permettre un temps de jeu aux joueur-euse-s de ces championnats au moins équivalent à ceux ou celles des autres compétitions.

A5/ Nota :

- Les 5 joueur-euse-s à potentiel, inscrits sur cette liste, ne peuvent évoluer que dans ces championnats.

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.

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 une rencontre de Mini Basket sur un terrain 28x15 permettant l'épanouissement de chaque jeune.

Si un groupement sportif a **2 équipes engagées** dans la catégorie U11, une liste de 5 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 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 et 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 se fera avec le logiciel fédéral E-marque V2.

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)**.

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, de 28x15.

Règle 2.2– Les lignes.

R2.2(a) : 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.

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

R2.2(c) : **La violation sur LF du ou de la tireur·se sera sanctionnée.**

R2.2(d) : La ligne et la zone de panier à trois points sont utilisées suivant concertation des entraîneur·e-s avant le match.

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 les championnats U11** chacun des deux anneaux doit être à **2,80** m au-dessus du terrain.

R2.3(c) : Les panneaux sont rectangulaires.

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. Des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un ou une joueur-se.
3. Un panneau d'affichage du score.
4. Au choix, un appareil sonore ou un sifflet.

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

Règle 3.1– Les équipes.

R3.1(a) : Chaque groupement sportif pourra se présenter avec 8 joueur-se-s.

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 4 périodes de jeu de 7 minutes décomptées.
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) : Le début de la rencontre se fait par un entre deux. La règle de l'alternance est appliquée par la suite.

Règle 4.3–Temps mort.

R4.3(a) : Pour tous les championnats U11, 1 temps mort dans chaque période.

RÈGLE 5 – COMPTAGE DES POINTS.

Règle 5.1–Valeurs.

R5.1(a) : Règlement U13.

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.

RÈGLE 6 – VIOLATIONS.

Règle 6.1–Joueur-euse hors des limites du terrain, ballon hors des limites du terrain.

R6.1(a) : Un ou une joueur-se est hors-jeu lorsqu'il ou elle touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

R6.1(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.

R6.1(c) : Cette règle doit être appliquée sans tolérance à tout niveau de pratique.

Règle 6.2– Dribble.

R6.2(a) : La règle est : Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.

R6.2(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.

R6.2(c) : Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble.

R6.2(d) : Application de la règle du « fumble » (perte involontaire du ballon) en début et en fin de dribble.

R6.2(e) : Aucune tolérance sur le dribble à deux mains.

Règle 6.3– Le marcher.

R6.3(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.

R6.3(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.

R6.3(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.

R6.3(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 6.4– Trois secondes.

R6.4(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.

R6.4(b) : Concertation des entraîneur-es et de l'arbitre pour l'application de la règle dans les championnats U11.

R6.4(c) : Pour les championnats 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.

Règle 6.5– Cinq secondes, 8 secondes, 24 secondes, ...

R6.5(a) : Pour les championnats U11 l'application de ces règles nécessite **obligatoirement** une concertation avant la rencontre entre les entraîneur-es et les arbitres.

Règle 6.6– Retour en zone arrière.

R6.6(a) : La règle est : Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

R6.6(b) : Concertation des entraîneur-es et de l'arbitre pour l'application de la règle dans les championnats U11.

R6.6(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 6.7– Ballon tenu.

R6.7(a) : La règle est : Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

R6.7(b) : La règle de l'alternance est alors appliquée.

RÈGLE 7 – FAUTES.

Règle 7.1– Définition.

R7.1(a) : Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire.

R7.1(b) : Elle est inscrite au compte du ou de la joueur-se fautif-ve et sanctionnée selon les règles.

Règle 7.2– Différentes fautes personnelles.

R7.2(a) : L'obstruction : Contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon.

R7.2(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.

R7.2(c) : Le marquage illégal par derrière : Contact personnel par derrière d'un ou une défenseur-e avec un adversaire.

R7.2(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.

R7.2(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.

R7.2(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.