

REGLEMENT MINIBASKET

CHAPITRE 1 – L'ORGANISATION DU CHAMPIONNAT ET ENGAGEMENTS

Règle 1 – L'organisation du championnat

Art. 1.1 – Première phase de championnat

Chaque poule est composée de quatre équipes maximum (engagement dès fin août – début septembre pour un début de championnat avant la fin septembre) réparties en fonction des engagements effectués par les clubs et respectant, dans la mesure du possible, la proximité géographique entre les groupements sportifs.

Les équipes peuvent être engagées sur quatre niveaux distincts (cf. annexe 1 « niveau des joueurs ») :

- Niveau 1 : débutant
- Niveau 2 : débrouillé
- Niveau 3 : confirmé
- Niveau 4 : expérimenté

Il est conseillé que les équipes « débutantes » ne s'engagent pas sur cette première phase pour laisser le temps en enfants de se familiariser aux règles.

La commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

Les matchs de la première phase se déroulent uniquement en matchs allers et sans dates de report avant les vacances de la Toussaint.

Art. 1.2 – Deuxième phase de championnat

Chaque poule est composée de six équipes maximum réparties en fonction des résultats de la première phase et respectant, dans la mesure du possible, la proximité géographique des groupements sportifs.

La Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

De nouvelles équipes peuvent s'engager lors de cette phase avant la dernière journée de la première phase.

Les matchs de la deuxième phase se déroulent uniquement par des matchs allers et avec une date de report avant les vacances de Noël.

Art. 1.3 – Troisième phase de championnat

Chaque poule est composée de six équipes maximum réparties en fonction des résultats de la première phase et respectant, dans la mesure du possible, la proximité géographique des groupements sportifs.

La Commission MiniBasket est responsable de la composition des poules.

De nouvelles équipes peuvent s'engager lors de cette phase avant la dernière journée de la deuxième phase.

Les matchs de la troisième phase se déroulent par des matchs aller et retour et avec des dates de report établies en fonction du calendrier sportif.

Art. 1.4 – Organisation des poules

Dans les compétitions MiniBasket, la composition des poules dépend :

- Du classement au sein de la poule,
- Des écarts de points lors des matchs,
- Des demandes des groupements sportifs en cours de saison,
- De la volonté d'assurer une proximité géographique entre les clubs (non valable en U11 poule A et B).

La Commission MiniBasket se réserve le droit de faire monter ou descendre des équipes de plus d'un niveau si elle estime que l'engagement dans la poule précédente n'est pas en adéquation avec le niveau réel de l'équipe.

Règle 2 – Les engagements

Art. 2.1 – Première phase des engagements

Les groupements sportifs peuvent engager des équipes U9 et U11 via la plateforme. La date limite des engagements pour la première phase est prévue trois semaines avant la première journée de championnat. La première journée de championnat est établie en fonction du calendrier sportif.

Art. 2.2 – Deuxième et troisième phase des engagements

Les groupements sportifs peuvent engager de nouvelles équipes U9 et U11 en cours de saison pour les deuxièmes et troisièmes phases. La date limite de ces nouveaux engagements est fixée à la dernière journée de championnat de la phase précédente.

CHAPITRE 2 – LES REGLES DE JEU

Règle 1 – Le jeu

Art. 1.1 – Le MiniBasket

Le MiniBasket est un jeu basé sur le Basket-Ball, pour garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence. Il concerne la catégorie U11 (9 et 10 ans) et U9 (8 ans voire 7 ans). Les rencontres se jouent en 4 contre 4.

Art. 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.

Art. 1.3 – Règle de l'écart de points

En MiniBasket, en cas d'écart important à la fin d'un quart-temps (20 points ou plus), le score au panneau d'affichage doit être remis à zéro au début de chaque période pour redonner un intérêt à celle-ci.

Le score final sera l'addition des scores de chaque période.

Règle 2 – Les dimensions et équipements

Art. 2.1 – Le terrain

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle. Dimensions : maxi : 28 x 15.

Art. 2.2 – Les lignes

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basket-Ball normal. La ligne de lancer franc est tracée à 4.60 m du panneau pour les U11. Les lignes et la zone de panier à trois points sont utilisées normalement.

Pour les rencontres des U9, le demi-cercle tracé en pointillé à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer franc (distance : 2,80 m) ; 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. Les lignes et la zone de panier à trois points sont utilisées normalement.

Art. 2.3 – Les panneaux / Les paniers

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Ils peuvent être rectangulaires ou en forme de disque. Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux anneaux doit être à 2,60 m au-dessus du terrain.

Art. 2.4 – Le ballon

Pour les catégories U11 et U9 : ballon de taille 5

Art. 2.5 – Équipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- le chronomètre de jeu ;
- e-marque ;
- un panneau d'affichage du score ;
- des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur.

Règle 3 – Les joueurs, entraîneurs et arbitres

Art. 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs au maximum en U11 et U9 mais il est conseillé de privilégier une composition à 8 (4 joueurs sur le terrain et 4 remplaçants).

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

Possibilité d'équipes mixtes sous certaines conditions définies chaque année par le Comité Départemental.

Art. 3.2 – L'entraîneur, les joueurs et les arbitres

L'entraîneur est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, pédagogiquement avec bienveillance. Il est responsable des changements de joueurs.

Pour participer à une rencontre, tous les joueurs doivent être en possession d'une licence FFBB.

Avant chaque match, les arbitres réunissent les deux entraîneurs pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage et rappeler la règle de la remise à zéro du score sur le panneau d'affichage. Les arbitres s'adaptent alors au niveau de jeu et applique le règlement spécifique au MiniBasket. Toute sanction doit être accompagnée d'une explication.

Art. 3.3 – Tenue des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur.

Les maillots doivent être numérotés à partir de 4.

Art. 3.4 – Nombre de participation

Pour tous les joueurs U11 et U9 1ère et 2ème année, une seule rencontre est autorisée que le joueur soit surclassé ou non.

Le week-end s'étend du vendredi soir au dimanche soir.

Règle 4 – Les règles de chronométrage

Art. 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

Le jeu s'organise en 4 périodes de 6 mn chacune. Intervalle de 1 mn entre chaque période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2ème et 3ème période.

Le temps de jeu est décompté à l'identique du règlement officiel de Basket-Ball.

Arrêt du chronomètre lors d'un panier réussi dans les deux dernières minutes de la rencontre.

Art. 4.2 – Début de la rencontre

Le début du match se fait par un entre-deux.

Le début de chaque période reprend les règles de la possession alternée.

Les équipes doivent changer de panier à la mi-temps.

Art. 4.3 – Temps mort

Chaque entraîneur peut demander un seul temps mort par mi-temps.

Règle 5 – La valeur d'un panier réussi – résultat de la rencontre

Art. 5.1 – Valeur des paniers

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.

Un panier réussi au-delà des 6m25 comptera 3 points.

Art. 5.2 – Résultat

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

Si le score est nul au terme de la dernière période, une seule prolongation de 2 mn sera jouée. En cas d'égalité au terme de la prolongation, les joueurs de chaque équipe se succéderont pour tirer un lancer franc. Dans la même série (1 joueur de chaque équipe), si une équipe marque sans que l'autre ne marque, elle gagnera le match avec un écart de +1.

Règle 6 – Le remplacement et la présence sur le terrain

Art. 6.1 – Procédure

Les remplacements en zone arrière ne sont pas autorisés sauf si une contre-attaque n'est pas possible (faute, temps-mort, arrêt prolongé).

Pas de changement à la volée.

Règle 7 – Les violations

Art. 7.1 – 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.

Art. 7.2 – Dribble

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main. Aucune tolérance sur le dribble à deux mains et la reprise de dribble.

Art. 7.3 – Le marcher

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

Art. 7.4 – Trois secondes

Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon. Prévenir en début de match (sans siffler) et sanctionner une fois que les joueurs et l'entraîneur ont été prévenus. A tolérer chez les U11 débutants et les U9.

Art. 7.5 – Cinq secondes

Un joueur a 5 secondes pour passer le ballon, partir en dribble, tirer ou faire une remise en jeu.

Art. 7.6 – Huit secondes

L'équipe attaquante dispose de 8 secondes pour passer le ballon en zone avant, c'est-à-dire passer le milieu de terrain avec le ballon. Si elle n'arrive pas à passer le ballon au-delà de la ligne médiane, c'est une perte de balle et le ballon est récupéré par l'équipe adverse.

Art 7.7 – Vingt-quatre secondes

Quand une équipe prend le contrôle du ballon sur le terrain, un tir au panier doit être tenté dans un délai de 24 secondes. Le ballon doit toucher le cercle pour bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes.

Art. 7.8 – Retour en zone arrière

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

Art. 7.9 – Ballon tenu – flèche d'alternance

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

Règle 8 – Les fautes

Art. 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.

Art. 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.

Art. 8.3 – 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 tir :

- si le panier n'est pas réussi, deux lancers francs seront tirés ;
- si le panier est réussi, un lancer franc sera tiré.

Art. 8.4 – 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.

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.

Art. 8.5 – Faute technique

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

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.

Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain ou qui n'aurait pas une attitude sportive (réparation : ballon redonné à l'adversaire).

Initialisation d'une enquête par le Comité Départemental pour toute faute technique à l'encontre d'un entraîneur lors d'un match de MIniBasket.

Art. 8.6 – Faute disqualifiante

Tout comportement antisportif flagrant d'un joueur et/ou entraîneur est passible d'une faute disqualifiante.

Réparation : exclusion définitive de la rencontre du joueur et/ou de l'entraîneur et ballon redonné à l'adversaire.

Initialisation d'une enquête par le Comité Départemental pour toute faute disqualifiante à l'encontre d'un entraîneur lors d'un match de MiniBasket.

Art. 8.7 – 5 fautes par joueur

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

Art. 8.8 – Les fautes d'équipe

Au bout de la 5^{ème} faute d'une équipe par quart-temps, le joueur ayant subi la faute obtient 2 lancers-francs.

CHAPITRE 3 – LES DISPOSITIONS PARTICULIÈRES POUR LES U9 ET U11

Règle 9 – La défense

Défense homme à homme

Afin de répondre aux objectifs de développement du joueur, en MiniBasket la défense homme à homme – fille à fille est obligatoire.

Règle 10 – La remise en jeu

Lors des remises en jeu en zone arrière, l'arbitre ne touche pas la balle sauf en cas de faute ou de retour en zone (U11).

Règle 11 – Le classement

Il n'y a pas de classement en U9.

Il n'y a pas de titre de champion départemental attribué en U11.

Règle 12 – Les horaires des rencontres

Le samedi de préférence pour les U9 et U11. Il faut tenir compte également de l'éloignement de l'équipe adverse. Une équipe ne pourra pas être convoquée avant 10h le samedi ou le dimanche, sauf après accord des deux équipes et validation de la demande de dérogation.

Règle 13 – L'arbitrage

- Possibilité de faire arbitrer deux joueurs (1 de chaque équipe) à chaque quart-temps avec les deux arbitres de la rencontre.
- Mission pour ces U9-U11, siffler les sorties de balle.

Règle 13 – LE CAS D'UN FORFAIT

Lorsqu'une équipe déclare forfait à la rencontre « aller » devant se dérouler sur terrain adverse, cette équipe jouera obligatoirement la rencontre « retour » chez son adversaire.

Lorsqu'une équipe déclare forfait lors de la rencontre « aller » ou « retour » devant se dérouler dans sa salle ou sur son terrain, dans l'hypothèse où son adversaire n'aurait pas été prévenu et aurait effectivement accompli le déplacement, le groupement sportif concerné par le forfait de son équipe doit régler les frais de déplacement à son adversaire (dans la limite de 300 euros). Les frais de déplacement seront calculés sur la base de trois voitures, au tarif en vigueur du kilométrage parcouru.

Une équipe déclarant forfait lors de la rencontre « retour » à l'extérieur devra indemniser l'équipe adverse pour ses frais de déplacement lors de la rencontre « aller » (dans les conditions décrites ci-dessus).

DATES	RENCONTRES U9 - U11 F&M 4X4	FORMAT
SAM-DIM 21-22 SEPT	FESTIVAL FEMININ	POULES DE 4 - ALLER (3 matchs par équipe) Fin engagement 1ere phase : 8 septembre
SAMEDI 28 SEPT	1ere JOURNEE PHASE 1	
SAMEDI 5 OCT	PLATEAUX OBSERVATION U13	
SAMEDI 12 OCT	2e JOURNEE PHASE 1	
SAMEDI 19 OCT	3e JOURNEE PHASE 1	
VACANCES SCOLAIRES DU 19 OCTOBRE AU 3 NOVEMBRE		
SAMEDI 9 NOV	1ere JOURNEE PHASE 2	POULES 6 - ALLER (5 matchs par équipe) Fin engagement 2eme phase : 15 octobre
SAMEDI 16 NOV	2e JOURNEE PHASE 2	
SAMEDI 23 NOV	3e JOURNEE PHASE 2	
SAMEDI 30 NOV	4e JOURNEE PHASE 2	
SAMEDI 7 DEC	5e JOURNEE PHASE 2	
SAMEDI 14 DEC	JOURNÉE DE REPORT	
VACANCES SCOLAIRES DU 21 DECEMBRE AU 5 JANVIER		
SAMEDI 11 JANV	1ere JOURNEE PHASE 3	POULES DE 6 - ALLER / RETOUR (10 matchs par équipe) Fin engagement 3eme phase : 10 décembre
SAMEDI 18 JANV	2e JOURNEE PHASE 3	
SAMEDI 25 JANV	3e JOURNEE PHASE 3	
SAMEDI 1 FEV	4e JOURNEE PHASE 3	
VACANCES SCOLAIRES DU 8 FEVRIER AU 23 FEVRIER		
SAMEDI 1 MARS	5e JOURNEE PHASE 3	POULES DE 6 - ALLER / RETOUR (10 matchs par équipe) Fin engagement 3eme phase : 10 décembre
SAMEDI 8 MARS	6e JOURNEE PHASE 3	
SAMEDI 15 MARS	JOURNÉE DE REPORT	
SAMEDI 22 MARS	7e JOURNEE PHASE 3	
SAMEDI 29 MARS	8e JOURNEE PHASE 3	
VACANCES SCOLAIRES DU 5 AVRIL AU 21 AVRIL		
SAMEDI 26 AVR	9e JOURNEE PHASE 3	POULES DE 6 - ALLER / RETOUR (10 matchs par équipe) Fin engagement 3eme phase : 10 décembre
SAMEDI 3 MAI	JOURNÉE DE REPORT (1er mai : Férié)	
SAMEDI 10 MAI	JOURNÉE DE REPORT (8 mai : Férié)	
SAMEDI 17 MAI	10e JOURNEE PHASE 3	
SAMEDI 24 MAI	MINIBASKET - MAXIFETE (date provisoire)	