

Mise à jour le 20 octobre 2018



# LES REGLES DU JEU DE MINI-BASKET



*Saison*  
*2018 / 2019*

(d'après le document de la Fédération Française de Basket-Ball)

---

## **Comité du Tarn de Basket-Ball**

Maison des Comités Sportifs – 148, avenue Dembourg – 81000 ALBI  
Tél. 05 63 46 30 10 – Fax 05 63 46 30 20 – E-mail : [cd81@basketfrance.com](mailto:cd81@basketfrance.com)

# « Le jeu prime sur l'enjeu. »

Le mini-basket doit être considéré comme une phase d'apprentissage de notre discipline sportive. L'encadrement doit intervenir de façon progressive, avec une pédagogie adaptée aux enfants pour la pratique du mini basket. **C'est pourquoi une nouvelle dénomination a été décidée.**

## Chapitre 1

### Commentaires sur l'application des règles du jeu de Mini-Basket

#### Préambule

Ce chapitre, partie intégrante des règles du jeu de Mini-Basket, 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 basket-ball 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 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, le 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 entre les arbitres et les 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. Une répétition de petites infractions doit être considérée comme une infraction à part entière et sanctionnée comme tel.

# Chapitre 2

## Règles de Jeu

### Règle 1 – Le Jeu

#### Article 1.1 – Le Mini-Basket

Le Mini-Basket est un jeu basé sur le Basket-Ball, pour les garçons et les filles des catégories **U11** (10 et 11 ans) et **U9** (8 et 9 ans – et éventuellement 7 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.

### Règle 2 – Dimensions et Equipements

#### Article 2.1 – Le terrain

Le terrain de jeu doit être d'une dimension minimale de 15 x 14 mètres à maximale 28 x 15 mètres. Il est possible de jouer en travers à condition que toutes les mesures de sécurité soient prises.

#### Article 2.2 – Les lignes

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 mètres** du panneau pour la catégorie **U11**
  - × à **2,80 mètres** du panneau pour la catégorie **U9**
- **La ligne et la zone de panier à 3 points** ne sont pas utilisées même si elles existent.

#### Article 2.3 – Les panneaux / Les paniers

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

#### Article 2.4 – Le ballon

Le ballon doit être de **taille 5**.

#### Article 2.5 – L'équipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- × Le chronomètre de jeu et un chronographe pour les temps-morts
- × La feuille de marque
- × Des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer les fautes personnelles commises par un joueur
- × Un indicateur de possession (flèche)
- × Un panneau d'affichage du score
- × D'un signal sonore pour la table de marque

## Règle 3 – Les Joueurs et l'Éducateur

### Article 3.1 – Les équipes

#### Pour la catégorie U11 :

- ✗ Chaque équipe doit être composée de **6 joueurs MINIMUM** avec un maximum de 10 joueurs.
- ✗ Si une équipe est composée de moins de 6 joueurs, elle devra en informer le Pôle Pratique afin de prévoir des rencontres uniques.
- ✗ Aucun joueur n'a de titre et de fonction de capitaine

#### Pour la catégorie U9 :

- ✗ Chaque équipe doit être composée de **6 joueurs MINIMUM** avec un maximum de 10 joueurs.
- ✗ Si une équipe est composée de moins de 6 joueurs, elle devra en informer le Pôle Pratique afin de prévenir les autres clubs de la possibilité de prêt de joueur.
- ✗ Aucun joueur n'a de titre et de fonction de capitaine

### Article 3.2 – L'éducateur

L'éducateur 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 remplacements de joueurs.

### Article 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.

**Pour la catégorie U11**, l'équipe locale doit changer de couleur de maillots en cas de couleur identique.

**Pour la catégorie U9**, toutes les associations doivent avoir deux couleurs de maillots différents.

## Règle 4 – Règles de chronométrage

### Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

#### Pour la catégorie U11 :

##### - Formule « Compétition »

Chaque rencontre comprend **6 périodes** de jeu de **6 minutes avec arrêt du chronomètre UNIQUEMENT sur fautes, remplacements et « situations spéciales »**.

Les intervalles entre chaque période sont **de 2 minutes**.

- Intervalle de 2 mn entre les périodes 1, 2 et 3
- Mi-Temps : Intervalle de 05 mn entre les périodes 3 et 4
- Intervalle de 2 mn entre les périodes 4, 5 et 6

##### - Formule « Plateau »

Chaque rencontre comprend **4 périodes** de jeu de **5 minutes**.

**Arrêt du chronomètre uniquement dans la dernière minute de chaque quart temps**

**Pas d'arrêt du chronomètre sur les remplacements (sauf dernière minute).**

**Arrêt du chronomètre pendant les lancers-francs**

Les intervalles entre les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> périodes et entre les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> périodes sont **d'une minute**.

L'intervalle entre les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> périodes est **de 5 minutes**.

#### Pour la catégorie U9 :

Chaque rencontre comprend **4 périodes** de jeu de **4 minutes sans arrêt du chronomètre**.

Les intervalles entre les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> périodes et entre les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> périodes sont **d'une minute**.

L'intervalle entre les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> périodes est **de 3 minutes**.

Les pauses servent à la mise en place des équipes : sens de l'attaque, marquage des adversaires, ...

## Article 4.2 – Début de la rencontre

**Pour les catégories U11 et U9 :** La rencontre commence par **un entre-deux** dans le rond central. Après sur chaque cas d'entre-deux ou sur remise en jeu de début de période, on appliquera la règle de l'alternance (flèche).

## Article 4.3 – Temps-mort

**Pour la catégorie U11 compétition,** pas de temps-mort.

**Pour la catégorie U11 plateau,** pas de temps mort.

**Pour la catégorie U9,** pas de temps-mort.

## Règle 5 – Valeur d'un panier réussi – Résultat de la rencontre

### Article 5.1 – Valeur

**U11 championnat masculin et féminin.**

Tout panier marqué derrière la ligne de pointillé situé à 6,25 sera comptabilisé 3 points sur la feuille de marque.

### U11 PLATEAU et U09 :

Tout panier réussi vaut 2 points (sauf Lancers-Francis)

**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.

### Article 5.2 – Résultat

#### **Pour la catégorie U11 compétition :**

Le résultat nul N'EST PAS AUTORISÉ :

- L'équipe qui remporte le plus de périodes a gagné,
- En cas d'égalité à la fin d'une période, cette dite période est gagnée par les 2 équipes.
- En cas d'égalité à la fin de la rencontre, le total des points marqués doit être réalisé. L'équipe ayant marqué le plus de point au score est déclarée vainqueur.
- En cas d'égalité au total des points aux scores, une séance de Lancers-Francis doit être réalisée : chaque enfant tire un LF. Le nombre de LF tirés doit être égal pour chaque équipe. Exemple : si une équipe est composée de 10 joueurs et l'autre équipe de 7 joueurs, chaque équipe devra tirer 10 LF.

#### **Pour les catégories U9 et U11 plateau :**

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

Le résultat nul est AUTORISÉ.

### Article 5.3. – Principe d'arrêt de totalisation du score

#### **Pour la catégorie U11 plateau et U9 :**

Dès que l'écart au score a atteint **trente (30) points entre les deux équipes**, on appliquera le principe de blocage de la feuille de marque et du tableau d'affichage (le score est acquis à ce moment-là, mais la rencontre continue jusqu'à la fin).

En cas de non-respect de cette règle, le Pôle Pratique se réserve le droit de ne pas convoquer l'équipe fautive sur les prochains plateaux ou de disqualifier l'équipe dans son championnat.

## Règle 6 – Présence sur le terrain et remplacement

### Article 6.1 – Présence sur le terrain

#### **Pour la catégorie U11 compétition et U11 plateau :**

- Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent participer :
  - Au minimum 2 périodes complètes.
  - Au maximum à 4 périodes complètes.

#### **Pour les catégories U9 :**

Il est fortement conseillé aux éducateurs de veiller à ce que tous les joueurs aient un temps de jeu minimum de 5 minutes sur l'ensemble des quatre périodes.

Il est donc impératif de noter les 4 entrants au début de chaque période.

#### **Pour la catégorie U9 :**

Il est **interdit** à 1 joueur « pratiquant » de jouer en « débutant » sur le même plateau

Article 6.3 – Remplacement

#### **Pour la catégorie U11 compétition :**

Un seul **REPLAÇANT** est autorisé par période : participation de 5 joueurs maximum par période.

**Le remplacement s'effectue sur violation ou arrêt de jeu de l'arbitre. Coaching libre lors de la 6<sup>ème</sup> période.**

#### **Pour la catégorie U11 plateau :**

Tous les remplacements sont autorisés. TOUTEFOIS, 6 joueurs maximum doivent participer à chaque période (1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>).

Tous les joueurs doivent être entrés en jeu à la mi-temps (quel que soit le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match).

#### **Pour la catégorie U9 :**

Remplacement de joueur (euse) à la « volée ».

## **Règle 7 – Violations**

Article 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 tout autre personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.

Article 7.2 – Dribble

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

**Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble.**

**Aucune tolérance sur le dribble à deux mains.**

On appliquera la règle du « fumble » (perte involontaire du ballon) en début et en fin 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.

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.

On peut tolérer un « glisser » du pied de pivot, sans que le joueur ne fasse un pas supplémentaire.

Choix du pied de pivot :

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les deux pieds au sol a le choix du pied de pivot.

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qu'il dribble peut s'arrêter en deux temps (un temps est un pied posé au sol ou les deux simultanément).

Progression avec le ballon :

Après avoir choisi son pied de pivot, le joueur :

- ✘ 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.

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 mini-basketteur ne fasse pas un pas supplémentaire.

Article 7.4 – Trois secondes

Non-application de la règle.

En cas d'infraction, 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

- ✘ 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.

#### Article 7.6 – Huit secondes

Non-application de la règle

#### Article 7.7 – Vingt-quatre secondes

Non-application de la règle

#### Article 7.8 – Retour en zone arrière

Non-application de la règle

#### Article 7.9 – Ballon tenu

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

Le jeu reprend par une remise en jeu à l'extérieur du terrain à l'endroit le plus proche (même derrière la ligne de fond) pour l'équipe qui doit bénéficier de la possession.

Dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain, l'indicateur de possession doit être tourné vers l'autre panier.

Commencement des périodes :

<b>Catégorie U9 et U11 plateau</b>	
<b>Rencontre en 4 périodes</b>	
<b>1<sup>ère</sup> période</b>	: Entre-deux
<b>2<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
<b>3<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
<b>4<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)

<b>Catégorie U11 compétition</b>	
<b>Rencontre en 6 périodes</b>	
<b>1<sup>ère</sup> période</b>	: Entre-deux
<b>2<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
<b>3<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
<b>4<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
<b>5<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
<b>6<sup>ème</sup> période</b>	: Remise en jeu selon l'indicateur (flèche)



## Règle 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 – 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 tirer :

**Si le panier du terrain est réussi, le panier sera accordé et un lancer franc sera accordé pour réparation.**

Si le panier du terrain n'est pas réussi, le joueur tirera deux lancers francs.

Fautes d'équipe :

Pas d'application des fautes d'équipe

### Article 8.3 – Faute antisportive

Pas de faute antisportive sifflée en Mini-Basket.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un remplacement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période.

### Article 8.4 – Faute technique

Pas de faute technique à un joueur sifflée en Mini-Basket.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un remplacement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période.

En cas de faute technique sifflée à un entraîneur, l'arbitre devra faire un rapport sur son comportement au Comité Départemental qui ouvrira une enquête.

### Article 8.5 – Faute disqualifiante

Pas de faute disqualifiante à un joueur sifflée en Mini-Basket.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un remplacement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période.

En cas de faute disqualifiante sifflée à un entraîneur, l'arbitre devra faire un rapport sur son comportement au Comité Départemental qui ouvrira une enquête.

### Article 8.6 – Fautes par joueur

Pour la catégorie **U11**,

-Formule match unique : un joueur ayant commis 5 fautes doit quitter le jeu.

-Formule plateau : un joueur ayant commis 4 fautes doit quitter le jeu pour la rencontre en cours. Il pourra de nouveau entrer en jeu le prochain match.

Pour la catégorie **U9**, un joueur ayant commis 4 fautes par période doit quitter le jeu pour cette période.

Le Président du Comité,

La Secrétaire Général,

La Référente  
Mini-Basket,

Jean CALVET

Jean-Luc Giendaj

Emilie ROSSI