REGLES DE JEU DU MINIBASKET

Préambule

La spécificité du jeune joueur fait que l'arbitrage doit être adapté. 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.

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 en fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. On n'applique pas la règle du marcher de la même manière à un enfant débutant et à un enfant ayant quatre années de pratique. L'idéal serait que l'arbitrage s'adapte au niveau de jeu de chaque équipe, même mieux, au niveau de chaque joueur. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

Conseils pratiques

Avant chaque match l'arbitre réunira les deux entraîneurs pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage. Un entraîneur pourra 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.

La sanction doit être également pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui viendront qu'en complément. Il est conseillé que l'arbitre ait une tenue uniforme (chasubles de couleurs grises par exemple).

Il est intéressant de mettre en situation des enfants comme arbitre : dans tous les cas l'enfant doit être encadré par une personne confirmée et ayant une bonne connaissance des règles de jeu. Il est ainsi nécessaire de ne pas faire arbitrer deux jeunes arbitres néophytes en même temps.

Dans un but du développement du Fair-Play, les entraîneurs veilleront à ce que les enfants serrent la main de leurs adversaires et des officiels (arbitres, table de marque) au terme de la rencontre.

Concours d'avant match

En minipoussins, les rencontres commencent toujours par un concours avant l'heure du match et en guise d'échauffement. Le total des points des deux manches sera enregistré sur la feuille de marque et constituera le score de début de rencontre. Ces concours sont définis par la commission en charge du mini-basket.

REGLE 1 – LE JEU

Article 1.1 – Le Mini basket

Le Mini basket est un jeu basé sur le basket, pour garçons et filles, ayant moins de dix ans dans l'année où la compétition commence, c'est-à-dire les catégories fédérales poussin(es) 9 et 10 ans et mini poussin(es) 7 et 8 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 contre son camp n'est pas accepté : le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de lancer franc.

REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle de dimension maximale 28x15. Il est admis de faire évoluer les mini basketteurs sur des terrains de dimensions réduites (minimum 15x14), sous réserve de respecter les caractéristiques ci-après.

Article 2.2 – Les lignes

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de basket normal avec les différences suivantes :
- La ligne de lancer franc est tracée à 4,60 m du panneau pour les poussins(es) ; pour les rencontres de mini poussins, demi-cercle tracé en pointillés à l'intérieur de la zone restrictive doit être utilisé comme ligne de lancer franc (distance : 2,80 m)

- Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.

Commentaire :
Une tolérance est accordée pour les catégories poussins, poussines, sur le tir du lancer franc (2.80 m). La présence des lignes sur un terrain de jeu est essentielle. Même tracées de façon sommaire ou provisoire (bandes adhésives, par exemple), 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

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

Article 2.4 – Le ballon

Pour les catégories poussins(es) et mini poussin : le ballon est de taille 5.

Article 2.5 – Equipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition : un chronomètre de jeu, un panneau d'affichage du score, une feuille de marque (modèle simplifié en annexe), des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur, une flèche pour application de la règle de la possession alternée.

REGLE 3 – ORGANISATION

Article 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs maximum, obligatoirement en possession d'une licence FFBB :
- 5 joueurs sur le terrain et 5 remplaçants maximum en poussins(es).
- 4 joueurs sur le terrain et 6 remplaçants maximum en Mini-poussins(es).
Aucun joueur n'a de fonction de capitaine.

Article 3.2 – L'entraîneur

L'entraîneur est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, tranquillement, avec le sens de l'entraide et de l'amitié. Il est responsable des changements de joueurs.

Article 3.3 – Tenue des joueurs.

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur numéroté à partir de 4.

Article 3.4 – Organisation de la rencontre.

L'équipe recevante est chargée de l'organisation et de l'arbitrage de la rencontre (sauf si celui-ci est désigné par le comité). La table de marque est tenue par une personne de chaque équipe. Si l'équipe visiteuse ne peut présenter d'officiel de table de marque, l'équipe recevante doit y pourvoir en totalité.

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

Quatre périodes de jeu de 6 minutes, avec intervalle de 2 minutes entre les 1ère et 2ème, et entre les 3ème et 4ème périodes. Une mi-temps de 5 minutes entre les 2ème et 3ème périodes. Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement officiel de Basket.

Article 4.2 – Début de la rencontre

Un entre-deux est réalisé uniquement au début de rencontre. Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier. Au début du 2e, 3e et du 4e quart temps, la règle de l'alternance est appliquée.

Article 4.3 – Temps mort

Un temps mort par quart temps.

Article 4.4 – Remplacement

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

Commentaire : chaque entraîneur veillera à permettre à chaque joueur de disposer de temps de jeu suffisant.

REGLE 5 – PANIER REUSSI – RESULTAT

Article 5.1 – Valeur des paniers

Un panier réussi du terrain compte 2 points. Un lancer franc réussi compte 1 point. Pas de panier à trois points. Le résultat des concours qui précèdent le début des rencontres minipoussins est rajouté au score.

Article 5.2 – Résultat

L'équipe qui marque le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.
En cas d'égalité, la règle du panier en or est appliquée. Cette règle consiste à poursuivre la rencontre jusqu'à ce que l'une des équipes ait marqué un panier ou un lancer franc. Celle-ci est alors déclarée gagnante.

REGLE 6 – VIOLATIONS

Article 6.1 – 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.

Commentaire : cette règle doit être appliquée sans tolérance à tout niveau de pratique.

Article 6.2 – Dribble

Le dribble est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main.
La reprise de dribble et le dribble à deux mains ne sont pas autorisés.

Commentaire : aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble en poussin(es) et aucune tolérance ne doit être accordée sur le dribble à deux mains pour toute catégorie.

Article 6.3 – Le marcher

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

Commentaire : c'est sur ce point qu'il faut absolument tenir compte du niveau des joueurs. Le seuil de tolérance devra être défini avant la rencontre entre les trois parties (les deux entraîneurs et l'arbitre). 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.

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.

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 :
- 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 joueur : il a le choix du pied de pivot s'il fait un arrêt simultané ; sinon, il doit utiliser le premier pied posé comme pied de pivot.

Progression avec le ballon :
Après avoir choisi son pied de pivot le joueur :
- peut 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.
- doit lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble.

Article 6.4 – Trois secondes

Catégories poussin(es) : Un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive en zone avant quand son équipe contrôle le ballon.
Catégories mini poussins : Non application de la règle.

Commentaires :
Une tolérance doit être admise à l'égard du joueur qui fait un effort pour quitter la zone restrictive ou dribble à l'intérieur de

celle-ci pour un tir au panier.
L'arbitre doivent avoir une action préventive vers le joueur en infraction en l'invitant à quitter la zone restrictive.

Article 6.5 – Cinq secondes

Non application de la règle pour toutes les catégories.

Commentaire : l'arbitre invitera les joueurs à passer le ballon et éventuellement sifflera si la passe n'est pas faite dans un délai raisonnable.

Article 6.6 – Huit secondes

Non application de la règle des 8 secondes.

Article 6.7 – Vingt-quatre secondes

Non application de la règle des 24 secondes.

Article 6.8 – Retour en zone arrière

Catégorie poussins(es) : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.
Catégories mini poussins : non application de la règle.

Article 6.9 – Ballon tenu

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement. Le jeu reprend par une remise en jeu le long de la ligne de touche (règle de la possession alternée).

REGLE 7 – FAUTES

Article 7.1 – 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 7.2 – 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 son adversaire.
- Tenir : contact personnel d'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.

Article 7.3 – Sanctions

Pour une 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.
Pour une faute commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer :
- si le panier du terrain est réussi, panier accordé, un lancer franc supplémentaire.
- si le panier du terrain n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs.

Les fautes d'équipe ne sont pas comptabilisées.

Article 7.4 – Faute antisportive et disqualifiante

Les fautes antisportives et disqualifiantes n'existent pas en mini basket. Aucun joueur, aucun entraîneur ne peut donc être exclu de l'aire de jeu.

Article 7.5 – Faute technique

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre.
Un joueur ne peut être sanctionné par une faute technique : son comportement est de la responsabilité de son entraîneur.

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 dans la période suivante, s'il ne s'agit pas de sa 5ème faute personnelle.

La faute technique sanctionne également un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive. Pour toute faute technique sifflée à l'encontre d'un entraîneur de minibasket, le comité initialisera une enquête.
Réparation : 2 lancers et possession de ballon pour l'adversaire.

Article 7.6 – 5 fautes par joueur

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.