

REGLES DE LA PRATIQUE MINI BASKET

PHILOSOPHIE GÉNÉRALE

POUR UNE COMPÉTITION FORMATRICE

Le résultat des compétitions quelle que soit leur forme **ne peut être un but ou un objectif**. La compétition devra avant tout être **formatrice** et donc **adaptée aux capacités, aux caractéristiques et aux attentes des enfants**.

Cela demande de se démarquer du modèle adulte dans lequel le résultat prime. Les entraîneurs devront avoir des **objectifs à long terme** en prévoyant une **progression** à l'entraînement. La compétition sera la suite logique des apprentissages.

Les formes jouées, que ce soit à l'entraînement ou en compétition, devront avoir pour objectif premier de **procurer une expérience qui permette aux enfants d'évoluer** dans leur apprentissage.



Catégorie U09 : 4 DÉFIS

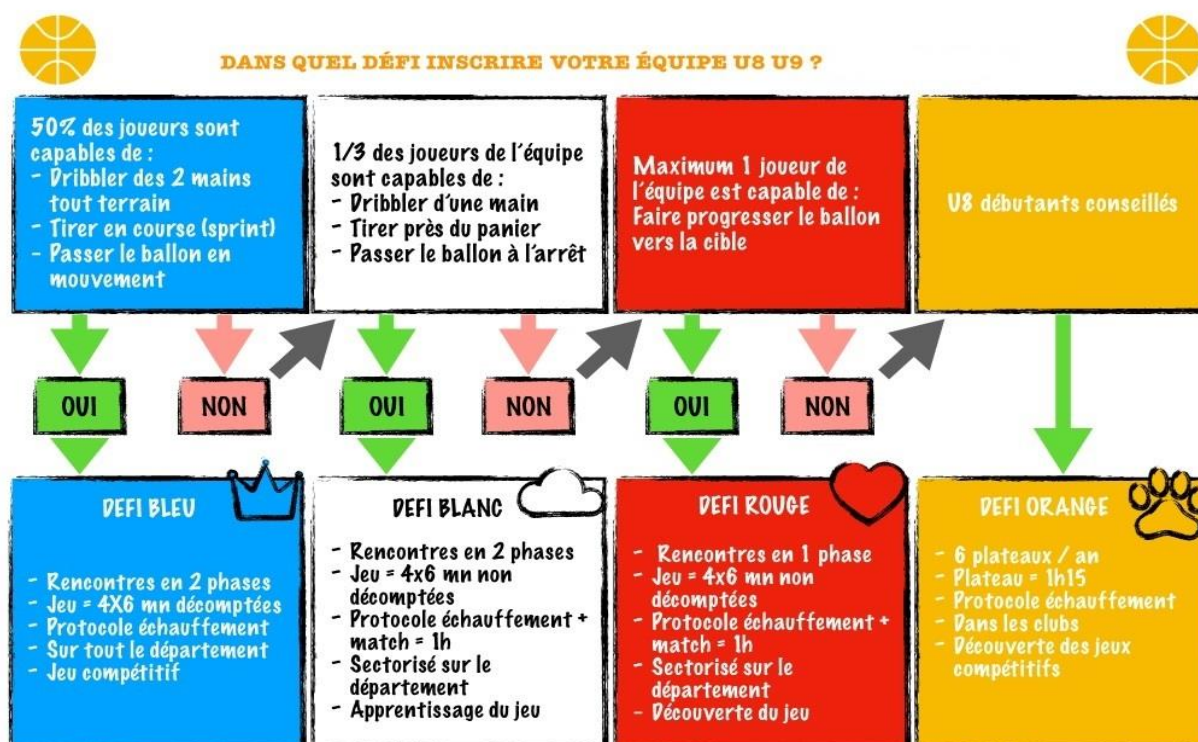
Défi BLEU : poules de 6 2 phases en Aller / Retour
4 x 6mn décomptées – E marque complète (y compris protocole)

DÉFI BLANC : poules de 6 2 phases : la 1^{ère} en Aller simple,
la 2^{ème} en Aller / Retour
4 x 6mn non décomptées - E marque pour l'inscription des participants et pour le protocole seulement
remise à zéro du score à chaque ¼ temps

DÉFI ROUGE : poules de 6 1 phase en Aller / Retour (toutes les 2 semaines)
4 x 6mn non décomptées - E marque pour l'inscription des participants et pour le protocole seulement
remise à zéro du score à chaque ¼ temps

DÉFI ORANGE : poules de 3 (6 Plateaux dans la saison)
Ateliers (6mn chaque) + rencontres (2 x 6mn non décomptées)
Fichier EXCEL ou LIBRE OFFICE (pour l'inscription des participants et le protocole)

Aide au positionnement des équipes



PROTOCOLE D'ÉCHAUFFEMENT OBLIGATOIRE U9

AVANT MATCH :

L'échauffement sous forme de protocole U9 (2X3mn).

Les 2 épreuves en échauffement d'avant match (Défi ORANGE) ou 1 épreuve en avant match et l'autre à la mi-temps (Défis BLEU, BLANC ET ROUGE)

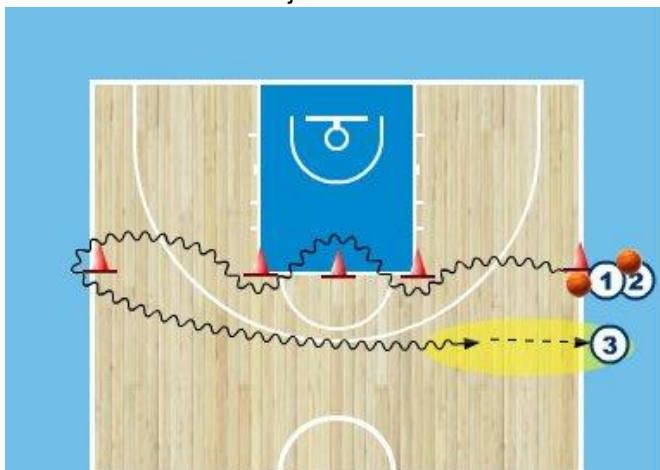
Matériel nécessaire :

- 1 Chrono de 3mn (celui du match).
- 2 ballons par équipe.
- 5 plots pour le slalom et les tirs en course.

DEROULEMENT DU SLALOM A 2 BALLONS A HAUTEUR DES LANCERS FRANCS 3MN :

A l'aller : Départ en dribble du 1er plot, slalom entre les 3 plots et poursuivre en dribble jusqu'au 4ème plot, tourner autour.

Au retour : dribble de progression (sans slalom) + passe entre les 2 derniers plots ou main à main au joueur suivant.

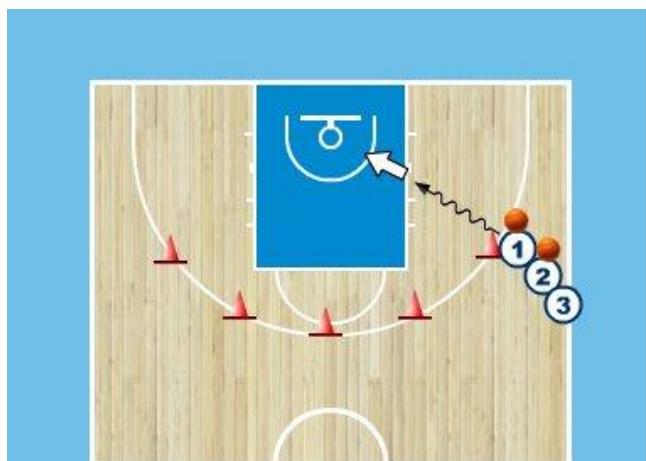


Compter le nombre de passages effectués par équipe. L'équipe vainqueur est l'équipe qui a effectué le plus de passages. (si égalité, alors partage de points).

DEROULEMENT DU JEU DE TIRS DES 5 PLOTS 3MN :

5 plots positionnés sur la ligne des 3 points.

5 Positions de tir, marquer 3 tirs par équipe à chaque plot, idéalement en course (dribble + empreintes avec une très grande tolérance sur le « marcher »).



Compter le nombre de paniers réussis par équipe. L'équipe vainqueur est la première équipe qui a marqué les 15 tirs en moins de 3 minutes ou celle qui en a marqué le plus au terme des 3 minutes (si égalité, alors partage de points).

POUR CHAQUE ÉPREUVE :

Équipe vainqueur : 6 pts.

Équipe vaincue : 3 pts.

Egalité : 4 Pts par équipe.

Chaque équipe débute donc le match avec des points.

Catégorie U11

Formule match sur tout terrain en 4 contre 4.

LES VALEURS DU MINIBASKET

Notre sport est pour l'instant épargné par les phénomènes de violence que l'on peut voir dans d'autres disciplines. Le fait que l'aspect éducatif ne soit jamais mis de côté n'est sans doute pas étranger à ce constat.

Nos Mini basketteurs sont les basketteurs de demain. Aussi, afin que cette situation perdure, il convient d'être vigilant et de ne pas déroger à certains principes.

Nos valeurs ont pour objectif de permettre à chaque enfant, au travers du sport, d'apprendre à mieux vivre avec l'autre.

Il conviendra de ne pas laisser insidieusement des comportements déviants s'installer à l'entraînement comme en compétition.

Chaque acteur du Mini Basket doit à son niveau s'inscrire dans cette démarche.

CODE DE CONDUITE DE L'ENTRAÎNEUR DE MINIBASKET

Ne jamais oublier que l'entraîneur est d'abord un exemple et un éducateur !

L'ENTRAÎNEUR S'EFFORCERA

- D'être ponctuel et d'arriver 15 minutes avant la séance.
- De préparer sa séance.
- De donner le goût du basket et d'enseigner ses règles et valeurs.
- D'être équitable et juste dans ses décisions et propos.
- D'être rigoureux. De transmettre les convocations, informations...
- D'être enthousiaste.
- D'avoir une tenue vestimentaire d'entraîneur de basket.
- De diriger son staff avec précision mais aussi compréhension et amabilité.
- D'anticiper les besoins (matériel...).
- De s'adapter aux réalités, contraintes locales et changements de dernière minute.
- De se former et de s'informer.
- D'être agréable avec les Mini basketteurs.
- D'avoir un langage correct avec chacun.
- D'être responsable face à des mineurs (vérifier que les parents sont là pour reprendre leurs enfants à la fin de l'entraînement...).
- De laisser les enfants s'exprimer.
- De transmettre le goût d'un sport collectif.
- De féliciter, d'encourager...
- De donner des solutions, de démontrer, d'être positif, d'expliquer...
- D'être patient.

L'ENTRAÎNEUR S'INTERDIRA

- De systématiquement punir.
- D'exclure définitivement un enfant d'une séance.
- D'hurler, crier sans cesse.
- D'humilier, dévaloriser les enfants...
- De laisser les enfants sans surveillance.
- De considérer l'enfant comme un adulte en miniature.
- De ne pas respecter les officiels.
- De ne pas respecter les adversaires.
- De ne pas respecter le matériel et les installations.
- De ne pas avertir les parents suffisamment à l'avance de ses absences.
- De ne pas rendre compte régulièrement du fonctionnement à ses dirigeants.
- De critiquer les parents, dirigeants « à chaud » et ouvertement.

CODE DE CONDUITE DES PARENTS DE MINI BASKETTEURS

Le parent doit être, en toutes circonstances, le relais éducatif de l'entraîneur.

LES PARENTS S'EFFORCERONT

- De proposer leurs services et de participer à l'aventure humaine Mini Basket.
- D'encourager, d'être positif avec tous les enfants.
- D'être des parents éducateurs qui relayeront les règles et valeurs du Mini Basket.
- De respecter les règles édictées lors de la réunion de début de saison.
- De considérer l'équipe adverse comme un partenaire de jeu avec qui la convivialité sera de rigueur.
- De comprendre que le jeu prime sur l'enjeu.
- D'être ponctuels.
- De prévenir en cas d'absence ou retard.
- D'équiper leur enfant d'une tenue adaptée.
- De communiquer avec l'entraîneur.
- D'être responsable lors de la prise en charge d'enfants (entraînement, déplacements...).

LES PARENTS S'INTERDIRONT

- De considérer l'école de Mini Basket comme une garderie.
- D'hurler, de vociférer au bord des terrains.
- De ne s'intéresser qu'à leur enfant.
- D'insulter, de dévaloriser les arbitres et officiels.
- De se substituer à l'entraîneur.
- De réagir « à chaud ».
- De considérer les adversaires comme des ennemis.
- De critiquer les adversaires, l'entraîneur, les dirigeants...

CODE DE CONDUITE DES MINIBASKETTEURS

Le Mini basketteur prendra davantage de plaisir à pratiquer si le plaisir est partagé avec tous.

LES MINIBASKETTEURS S'EFFORCERONT

- D'arriver en tenue de basketteur.
- D'arriver environ 15 minutes avant le début de la séance pour être prêt à débiter à l'heure prévue.
- De penser aux formalités administratives qui sont demandées (photo, cotisation, certificat médical...).
- D'être poli (bonjour, au revoir, merci...).
- De respecter les lieux et installations (vestiaires, banc d'équipe...) et de laisser propre et en bon état chaque endroit.
- De prévenir des absences.
- D'aider au rangement du matériel à la fin de l'exercice, de la séance...
- De respecter les entraîneurs, partenaires, adversaires, arbitres et officiels.
- D'être attentif aux consignes durant toute la séance.
- De donner le meilleur de soi-même en toute occasion.
- De ne jamais dire « je n'y arrive pas » mais « je n'y arrive pas encore ».

LES MINIBASKETTEURS S'INTERDIRONT

- D'être désagréables avec les autres.
- De parler, de dribbler ou de shooter quand l'entraîneur parle ou montre.
- De quitter la séance sans autorisation.
- De critiquer les autres joueurs.
- De perturber le comportement du groupe.
- De ne penser qu'à eux et d'oublier le reste de l'équipe.
- De ne pas respecter les règles.
- D'avoir un comportement dangereux, antisportif.



CODE DE CONDUITE DES DIRIGEANTS

Les dirigeants seront les garants de l'« esprit basket».

LES DIRIGEANTS S'EFFORCERONT

- De suivre leurs Mini basketteurs à l'entraînement comme en compétition.
- De donner les moyens matériels aux entraîneurs (un ballon par enfant, des chasubles, des plots...).
- De faciliter la formation de leurs entraîneurs.
- D'avoir des échanges réguliers avec leurs entraîneurs.
- De créer un lien entre parents, entraîneurs et autres dirigeants.
- D'encourager l'organisation de manifestations qui permettront de créer une convivialité et un esprit club.
- D'inviter les autres membres du club à assister aux matchs et tournois de l'école de Mini Basket.
- D'identifier et d'utiliser les compétences de chaque parent et de les solliciter.
- De valoriser les bénévoles lors des réunions et assemblées générales.
- De connaître le prénom de chaque enfant.

LES DIRIGEANTS S'INTERDIRONT

- De montrer moins d'intérêt pour leurs équipes de Mini Basket que pour leur équipe fanion.
- De s'ingérer dans le fonctionnement technique de l'école de Mini Basket.
- De laisser l'entraîneur livré à lui-même avec les aspects organisationnels (réservations de salles, tenue de la feuille...).
- De laisser seul un entraîneur mineur.
- De critiquer « à chaud » ses éducateurs.
- De critiquer, insulter... les arbitres, officiels, joueurs...
- De laisser un éducateur seul avec un enfant dans un espace donné.

MISE EN APPLICATION DES RÈGLES DE LA PRATIQUE MINIBASKET

Ce chapitre, partie intégrante des règles de la pratique Mini Basket, en présente les principes d'application. Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles (ex : « je peux ou je ne peux pas faire »). De ce fait, l'Éducateur / Arbitre est partie prenante du jeu pour vérifier cette application.

Les règles du jeu sont rédigées à partir des 4 règles de base :

- la sortie de balle,
- le dribble,
- le marcher,
- le contact.



Les présentes règles de jeu et leur application ont été rédigées dans le seul but de répondre à l'attente de l'ensemble de nos Mini basketteurs. Elles excluent le principe de « victoire à tout prix » qui existe encore dans l'esprit de certains « entraîneurs » ou parents, principe qui aboutit invariablement à la mise à l'écart d'enfants débutants ou de progression plus lente.

Le Mini Basket est un basket de masse et d'apprentissage dans lequel le jeu doit primer sur l'enjeu, mais il doit permettre aussi de révéler des potentiels et des talents.

Cette réflexion nous a permis de dégager comme priorité les objectifs suivants :

- Permettre à chaque enfant de pratiquer le basket à son propre niveau
- Éviter les rencontres entre groupes de niveaux très différents
- Permettre un temps de jeu équivalent pour favoriser la formation
- Exploiter l'espace de jeu
- Assurer la fidélisation de nos jeunes pratiquants (participation, plaisir de jouer...)
- Susciter des vocations (ex : J.A.P.)

Organisation logistique :

La commission Mini et Jeunes en relation avec la commission Sportive organise les championnats, en fonction du nombre d'enfants dans une équipe, de leur niveau et de l'espace disponible, organisent des matchs en 3 contre 3, 4 contre 4 avec deux principes directeurs :

- que chaque enfant joue le plus possible,
- qu'il soit opposé à des joueurs de son niveau.

2- Entretien d'avant-match des éducateurs / arbitres :

Avant chaque rencontre, il est fortement conseillé aux éducateurs de se concerter sur le niveau de leurs joueurs situer le niveau d'intervention de l'arbitrage.

Un éducateur 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.

L'arbitre et l'éducateur s'associent pour permettre le bon déroulement du jeu au regard du niveau des enfants. 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 ses caractéristiques.

3- Organisation des rencontres:

La commission Mini Basket en relation avec la commission Sportive répartit les enfants en fonction de leur niveau de jeu, par catégorie :

U9 : Défis BLEU, BLANC, ROUGE et ORANGE

Pas de montées / descentes en U9. Les clubs pourront demander des changements de défis, entre deux phases (mais seulement en BLEU et BLANC), si cela s'avère possible (décision Commission Mini et Jeunes)

U11 : D3 / D2 / D1 / ELITE

- Par niveaux de jeu (U9 et/ou U11) :

- U9 : Protocole d'échauffement obligatoire et rencontres (ou plateaux)
- U11: Rencontres

- Pour les U9 et U11, chaque équipe présente un effectif de :

- U9 : 5 à 8 joueurs maximum
- U11 : 5 à 10 joueurs maximum

Composition des équipes:

U9:

- possibilité de groupe filles, groupe garçons ou groupe mixte
- 3 contre 3

U11:

- possibilité de groupe filles, groupe garçons ou groupe mixte
- 4 contre 4

Mixité :

- Un seul joueur de sexe différent sur le terrain.
- Pour la mixité, seulement des filles avec des garçons (2 maxi par équipe) en Elite et D1.
- Mixité possible pour D2 et D3 (2 maxi par équipe).
- Les équipes de D2 et D3 ayant une mixité ne peuvent accéder au niveau supérieur en 2^{ème} phase.



4- Arbitrage pédagogique:

On ne parle pas ici de sanction : toute décision de l'éducateur / arbitre doit être expliquée aux enfants.

5- Feuille de marque:

U11 et U09 BLEU : E marque complète

U09 BLANC ET ROUGE : E marque sans le score (juste les participants et les points du protocole)

U09 ORANGE : fichier EXCEL ou LIBRE OFFICE (seulement les participants et les points du protocole)

PAS de SCORE VISIBLE et CLASSEMENT VISIBLE sur internet

6- Mise en situation des enfants comme arbitre :

Lors des rencontres, l'enfant mini basketteur sera accompagné par une personne **CONFIRMEE ADULTE** à cette pratique.

Saison 2021-2022

RÈGLES DE JEU

RÈGLE 1 – LE JEU

Article 1.1 – Le Mini Basket

Le Mini Basket est un jeu proposé aux garçons et filles ayant maximum dix ans dans l'année où la compétition commence, c'est à dire la catégorie U11 et U9.



Article 1.2 – Objectif

L'objectif du Mini Basket est, pour chaque équipe, 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. Aucun point ne sera validé pour l'une ou l'autre des équipes.

RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

Règles obligatoires

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Dimensions :

- maxi : 28 x 15
- mini : 15 x 14

Commentaires et/ou suggestions

Tout doit être mis en œuvre pour proposer une aire adaptée au niveau et au nombre des joueurs en présence sur le terrain :

- terrain réduit pour les U9 (sur la largeur)
- terrain normal pour les U11

Article 2.2 – Les lignes

Règles obligatoires

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basket-Ball normal avec les différences suivantes:

LANCER FRANC (LF) : il sera primordial d'adapter la ligne des lancers à l'âge et aux possibilités de l'enfant. L'objectif est que la gestuelle apprise ne soit pas déformée.

En U9 : on utilisera la ligne avec pointillés si celle-ci est matérialisée (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 avec un bon geste!

En U11 : on pourra utiliser la ligne normale pour des enfants qui auront acquis une expérience et un geste.

Le franchissement de la ligne est autorisé, alors le tireur ne jouera pas le rebond offensif.

Sur les paniers latéraux, faire mettre une petite marque (si possible peinte mais du « strap » peut convenir) avec la distance depuis la ligne de fond :

- **pour les U9** : 4,00 m depuis la ligne de fond ou 2,80 depuis l'aplomb de la planche.
- **pour les U11** : 5,80 m depuis la ligne de fond ou 4,60 depuis l'aplomb de la planche.

NB: pour des U11 débutants (D3) on pourra, de la même façon, faire tirer « plus près ». L'essentiel, dans tous les cas de figure, étant que l'enfant puisse tirer à une distance qui lui permette non seulement de marquer mais aussi de le faire avec une bonne gestuelle « sans forcer », dans l'esprit cela reste une réparation.

Commentaires et/ou suggestions

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 de jeu.

Article 2.3 – Les panneaux/ les paniers

Règles obligatoires

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Il doit être agréé et répondre aux normes de sécurité. Chaque panier comprend l'anneau et le filet.

Chacun des deux anneaux doit être à 2.60m maximum au-dessus du terrain.



Article 2.4 – Le ballon

Règles obligatoires

Catégorie **U9** : ballon T3 ou T5

Catégorie **U11** : ballon T5

Article 2.5 – Équipements techniques

Règles obligatoires

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- un panneau d'affichage ET/OU un chronomètre de jeu
- une feuille de marque
- une flèche pour l'alternance
- un appareil sonore ou un sifflet
- Plaquettes numérotées de 1 à 5 pour les fautes.

RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR

Article 3.1 – Les équipes

Règles obligatoires

Chaque équipe doit être composée de :

U9: 5 à 8 joueurs par équipe, 3 joueurs sur le terrain pour chaque opposition.

U11 : 5 à 10 joueurs par équipe, 4 joueurs sur le terrain pour chaque opposition.

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

Article 3.2 – L'éducateur

L'éducateur est le responsable de l'équipe, **il doit être licencié.**

Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain en encourageant toute action positive, même si elle n'est pas suivie d'effet immédiat, en expliquant les actions négatives, en donnant des solutions possibles au joueur.

Il adopte une attitude positive, s'attache à respecter l'ensemble des acteurs de la rencontre et exige la même attitude de la part de ses joueurs.

Il est responsable des changements de joueurs, en veillant à partager équitablement le temps de jeu.

Article 3.3 – Tenue des joueurs

Règles obligatoires

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur. Les maillots doivent être numérotés.



4 – RÈGLES DE CHRONOMÉTRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu/Chronométrage

Règles obligatoires

U9 (Bleu) & U11 : 4 périodes de jeu de 6 mn décomptées. Intervalle de 1 mn entre 1^{ère} et 2^{ème}, et entre 3^{ème} et 4^{ème} période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période.

U9 (Blanc et Rouge) : 4 périodes de jeu de 6 mn non décomptées (**avec un arrêt du chrono sur Lancer Franc**) Intervalle de 1 mn entre 1^{ère} et 2^{ème}, et entre 3^{ème} et 4^{ème} période. Une mi-temps de 5 mn entre la 2^{ème} et 3^{ème} période.

U9 (Orange) : Ateliers de 6mn chaque et rencontres en 2 x 6mn non décomptées. Intervalle de 3 mn entre 1^{ère} et 2^{ème} période.

Document fourni par la Commission Mini et Jeunes pour l'organisation (avec l'explications des ateliers et le déroulement du plateau)

Article 4.2 – Début de la rencontre

Selon les règles officielles, la rencontre commence par le Protocole d'échauffement en U9 puis un entre-deux (l'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires) puis s'applique la règle de l'alternance. Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.

Pour les U11, mêmes règles sans le protocole d'échauffement.

Article 4.3 – Temps mort

Règles obligatoires

Un temps mort par période sauf en U09 Blanc, Rouge et Orange.



RÈGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER RÉUSSI – RÉSULTAT DE LA RENCONTRE

Article 5.1 – Valeurs

Règles obligatoires

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

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

Un panier à 3-points depuis la ligne officielle.

Article 5.2 – Résultat

Règles obligatoires

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

En U9 BLEU, le cumul des points avec le nombre de points pris avec le protocole d'échauffement (de 6 à 12 points de bonus suivant la réussite des épreuves de dribbles et tirs) sont comptabilisés.

RÈGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRÉSENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Procédure

Règles obligatoires

Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, également sur tout panier marqué **uniquement en U9 Bleu**.

Article 6.2 – Possibilités de remplacement

Règles obligatoires

Tous les joueurs doivent entrer en jeu dans chaque mi-temps. Le temps de jeu doit être réparti équitablement entre tous les joueurs.

En U9 Blanc, Rouge et Orange changement(s) de joueurs à la volée et possible sur panier marqué (les clubs peuvent prévoir avant la rencontre, d'un commun accord, de s'organiser différemment)

Définition

Une violation est une infraction aux règles dont la sanction est la perte du ballon par l'équipe fautive.

Article 7.1 – Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain

Règles obligatoires

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.

Article 7.2 – Le dribble

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

U9 et U11:

- aucune tolérance sur le dribble à deux mains,
- aucune tolérance sur la reprise 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. La tolérance sur cette règle doit être définie avant le match lors de la rencontre entre les deux éducateurs et l'arbitre, selon le niveau global de leurs joueurs.

Règles obligatoires

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.

Progression avec le ballon :

Après avoir choisi son pied de pivot, le joueur devra lâcher le ballon avant de le lever pour un départ en dribble ou une passe. Il ne devra pas changer de pied de pivot tant qu'il a le ballon en mains.

Article 7.4 – Trois secondes

Règles obligatoires en U11

Non application de la règle en U9

Commentaires :

En U9, les arbitres auront une action préventive envers le joueur en lui expliquant la règle et en l'invitant à quitter la zone restrictive.

Article 7.5 – Cinq secondes

Règles obligatoires en U11 uniquement

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.

Article 7.6 – Huit secondes

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière, dispose de 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant.

Règles obligatoires

Non application de la règle des 8 secondes.

Article 7.7 – Vingt-quatre secondes

La règle : une équipe contrôlant le ballon doit tenter un tir dans un délai de 24 secondes.

Règles obligatoires

Non application de la règle des 24 secondes sauf en 2^{ème} phase pour les U11 Elite.

Article 7.8 – Retour en zone

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Règles obligatoires

Non application de la règle en U9 uniquement.

Article 7.9 – Ballon tenu

La règle : le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement. Ne pas siffler trop vite.

Règles obligatoires

Application de la règle de l'alternance.

Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif.

Article 8.1 – Faute personnelle

La règle : tout contact empêchant la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon – bloquer, pousser, tenir, accrocher... sera sanctionné par une faute personnelle, inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles

Pas de contact pas de faute !

Règles obligatoires

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 est réussi, panier accordé, avec réparation supplémentaire.
- Si le panier n'est pas réussi, il est accordé deux lancers francs.

Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe en U9 uniquement.

Article 8.2 – Faute antisportive

La règle : une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif et brutal sur un adversaire.

Règles obligatoires

Pas de faute antisportive sifflée en Mini Basket.

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction au joueur et 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.

Commentaires :

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.3 – Faute technique

La règle : une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre. Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain.

Règles obligatoires

Pas de faute technique sifflée en Mini Basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et exiger une attitude correcte d'un joueur ou de son éducateur

Commentaires :

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur ou de son éducateur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.4 Faute disqualifiante

La règle : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un éducateur est une faute disqualifiante.

Règles obligatoires

Pas de faute disqualifiante sifflée en Mini Basket. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre devra expliquer l'infraction et 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 le cas de l'éducateur fautif, il ne quittera pas le terrain, mais son attitude sera signalée sur la feuille.

Commentaires

L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle. Celle de l'éducateur sera considérée aux regards des règlements en vigueur (attention aux personnes non licenciées).

Article 8.5 – 5 fautes par joueur

La règle : un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu (sauf arrangement entre les éducateurs).

RAPPEL :

1/ DÉFINITIONS

Quelques termes spécifiques sont repris dans les différents articles des règles. A chacun d'eux correspond une définition.

Ballon mort : le ballon devient mort,

- sur chaque coup de sifflet de l'arbitre.
- quand le temps de jeu est écoulé.
- sur chaque panier réussi.

Ballon vivant : le ballon devient vivant,

- sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un sauteur.
- sur le deuxième lancer-franc, quand il est mis à la disposition du tireur.
- sur remise en jeu, quand il est mis à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant en sa possession.

Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon, ou quand il est passé entre coéquipiers.

Sur un tir, le contrôle du ballon cesse dès qu'il quitte les mains du tireur.

2/DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

2.1 - Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, la défense homme à homme ou fille à fille est obligatoire.

2.2 - L'utilisation de stratégies collectives défensives, quelles qu'elles soient, sera bien évidemment efficace compte tenu de l'inexpérience des attaquants... On fera remarquer que c'est hypothéquer l'avenir des mini basketteurs que de leur donner des éléments collectifs défensifs qui masqueront leurs faiblesses et qui ne leur permettront pas de se former !

La seule chose organisée défensivement sera le fait de confier un opposant à chaque joueur dont il aura la responsabilité.

On pourra également, quand le remiseur n'aura pas de recul (en particulier dans le jeu en travers du terrain), demander au défenseur dudit remiseur de reculer de « deux pas ».

- En Mini Basket, chaque rencontre se termine par une poignée de main qu'échangent les joueurs, les arbitres et les éducateurs.

**« Aide pratique » Règlement spécifique jeunes
du Comité de Basket Ball de Loire Atlantique**

Aspects Techniques				
Règles	U7 U8 U9	U10 U11	U12 U13	U14 U15
Défense individuelle tout-terrain	OBLIGATOIRE	OBLIGATOIRE	RECOMMANDEE	RECOMMANDEE
Défense individuelle à partir du 1/2 terrain	INTERDIT	INTERDIT	AUTORISEE	AUTORISEE
Défense Zone Press tout-terrain	INTERDIT	Autorisée en élite	AUTORISEE	AUTORISEE
Défense Zone 1/2 terrain Défendre en zone c'est lorsque les joueurs ont en responsabilité un espace et non pas un joueur.	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT	INTERDIT
Panier à 3 points (6,25 ligne pointillée)	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE	AUTORISE

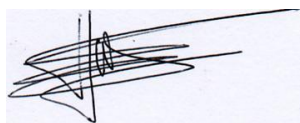
Aspects Réglementaires : doit être sifflé				
Règles	U7 U8 U9	U10 U11	U12 U13	U14 U15
3" (dans la zone restrictive)	Non	Oui	Oui	Oui
5" (possession du ballon dans les mains)	Non	Oui	Oui	Oui
8" (temps maximal pour passer la ligne médiane)	Non	Non	Oui	Oui
24" (temps maximal de possession du ballon)	Non	Non Sauf U11 élite	Oui	Oui
Reprise de dribble	Oui	Oui	Oui	Oui
Marcher	Tolérance +	Tolérance	Oui	Oui
Retour en zone	Non	Oui	Oui	Oui
Faute antisportive	Non	Non	Oui	Oui
Faute Technique	Non	Non	Oui	Oui
Faute Disqualifiante	Non	Non	Oui	Oui
5 fautes	Oui	Oui	Oui	Oui
Réparation après 4 fautes d'équipe par ¼ temps.	Oui (en U09 BLEU)	Oui	Oui	Oui

Aspects pratiques

Règles	U7 U8 U9	U10 U11
Protocole d'échauffement obligatoire U9	OUI	Non
Taille du Ballon	3 ou 5	5
Temps de jeu	BLEU : 4 X 6 Minutes en décompté BLANC et ROUGE : 4 x 6mn non décomptées (arrêt du chrono sur Lancer Franc) ORANGE : ateliers 6mn et rencontres 2 x 6mn non décomptées	4 X 6 Minutes en décompté.
Prolongation	Non (match nul accepté)	1x2mn (autant de prolongations que nécessaire)
Nombre de joueurs en jeu (8 joueurs sur la feuille maxi pour les U9) (10 joueurs sur la feuille maxi pour les U11)	3 contre 3	4 contre 4
Changements des joueurs	BLEU : Changement possible sur panier. BLANC, ROUGE et ORANGE : changement à la volée et possible sur panier marqué (les clubs peuvent prévoir avant la rencontre de s'organiser différemment s'ils sont d'accord)	Règle normale

Les autres points du règlement sont appliqués selon les textes en vigueur. On rappelle toutefois que l'accompagnateur de l'équipe et l'arbitre d'une rencontre de Mini-basket doivent surtout se comporter comme des éducateurs et chercher à communiquer avec les joueurs (es), pour expliquer et non pas seulement réprimander ou sanctionner.

Le Président
Franck JOUNIER



Le Secrétaire Général
Dominique BOUDEAU

