

Règles de jeu U11M et F

REGLE 1 – LE JEU

Article 1.1 – Le mini basket

Le mini basket est un jeu basé sur le basket-ball pour garçons et filles de 9 et 10 ans (U11 M et F).

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.

REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.	Dimensions : - terrain réduit - mini : 15 x 14 - à défaut : 28 x 15	Il est fortement conseillé de faire évoluer les mini basketteurs sur des terrains de dimensions réduites, sous réserve de respecter les caractéristiques ci-après.

Article 2.2 – Les lignes

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de basketball normal avec les différences suivantes : - La ligne de lancer franc est tracée à 3,50 m du panneau. - La ligne et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.		- 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. - La violation sur LF du tireur sera sanctionnée.

Article 2.3 – Les panneaux / les paniers

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane.	Panneau : - Rectangulaire - En forme de demi-disque	
Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux anneaux doit être à 2,80 m au-dessus du terrain.		

Article 2.4 – Le ballon

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Ballon de taille 5		

Article 2.5 – Équipement technique

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
L'équipement technique suivant doit être à disposition : - Le chronomètre de jeu. - La feuille de marque simplifiée avec additif (fautes d'équipe) - Des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un(e) joueur (euse). - Un panneau d'affichage du score.	Un appareil sonore ou un sifflet.	Lors de rencontres simultanées (4c4 et/ou 3c3), l'affichage du score de chaque équipe sera mis à jour à la fin de chaque période en additionnant les résultats de chaque terrain.

REGLE 3 – LES JOUEUR(EUSE)S ET L'ENTRAINEUR

Article 3.1 – Les équipes

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Chaque groupement sportif pourra se présenter avec le nombre de joueurs de son choix. Une concertation préalable entre les 2 équipes sera nécessaire pour l'organisation de la rencontre. Aucun joueur n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.	Possibilités d'équipes mixtes sous certaines conditions, à définir par le Comité Départemental.	Il est fortement conseillé : - de déterminer des groupes de niveau (4c4 et/ou 3c3). - d'ajuster, au cours de la rencontre, le niveau de pratique de chaque joueur (euse) (montants – descendants).

Article 3.2 – L'entraîneur

L'entraîneur est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueur (euse)s du bord du terrain, **tranquillement** et avec le sens de l'entraide et de l'amitié. Il est responsable des éventuels changements de joueurs

Article 3.3 – Tenue des joueur (euse)s.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Tout(e)s les joueur (euse)s d'une équipe doivent avoir un maillot de même couleur. Les maillots doivent être numérotés à partir de 4.		Le bas du maillot devra être dans le short.

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - 6 périodes de jeu de 4 minutes décomptées. - Intervalle de 1 minute entre les périodes. 		<p>Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement officiel de Basket Ball.</p> <p>Le temps de jeu est à aborder obligatoirement entre les arbitres et les entraîneurs lors de l'entretien d'avant match.</p> <p>Le temps de jeu peut être celui d'un des terrains ou de 5 minutes non décomptées par période.</p>

Article 4.2 – Début de la rencontre

Chaque joueur(euse) entrant(e) doit exécuter un tir de lancer franc ainsi qu'au début de toutes les autres périodes.

À l'issue de la 3^{ème} période, les équipes doivent changer de panier.

Article 4.3 – Temps mort

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Aucun temps mort.		

REGLE 5 – COMPTAGE DES POINTS

Article 5.1 – Valeurs

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - Un lancer franc réussi, en début de chaque période, compte 1 point. - Un panier réussi compte 2 points. - Un panier réussi à la suite d'une faute compte 2 points et la possession du ballon. - Un panier manqué à la suite d'une faute compte 1 point et la possession du ballon. - Par période, à partir de la 5^{ème} faute d'équipe, toute faute provoquée compte 1 point avec la possession du ballon. - Panier à trois points non pris en compte. 		<p>Pour la possession du ballon après faute, la remise en jeu se fera le long de la ligne de touche à hauteur de la ligne des lancers francs.</p>

Article 5.2 – Résultat

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - 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, pas de prolongation, résultat nul validé. 		Il peut être proposé d'établir le principe d'arrêt de totalisation du score au-delà d'un certain écart de points entre les deux équipes, (à quarante points par exemple) avec blocage de la feuille de marque et du tableau d'affichage.
A l'issue de la rencontre, l'équipe gagnante doit faire parvenir au comité la feuille de marque sous 48 heures.		La gestion de ce championnat est effectuée par la commission sportive et ne nécessite pas la saisie du résultat sur Internet.

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Possibilités de remplacement

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
- le nombre de périodes joué par chaque joueur reste libre mais chaque participant doit jouer au minimum 3 périodes complètes.	- Aucun remplacement pendant les périodes (sauf blessure).	

REGLE 7 – VIOLATIONS

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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<p>Un joueur est hors-jeu lorsqu'il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain.</p> <p>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.</p>		Cette règle doit être appliquée sans tolérance à tout niveau de pratique.

Article 7.2 – Dribble

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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
	Pour commencer un dribble, le joueur devra tenir le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune tolérance ne doit être accordée sur la reprise de dribble. - Application de la règle du « fumble » (perte involontaire du ballon) en début et en fin de dribble. - Aucune tolérance sur le dribble à deux mains.

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.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<p><u>Le pivot :</u> 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.</p>		On peut tolérer un « glisser » du pied de pivot, sans que le joueur ne fasse un pas supplémentaire.
<p><u>Choix du pied de pivot :</u> 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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 : aura le choix du pied de pivot s'il fait un arrêt simultané. pourra utiliser le premier pied posé comme pied de pivot. 		<p>Un temps est un pied posé au sol ou les deux simultanément.</p> <p>Ne pas expliciter le cas où le joueur saute sur ce pied et retombe simultanément : il n'a pas de pied de pivot.</p> <p>Il y a marché si les deux temps sont deux arrêts simultanés.</p>
<p><u>Progression avec le ballon :</u> Après avoir choisi son pied de pivot le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 		<p>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 minibasketteur ne fasse pas un pas supplémentaire.</p>

Article 7.4 – Trois secondes

La règle : Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon.

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Application de la règle dans ce championnat.		<ul style="list-style-type: none"> - Une tolérance doit être admise à l'égard du joueur qui : - fait un effort pour quitter la zone restrictive. - dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier. - 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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - 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 	Application de la règle.	L'application de ces règles nécessite obligatoirement une concertation avant la rencontre entre les entraîneurs et les arbitres.

Article 7.6 – Retour en zone arrière

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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Non application de la règle.		S'il y a inversion du sens de jeu par les joueurs, 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.

Article 7.7 – Ballon tenu

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

Règles obligatoires	Règles au choix	Commentaires
Règle de l'alternance.	- Le jeu reprend par une remise en jeu le long de la ligne de touche.	

REGLE 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 – 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.