RÉGLEMENT MINI BASKET

Préambule

L'école de minibasket a pour but de faire découvrir la pratique du basket aux plus jeunes et de fédérer autour d'enfants l'ensemble des membres de la famille basket : parents, dirigeants, entraineurs et arbitres. C'est un espace d'accueil mis en place dans les clubs, qui dispose d'une organisation administrative, sportive et pédagogique et met à disposition des enfants pratiquants des équipements aménagés et adaptés afin de proposer des activités en adéquation avec le niveau de pratique de chacun.
Les équipes de l'école de minibasket participent aux activités (rencontres, plateaux, championnats, Fête Nationale du minibasket) organisées par le Comité Départemental sous l'égide de la FFBB et en application des règlements de la FFBB.

Afin d'accompagner les entraineurs et dirigeants du minibasket, une réunion de rentrée est prévue avant le début du championnat avec présence obligatoire d'un représentant (au moins) par club ayant une équipe engagée en championnat U9 ou U11.

Article 1 – Les pratiquants

Le minibasket est pratiqué par toute personne entre 6 et 11 ans avec une licence FFBB et l'extension compétition.

Article 2 – Encadrement

Les entraineurs, marqueurs, chronométreurs, arbitres pour les plateaux ou les rencontres doivent être licenciés auprès de la FFBB. Dans la salle, la présence d'une personne majeure du club recevant est obligatoire (responsable civilement de l'encadrement d'un groupe de mineurs).

Article 3 – Infrastructures et équipements

	U7	U9	U11
Hauteur de l'anneau	Inférieure ou égale à 2m60	2m60	
Taille du terrain	Petit terrain adapté	Terrain de jeu latéral ou habituel marqué au sol	
Type de ballon	T5	T5	
Ligne de lancers-francs	Aucune	A adapter aux capacités de l'enfant	
Score	Pas de score affiché	Affichage du score avec écart limité	
Table de marque	Au minimum 1 majeur licencié à la table pour superviser. On impliquera les U9 et U11 (JAP) ou des jeunes joueurs du club U13 à U20.		

Article 4 – Concours d'avant match en U9

Dans la catégorie U9, en guise d'échauffement, un concours avant l'heure de la rencontre doit être organisé de la façon suivante :
- **Matériel nécessaire** : 4 ballons par équipe et 12 cônes ou plots (6 de chaque côté)
- **Déroulement** : Le joueur part en dribble du milieu du terrain et va tirer près du panier en passant par la « porte » (éventuellement matérialisée avec des plots ; des pastilles peuvent aussi être placées au sol pour symboliser les appuis). Il récupère son ballon après le tir, contourne les cônes en dribble et donne le ballon au suivant. Le relais s'effectue de main en main.
- **Temps** : 1ère manche pendant 2 minutes à droite puis une 2ème manche pendant 2 minutes à gauche.
- **Comptage et points** : Le comptage est effectué par un parent de l'équipe adverse.
  Les points : 3 points par manche gagnée, 2 points par manche à égalité et 1 point par manche perdue.
  A l'issue des deux manches, la rencontre débutera après avoir noté le total des points des deux manches sur la feuille de marque, ce qui constituera le score de début de rencontre.

Remarque : on ne prendra pas en compte les marcher et reprises de dribble.

Article 5 – Composition des équipes

- U7 : 3x3 mixte
- U9 : 4x4 mixte avec 8 joueurs maximum par équipe sur la feuille
- U11 : 4x4 filles, garçons ou mixte, avec 8 joueurs maximum par équipe sur la feuille

Article 6 – Temps de jeu, remplacements, temps-morts

- **format plateau (U7 ou U9)**

2 périodes de 6 minutes (non décompté, chronomètre coulant) ; aucun temps-mort.
Changements volants à tout moment.
Prévoir un créneau de 2 heures pour l'ensemble des équipes.

- **format championnat (U9 ou U11)**

4 périodes de 6 min (chronomètre décompté) - Mi-temps de 5 minutes.

Au 1er et 2e quart-temps, pas de demandes de changement autorisées. Le signal sonore retentit et le chronomètre de jeu s'arrête après 3 minutes environ (éviter d'arrêter en pleine une action de jeu) et tous les joueurs sur le banc doivent entrer en jeu jusqu'à la fin du quart-temps concerné.

En revanche, au 3e et 4e quart-temps, changements autorisés sur tout arrêt de jeu.

Chaque équipe peut également demander un temps-mort par période (non reportable sur le quart-temps suivant s'il n'est pas pris).

Article 7 – Score et écart maximal

En U7, il n'y a pas de tenue de score.

En U9, il faut additionner les points de l'échauffement (concours de dribble et tir d'avant-match) au score du match.

En U9 et U11, à tous niveaux, **l'écart maximal au score est fixé à 30 points**, que ce soit sur la feuille de marque ou le tableau d'affichage. Dès que l'écart maximal est atteint, les éventuels paniers marqués par l'équipe « en avance » ne sont plus comptabilisés. Si l'équipe « en retard » marque un panier, celui-ci est comptabilisé ; dans ce cas, l'écart passe sous les 30 points et l'équipe « en avance » peut à nouveau voir son ou ses paniers comptabilisés tant que l'écart maximal n'est pas atteint.

C'est le rôle des entraineurs et dirigeants de club d'expliquer aux parents et supporters présents dans la salle qu'en minibasket, il n'y a ni champion, ni classement ; que seule la progression des joueurs est à prendre en considération et que tous les joueurs doivent participer au match, quel que soit leur niveau.

En aucun cas, les éducateurs des clubs en présence ne peuvent se mettre d'accord pour « ne pas respecter les règlements ». Le non-respect de cet article entraine de facto une pénalité financière pour le club recevant, prévue au Règlement Financier du CD68.
En cas d'égalité au score à la fin du temps réglementaire, une seule prolongation de 2 minutes sera jouée. En cas de nouvelle égalité à l'issue de la prolongation, le score reste à égalité (match nul).

Article 8 – Décompte des fautes

- U7 : pas de fautes individuelles
- U9 et U11 : fautes individuelles à décompter, sortie à la 5ème faute, pas de faute d'équipe.
- L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur ou d'un entraineur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle (pas de faute technique avec lancer, etc.)

Article 9 – Gestion de la rencontre

Arbitrage club et « bienveillant » avec concertation avant la rencontre entre les encadrants et les arbitres pour les règles à appliquer et l'ajustement en fonction du niveau des joueurs/joueuses.
Les U9 et U11 doivent être impliqués à tour de rôle dans la tenue de la table de marque (principe JAP : Jouer, Arbitrer, Participer pour son équipe)

Article 10 – Règles du jeu et d'arbitrage

La sortie

JOUEUR	ARBITRE
Il y a sortie dans ces deux cas - Le ballon touche la ligne ou le sol au-delà des limites du terrain. - Je touche la ligne ou le sol au-delà des limites du terrain en ayant le ballon en main.	- dit « sortie » et fait le geste de lever la main, - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon, - et montre la direction du jeu. EX : « sortie ! ballon aux bleus ! »

Le marcher

JOUEUR	ARBITRE
- Quand je reçois le ballon en mouvement, j'ai le droit de poser mes deux pieds au sol pour le contrôler, tirer, passer ou m'arrêter. - Quand je suis arrêté, le premier pied posé au sol pour mon arrêt doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. L'autre pied est libre de bouger. - Pour tirer au panier je peux décoller mon pied de pivot. - Attention, pour partir je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.	- dit « marcher » et fait le geste, - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon, - et montre la direction du jeu. EX : « marcher ! ballon aux bleus ! »

Le dribble

JOUEUR	ARBITRE
- Je ne peux pas porter le ballon en dribblant ni porter le ballon à deux mains. - Si j'arrête mon dribble, je ne peux pas repartir. Je dois faire une passe ou un tir.	- dit « reprise de dribble » en faisant le geste, - dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon, - montre la direction du jeu, - et donne le ballon à la touche la plus proche. EX : « reprise de dribble ! ballon aux blancs ! »

Les contacts

JOUEUR:	ARBITRE:
- Quand j'attaque ou je défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, bousculer, etc. mon adversaire.	- Dit « faute au N° ...bleu » et le répète à la table de marque en faisant le geste.

- J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui et de le gêner. Un contact avec mon torse est autorisé à condition de pas le faire en avançant vers lui. - Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes. - Quand j'attaque, je ne peux pas heurter mon adversaire au torse ni étendre mes bras pour le tenir à distance.	- Si le joueur shootait, l'arbitre lui accorde des lancers-francs ou son panier marqué plus un lancer-franc en bonus. - Sinon l'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui aura le ballon, montre la direction du jeu et donne le ballon à la touche la plus proche. Exemple :« faute au 8 bleu ! 2 lancers francs ! »

Remise en jeu (suite aux violations, fautes, sorties)

Remise en jeu « non défendue » pour les débutants : les défenseurs défendent sur des joueurs sur le terrain, et non sur le joueur effectuant la remise en jeu.

Ballon tenu en main

En U9 et U11, dans le cas d'une « situation d'entre-deux » où deux joueurs adverses tiennent fermement le ballon, la règle de la flèche d'alternance s'applique.

La défense

Lors des oppositions, la défense individuelle est appliquée : chaque joueur défend sur un adversaire.

Le temps de jeu

Une répartition équitable du temps de jeu entre les joueurs est préconisée en minibasket.

Les règles de basket non applicables en minibasket (U7-U9-U11)

- Tir à 3 points
- Règle des 3 secondes
- Règle des 5 secondes
- Règles des 8 secondes et retour en zone
- Règle des 14/24 secondes
- Fautes antisportives, techniques, disqualifiantes et fautes d'équipe

Article 11 – Cas particulier des U11 au plus haut niveau en 2ème phase

Application des règles FIBA au lieu du règlement minibasket.