CODE DE JEU : U11M / U11F

Saison 2024-2025

« Le jeu prime sur l'enjeu »
« Je Joue , j'Arbitre, je Participe »

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.
Les notions de respect de l'adversaire et de l'arbitre doivent être enseignées.

Chapitre 1 : APPLICATION DES REGLES MINIBASKET

PREAMBULE

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.

GENERALITES

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 où 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.

LES 4 REGLES ESSENTIELLES

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.

Chapitre 2 : REGLES DE JEU

DEFINITION

Le Mini basket est une pratique sportive adaptée à l'âge et aux capacités de l'enfant. Elle concerne les enfants de 9 et 10 ans et également ceux de 8 ans qui sont surclassés.
Cette initiation à la compétition doit permettre à chaque enfant de découvrir les règles de jeu, de s'affronter en inculquant les valeurs de respect (matériel, adversaire, coéquipier, encadrement).

FORMES DE JEU

4 contre 4
Championnat : Grand terrain

ARBITRAGE

Championnat : arbitre club (désignation club)

Arbitrer en mini basket c'est :

- Faire respecter les règles de jeu
- Diriger le jeu
- Expliquer son intervention
- S'adapter au niveau des pratiquants tout en enseigner progressivement les règles fondamentales.

Avant chaque rencontre, un entretien d'avant match avec les arbitres et les entraîneurs sera indispensable pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage. L'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.

La sanction doit être pédagogique, elle doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui seront assimilés plus tard

l'arbitre ne touche pas la balle en zone défensive (arrière) pour permettre de remettre le ballon en jeu afin de développer la vitesse et le jeu rapide.

TABLE DE MARQUE

Equipement

- Ordinateur e-marque (obligatoire)
- Chronomètre
- Chronographe pour les temps morts
- Plaquettes numérotées de 1 à 5
- Indicateur de possession
- Panneau d'affichage
- Un signal sonore

CLASSEMENT

Championnat :

- 2 points match gagné
- 1 point match perdu
- 0 point forfait

Si 2 équipes sont à égalité à l'issu du championnat, la commission technique tiendra compte du panier avérage particulier. En cas d'égalité sur le panier avérage, elle prendra en compte le panier avérage général.

Chapitre 3 : **LE JEU**

Définition

L'objectif est de rapprocher la balle du panier afin de marquer et d'empêcher l'équipe adverse de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu.

Règle 1 : Equipement et participation

Article 1.1

Terrain championnat

- central (28 x 15)
- La ligne de lancer franc est tracée à 4m du panneau (60cm avant la ligne des L.F)
- **La zone des paniers à 3 pts se situe en dehors de la zone restrictive.**

Article 1.2

Paniers

Hauteur des paniers 2.60m

Chaque panneau doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat de surface plane.

Chaque anneau sera équipé d'un filet

Article 1.3

Ballon
Taille 5

Article 1.4

Les équipes :
Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs maximum et avec un minimum de 4 joueurs.

- Nombre idéal conseillé : 8 joueurs/joueuses par équipe.
  Au-delà, proposer 2 équipes pour donner un temps de jeu équitable.

Article 1.5

L'entraîneur :
Il 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 le seul à gérer les remplacements de joueurs.

Article 1.6

Tenue des joueurs
Tous les joueurs doivent avoir un maillot de la même couleur.
La numérotation des maillots commence à partir du 4.
L'équipe locale doit changer de couleur de maillots en cas de couleur identique ou être en possession de chasubles.

Article 1.7

Temps de jeu et Chronométrage

Chaque rencontre comprend 4 périodes de 7mn de jeu décomptées.
Les intervalles entre la 1ère et la 2ème périodes et entre la 3ème et 4ème sont d'une minute. L'intervalle entre 2ème et la 3ème périodes est de 10mn.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, la prolongation est de 3mn décomptées. L'intervalle entre la fin du temps réglementaire et la prolongation est de 2mn.

La prolongation est la continuité de la 4ème période. Les équipes disputeront autant de prolongations nécessaires afin d'obtenir un résultat positif

Article 1.8

Début de la rencontre
La rencontre commence par un entre deux dans le rond central. Après sur chaque d'entre deux ou de remise en jeu, on appliquera la règle de l'alternance (flèche).

Article 1.9

Commencement des périodes
Rencontre en 4 périodes :

- 1ère période : entre deux
- 2ème période : remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
- 3ème période : remise en jeu selon l'indicateur (flèche)
- 4ème période : remise en jeu selon l'indicateur (flèche)

Article 1.10

Temps mort
Un temps de 60 secondes par période ou prolongation.

Article 1.11

Résultats
Marquer contre son panier n'est pas accepté. Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté à hauteur de la ligne de lancer franc en zone d'attaque

Article 1.12

Principe d'arrêt de totalisation de score

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

Pour la E-marque, il suffira juste de continuer à tout faire sauf de marquer les points (faire les changements, fautes, temps morts).

Si une équipe ne respecte pas ce système de blocage de points, elle sera avertie une première fois et si cela se reproduit l'équipe sera sanctionné par un retrait de 2 points au classement.

Article 1.13

Présence sur le terrain et remplacement

Tous les joueurs doivent rentrés en jeu dans 3 périodes.

Les entraineurs doivent être vigilants à ce que tous les enfants puissent participer à la rencontre et non de jouer la victoire.

Règle 2 : Violations

Article 2.1

Joueur hors des limites du terrain – Ballon hors des limites du terrain

Un joueur est hors-jeu lorsqu'il touche le sol **sur** et **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** et **en dehors** des limites du terrain.

Article 2.2

Dribble

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 (double dribble).

Article 2.3

Le marcher

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.

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 :

- 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 se lever pour un départ en dribble.

Règle 3 : Les Possessions

Article 3.1

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 3.2

Cinq secondes

Non application de la règle.
En cas d'infraction, les arbitres doivent avoir une action préventive vers le joueur en infraction.

Article 3.3

Huit secondes
Non application de la règle.

Article 3.4

Vingt-quatre secondes
Non application de la règle

Article 3.5

Ballon tenu

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.

Article 3.6

Retour en zone arrière

Application de la règle.

Règle 4 : Les Fautes

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.

Sanctions

Article 4.1

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.
- Remise en jeu : le joueur qui effectue la remise en jeu doit avoir l'espace nécessaire (1mètre). En cas de distance insuffisante, l'arbitre fera reculer le défenseur d'un mètre par rapport à la ligne.

Article 4.2

Faute commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer :

- si le panier est réussi, il sera accordé, le joueur tirera un lancer franc.
- si le panier n'est pas réussi, le joueur tirera deux lancers francs.

Article 4.3

Faute par joueur :

- Un joueur ayant commis 5 fautes doit quitter le jeu.

Article 4.4

Faute d'équipe :

- pas d'application des fautes d'équipe.

Article 4.5

Faute technique :

- **Seul l'entraîneur pourra être sanctionné par une faute technique en fonction d'un comportement contraire à l'esprit mini basket.**
- La réparation sera de 1 lancer franc + possession du ballon au milieu du terrain en face de la table. Le tireur sera désigné par l'entraîneur adverse.

Article 4.6

Faute de zone :

La défense de zone demi terrain et tout terrain est interdite.

La défense « homme à homme » ou « fille à fille » tout terrain est obligatoire.

Interdiction de porter des écrans sur le porteur et le non porteur de balle.

Le non-respect de ces 2 consignes sera considéré comme une violation.
(1 lancer franc contre le joueur ou l'équipe qui ne respectera pas l'une de ces 2 règles)