

CODE DE JEU : U11M / U11F



Format : Championnat SAISON 2025-2026



« Le jeu prime sur l'enjeu »

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 pour la pratique du Mini-basket. 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 7 et 8 ans (U9, U8) **surclassement U7 en U9 autorisé par le médecin de famille** 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).

ENGAGEMENT

En remplissant le formulaire joint avant la date indiquée.

FORMES DE JEU

4 contre 4 (Grand Terrain)

ARBITRAGE

Arbitrage club (Désignation club), comme pour la catégorie U11

Arbitrer en minibasket 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
- Plaquettes numérotées de 1 à 5
- Indicateur de possession
- Panneau d'affichage
- Un signal sonore

CLASSEMENT

- 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

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

Terrain

- 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.**

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

Ballon

Taille 5

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.

Constitution des équipes : filles, garçons ou mixte.

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.

Tenue des joueurs

Tous les joueurs doivent avoir un maillot de la même couleur.

L'équipe locale doit changer de couleur de maillots en cas de couleur identique.

Temps de jeu et Chronométrage

Chaque rencontre comprend 4 périodes de 7mn de jeu décomptées.

Les intervalles entre la 1^{ère} et la 2^{ème} périodes et entre la 3^{ème} et 4^{ème} sont d'une minute. L'intervalle entre 2^{ème} et la 3^{ème} 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 4^{ème} période. Les équipes disputeront autant de prolongations nécessaires afin d'obtenir un résultat positif

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).

Commencement des périodes

Rencontre en 4 périodes :

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

Temps mort

Un temps de 60 secondes par période ou prolongation.

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

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 feuille de marque (le score est acquis à ce

moment la, mais la rencontre continue jusqu'à la fin du temps réglementaire). Toutefois si une équipe encaisse rapidement un écart de 30 pts en n'ayant pas réussi à marquer ou alors très peu, la table de marque pourra inscrire les points marqués après le blocage de cette équipe sur la feuille en les séparant de deux traits.

Présence sur le terrain et remplacement

Tous les joueurs doivent rentrés en jeu durant chaque rencontre

Règle 2 : Violations

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.

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).

On appliquera la règle du « fumble » (perte involontaire du ballon) en début et en fin de dribble.

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. C'est sur 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 mini basketteur ne fasse pas un pas supplémentaire.

Règle 3 : Les Possessions

Trois secondes

Non application de la règle.

Cinq secondes

Non application de la règle.

Huit secondes

Non application de la règle.

Vingt-quatre secondes

Non application de la règle

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.

Retour en zone arrière

Application de la règle.

Règle 4 : Les Fautes

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.

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.

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.

Faute par joueur :

Un joueur ayant commis 5 fautes doit quitter le jeu

Faute d'équipe :

Pas d'application des fautes techniques

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.

Défense

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

