



**COMITÉ DÉPARTEMENTAL  
DE SEINE-SAINT-DENIS  
DE BASKETBALL**

**RÈGLES DE JEU  
MINIBASKET  
DÉPARTEMENTAL  
DE LA SEINE-SAINT-DENIS**

***Saison 2023-2024***

CD93 BASKETBALL - 2 rue Frémin, 93140 BONDY – Tél. : 01 48 49 81 84  
Email : [cd93.basketball@wanadoo.fr](mailto:cd93.basketball@wanadoo.fr) / Site : [www.basket93.fr](http://www.basket93.fr)

## **Table des matières**

|   |    |
|---|----|
| CHAPITRE 1 – COMMENTAIRES SUR LES RÈGLES DE JEU .....               | 4  |
| CHAPITRE 2 – LES RÈGLES DE JEU .....                                | 5  |
| RÈGLE 1 – LE JEU .....  | 5  |
| RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS.....                            | 6  |
| RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR .....                         | 7  |
| RÈGLE 4 – RÈGLES DE CHRONOMÉTRAGE .....                             | 7  |
| RÈGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER RÉUSSI, RÉSULTAT DE LA RENCONTRE ..... | 8  |
| RÈGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRÉSENCE SUR LE TERRAIN .....             | 8  |
| RÈGLE 7 – VIOLATIONS.....   | 9  |
| RÈGLE 8 – FAUTES .....  | 10 |
| RÈGLE 9 – MODE DE DÉFENSE .....                                     | 13 |
| RÈGLE 10 – ÉCART DE POINTS.....                                     | 13 |
| CHAPITRE 4 – DÉFINITIONS .....                                      | 14 |
| RÈGLE 11 – BALLON MORT .....  | 14 |
| RÈGLE 12– BALLON VIVANT .....                                       | 14 |
| RÈGLE 13– CONTRÔLE DU BALLON.....                                   | 14 |
| CHAPITRE 5 – ACCUEIL ET FAIR PLAY.....                              | 14 |

## **Les 10 Commandements**

- 1. Vous vous adressez à des enfants ; ce ne sont pas des adultes en miniature, adaptez-vous à leur âge ;**
- 2. Pensez que le Basket est avant tout un jeu et préservez l'envie de jouer des enfants et le plaisir qu'ils en tirent ;**
- 3. Oubliez le « résultat à tout prix » et apprenez-leur à tirer les meilleurs enseignements des défaites comme des victoires ;**
- 4. Permettez à chacun de participer selon son niveau et à tous d'accéder à l'autonomie dans le respect des règles communes ;**
- 5. Gardez votre maîtrise en toutes circonstances ; vous êtes un exemple pour les jeunes que vous accompagnez ;**
- 6. Respectez vos joueurs mais aussi vos adversaires et tous ceux qui permettent au jeu de se dérouler ;**
- 7. Responsabilisez les joueurs de votre groupe ;**
- 8. Apprenez à vos joueurs la valeur de l'effort, le respect des décisions des arbitres et l'estime de soi ;**
- 9. Sachez être ferme et exercez votre autorité sans excès ;**
- 10. Apprenez aux jeunes à se maîtriser.**

## **CHAPITRE 1 – COMMENTAIRES SUR LES RÈGLES DE JEU**

### **PRÉAMBULE**

Ce document présente les principes d'application des règles de jeu du Mini Basket.

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 du jeu et l'éducateur. Ces deux fonctions sont complémentaires afin d'assurer une formation harmonieuse de jeu de Basket Ball au jeune joueur.

Le Mini Basket est un jeu universel créé pour les enfants. Ils doivent pouvoir le découvrir de manière agréable comme divertissement.

**Nous rappelons que les enfants participant aux manifestations du Mini Basket doivent être licenciés.**

### **GÉNÉRALITÉS**

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au Code de Jeu. L'arbitre est le directeur du jeu, il est le 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 ou je ne peux pas faire ») et qu'une personne 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 « marché » de la même manière à un enfant débutant et à un enfant ayant quatre années de pratique.

L'idéal serait que l'arbitrage s'adapte au niveau de jeu de chaque équipe, même mieux, au niveau de chaque joueur. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

### **COMMENTAIRES À CERTAINES RÈGLES DE JEU**

Le Code de Jeu est réglé à partir de 4 règles de base :

1. La sortie de balle
2. Le dribble
3. Le marché
4. Le contact

L'application de celles-ci se fera dans cet ordre.

## **CONSEILS PRATIQUES**

Avant chaque match, l'arbitre réunira les deux entraîneurs pour situer le degré d'intervention de l'arbitrage.

Un entraîneur pourra 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. La sanction doit être également pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui ne viendront qu'en complément.

Il est conseillé que l'arbitre ait une tenue uniforme. Dans ce cas, les Clubs pourront s'équiper de chasubles de couleur grise qui serviront lors des matches et des séances d'entraînement.

Mise en situation des enfants comme arbitres : dans tous les cas, l'enfant doit être encadré par une personne confirmée et ayant une bonne connaissance des règles de jeu. Il est ainsi nécessaire de ne pas faire arbitrer deux jeunes arbitres néophytes en même temps.

## **CHAPITRE 2 – LES RÈGLES DE JEU**

### **RÈGLE 1 – LE JEU**

#### **Article 1.1 – Le Mini Basket**

Le Mini Basket est un jeu basé sur le Basket Ball, pour garçons et filles, ayant

**U9 U8 masculins et féminines                      7 ou 8 ans**

**U11 U10 masculins et féminines            9 ou 10 ans**  
Dans l'année où la compétition commence.

**U7 peut jouer en U9 avec surclassement effectué par un médecin de famille**

Commentaire : on veillera à ne faire participer des enfants à des matches que lorsqu'ils maîtriseront un minimum de fondamentaux du jeu.

#### **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.

## **RÈGLE 2 – DIMENSIONS ET ÉQUIPEMENTS**

### **Article 2.1 – Le terrain**

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.  
Dimensions maxi : 28 m x 15 m

### **Article 2.2 – Les lignes**

Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basket Ball normal avec, éventuellement, la différence suivante pour la ligne de lancer franc :

**U9 et U8 masculins et féminines** : Distance : 2.80 m, voire moins

**U11 et U10 masculins et féminines** : Distance : 4.00 m du panneau.

Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles existent.

Commentaire : 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**

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane. Ils peuvent être rectangulaires ou en forme de disque.

Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun de deux anneaux doit être à 2.60 m au-dessus du terrain.

### **Article 2.4 – Le ballon**

Ballon de taille n°5.

### **Article 2.5 – Equipement technique**

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- Le chronomètre de jeu
- La feuille de marque spécifique mini basket, **ou une feuille permettant de noter les entrées en jeu de chaque équipe**
- Un panneau d'affichage du score
- Des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur
- Le support visuel sur la table de marque (flèche) permettant d'indiquer la remise en jeu par possession en alternance conformément au nouveau règlement officiel

## **RÈGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR**

### **Article 3.1 – Les équipes**

Chaque équipe doit être composée au **maximum de 12 joueurs et minimum 6 joueurs (5 joueuses)**

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

Possibilité d'équipes mixtes qui ne peuvent évoluer que dans les rencontres dites masculines.

### **Article 3.2 – L'entraîneur « majeur »**

L'entraîneur **majeur** est le responsable de l'équipe. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, tranquillement et avec le sens de l'entraide et de l'amitié. Il est responsable des changements de joueurs. (Voir Art 6.1)

## **RÈGLE 4 – RÈGLES DE CHRONOMÉTRAGE**

### **Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage**

Tous les matches se joueront en 6 (six) périodes de 4 minutes avec 1 pause de 1 mn entre les trois premières périodes. L'intervalle entre les périodes 3 et 4 sera de 2 minutes. Puis une pause de 1 mn entre les trois dernières périodes.

Le temps de jeu est décompté à l'identique du Règlement officiel de Basket Ball.

**Sur panier marqué, le chronomètre de jeu ne sera pas arrêté dans les 2 dernières minutes de la 6<sup>ème</sup> période.**

### **Article 4.2 – Début de la rencontre**

**La rencontre commence par un entre-deux au centre du terrain, puis la remise en jeu à chaque quart temps suivant se fait par possession en alternance signalée par le support visuel sur la table de marque (flèche).**

Après la mi-temps, les équipes doivent changer de panier.

### **Article 4.3 – Temps mort**

Chaque entraîneur peut demander 1 temps mort **d'une minute** dans chaque **période**.

Commentaire : Le temps mort doit être un moment privilégié où l'entraîneur a une action pédagogique pour que l'enfant retrouve sa sérénité dans le jeu.

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

### Article 5.1 – Valeur des paniers

Un panier réussi en dehors de la zone restrictive « raquette » compte **2** points.

Un panier réussi dans la raquette compte **2** points.

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

Forfait / Pénalité compte **0** point.

**Un panier réussi dans son camp ne compte pas.**

### Article 5.2 – Résultat

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

**Le score nul ou égal est autorisé.** Si le score est à égalité au terme de la dernière période, il n'y a pas de prolongation.

Il n'y a aucun classement en compétition Mini Basket.

Le résultat doit servir à l'éducateur pour évaluer l'acquisition des fondamentaux individuels et pré-collectif (apprentissage de la touche, du jeu écarté, du tir en course, du dribble, du passe et va...).

Il n'y aura pas de titre de Champion et Vice-champion en compétition Mini Basket

Le résultat ne sert qu'en première phase afin de qualifier les équipes dans les championnats intitulés pour les U11 féminines « **Victoria MAJEKODUNMI** » et pour les U11 masculins « **Moustapha FALL** ».

## RÈGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRÉSENCE SUR LE TERRAIN

### Article 6.1 – Possibilités de remplacement

Tous les **joueurs inscrits sur la feuille** doivent jouer.

Aucun remplacement n'est autorisé au cours d'une période, sauf si blessure, si 5 fautes ou si comportement antisportif.

Dans ce cas, l'entrée en jeu est comptabilisée quel que soit le temps de jeu restant.



## **Article 6.2 – Procédure**

Le remplacement exceptionnel peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

Chaque joueur doit participer au moins à 2 périodes et aucun joueur ne doit disputer plus de 4 périodes

Exemple à 6 joueurs : 1234 ; 5612 ; 3456 ; 1234 ; 5612 ; 3456

Exemple à 9 joueurs : 1234 ; 5678 ; 9123 ; 4567 ; 8912 ; 3456

Toutes violations volontaires et répétées de cette règle pourront entraîner une suspension du Club aux rencontres Mini Basket.

## **RÈGLE 7 – VIOLATIONS**

### **Article 7.1 – Joueur hors des limites de terrain – ballon hors des limites du terrain**

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 tout autre personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet **SUR** ou **EN DEHORS** des limites du terrain.

Commentaire : Cette règle doit être appliquée, **sans tolérance**, à tout niveau de pratique.

### **Article 7.2 – Dribble**

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

Commentaire : Tolérance accordée sur la reprise de dribble.

### **Article 7.3 – Marché**

Marché est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction.

Commentaire : Tolérance accordée sur un marché. (On peut tolérer un « glissé » du pied de pivot, sans que le joueur ne fasse un pas supplémentaire).

### **Article 7.4 – Trois secondes**

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

- **U9 et U8 masculins et féminines** : Pas d'application de la règle des 3 secondes. Cependant les coachs peuvent se mettre accord avant la rencontre pour appliquer la règle pour une ou les deux équipes.

- **U11 et U10 masculins et féminines : application de la règle des 3 secondes.**

### **Article 7.5 – Cinq secondes**

Pas d'application de la règle des 5 secondes

### **Article 7.6 – Huit secondes**

Pas d'application de la règle des 8 secondes.

### **Article 7.7 – Vingt-quatre secondes**

Pas d'application de la règle des 24 secondes.

### **Article 7.8 – Retour en zone arrière**

Pas d'application de la règle

### **Article 7.9 – Ballon tenu**

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement, la règle de l'alternance est appliquée.

Commentaire : La première touche sur ballon tenu est donnée à l'équipe qui n'a pas le contrôle du ballon lors de l'entre deux en début de rencontre. Un moyen visuel doit être mis en place sur la table de marque (flèche) visible de tout le monde.

## **RÈGLE 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 de l'art 8.2.

### **Article 8.2 – Différentes fautes personnelles**

L'obstruction : contact personnel illégal qui empêche la progression, 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.

- Marquage illégal part derrière : contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire.
- Tenir / contact : 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 avec ou sans ballon.

### Commentaires

**Il n'est pas permis « d'arracher le ballon » à l'adversaire**, et il est interdit de le ceinturer ou de lui taper sur le bras.

Il est permis de « voler le ballon » à l'adversaire quand il dribble, mais il est interdit de le pousser ou de lui couper la route en venant par derrière.

## **Article 8.3 – Sanctions**

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 dans l'action du tir n'est pas réussi, il est accordé 2 (deux) lancers francs d'une valeur de 1 point chacun.
- Si le panier dans l'action du tir est réussi, il est accordé, et 1 (un) seul lancer franc est accordé au tireur d'une valeur d'1 point.

## **Article 8.4 – Faute antisportive**

Une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif sur un adversaire.

Pas de faute antisportive, dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un remplacement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé (voir Art 6.1). Il pourra revenir en jeu dans une autre période.

Le ballon est donné à l'adversaire.

## **Article 8.5 – Faute technique**

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre.

Pas de faute technique, dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un remplacement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé (voir Art 6.1). Il pourra revenir en jeu dans une autre période.

Elle peut sanctionner un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive, envers les joueurs adverses ou critiquer l'arbitrage. (Réparation : ballon donné à l'adversaire)

Initialisation d'une enquête par le Comité pour toute faute technique à l'encontre d'un entraîneur lors d'un match.

## **Article 8.6 – Faute disqualifiante**

Pas de faute disqualifiante « joueur ».

Tout comportement antisportif flagrant d'un entraîneur est passible d'une faute disqualifiante. (Réparation : ballon donné à l'adversaire)

Initialisation d'une enquête par le Comité pour toute faute disqualifiante à l'encontre d'un entraîneur lors d'un match.

## **Article 8.7 – 5 fautes par joueur**

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

## **Article 8.8 – Fautes d'équipe**

**U9 et U8 masculins et féminines** pas de comptabilisation de fautes d'équipe.

**U11 et U10 masculins et féminines** pas de comptabilisation de fautes d'équipe.

## **CHAPITRE 3 – DISPOSITIONS PARTICULIÈRES**

### **RÈGLE 9 – MODE DE DÉFENSE**

La « défense homme à homme » est obligatoire.

Défense individuelle stricte tout terrain.

En cas de défense de zone, avec un ou plusieurs joueurs fixe dans la raquette, quel que soit la position de l'attaquant, l'arbitre devra avertir l'entraîneur en arrêtant le jeu.

Si l'action continue, 1 point sera accordé à l'équipe attaquante plus la possession du ballon avec remise en jeu.

### **RÈGLE 10 – ÉCART DE POINTS**

**L'écart de points entre deux équipes ne peut excéder 30 points.** Si cet écart est atteint, le score affiché reste en l'état et le match continue jusqu'à son terme.

Commentaire :

Les entraîneurs veilleront à tout mettre en œuvre pour ne pas arriver à 30 points d'écart :

- En donnant des consignes de jeu (jeu sans dribble, défense adaptée...)
- En faisant jouer un peu plus les joueurs d'un niveau de jeu plus faible

Si cet écart est atteint, les équipes peuvent être reformées (joueurs mélangés) pour continuer le match jusqu'à son terme.

Arrêt du marquage des points sur le tableau d'affichage.

## **CHAPITRE 4 – DÉFINITIONS**

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

### **RÈGLE 11 – 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

### **RÈGLE 12– BALLON VIVANT**

**Le ballon devient vivant :**

- Sur entre-deux, quand le ballon est frappé par un des deux sauteurs
- Sur lancer franc, quand il est mis à la disposition du tireur
- Sur remise en jeu, quand il est mis à la disposition du joueur effectuant cette remise en jeu

### **RÈGLE 13– CONTRÔLE DU BALLON**

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient ; qu'il dribble ou qu'il a le 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.

## **CHAPITRE 5 – ACCUEIL ET FAIR PLAY**

Au début de la rencontre, il est indispensable que les entraîneurs « MAJEURS » se serrent la main et rassemblent leurs joueurs et/ou joueuses pour aller serrer la main de l'adversaire et des officiels (arbitres et table). Il en est de même à la fin de la rencontre et ce, quel que soit le résultat.

***Afin de faciliter les échanges, il doit être organisé, après la rencontre, par le club recevant, un goûter entre les 2 équipes.***