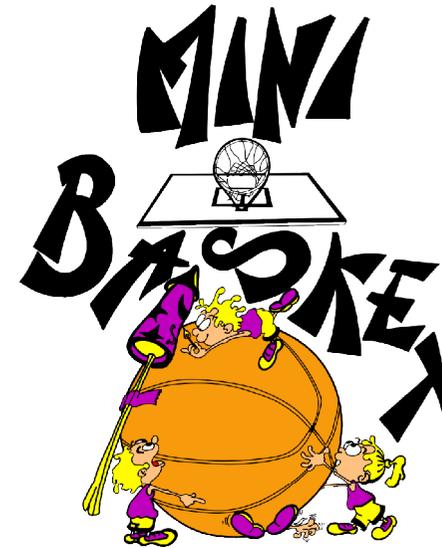


Swissbasketball

Commission Fédérale de Mini Basket



Règlement de jeu

1. LE JEU

Article 1.1 - Définition

Le mini basket est un jeu, pour garçons et filles de moins que 13 ans, il est basé sur le règlement officiel de basketball.

Article 1.2 - Buts

L'objectif pour chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et de empêcher celui-ci de se parer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par ce règlement.

Article 1.3 - Panier contre son camp.

Marquer dans son panier n'est pas accepté. Le panier est annulé et la balle est donnée à l'adversaire sur le côté à la hauteur de la ligne des lancers francs.

Article 1.4 Catégories

Les catégories suivantes sont applicables :

Colibris : U9
Ecoliers : U11
Minimes : U13

Le U signifie « Until » et se traduit par « jusqu'à ». Par exemple, U9, signifie que les enfants jusqu'à 9 ans y compris sont concernés.

2. DIMENSION ET EQUIPEMENTS

Article 2.1 - Terrain de jeu et lignes

Le terrain de jeu avec ses lignes est le même que celui utilisé pour le basketball, y compris les lignes à 3 points.

Article 2.2 Paniers et ballons

Les matchs se disputent avec un ballon de basket en plastique ou en cuir.
Chaque panier se compose d'un panneau rectangulaire, d'un cercle et d'un filet.

Colibris (U9)	Ecoliers (U11)	Minimes (U13)
Paniers à 2.60 m	Paniers à 2.60 m	Paniers à 3.05 m
Ballon No 5	Ballon No 5	Ballon No 6

Article 2.3 Équipement technique

Durant un match, l'équipement technique suivant doit être mis à disposition par les organisateurs :

- Le chronomètre de jeu.
- La feuille de marque Mini-Basket.
- De plaquettes numérotés de 1 à 5 afin d'indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur.
- Un signal sonore pour indiquer la fin des périodes de jeux ainsi que les temps morts et les changements.
- Une flèche pour application de la règle de la possession alternée.

3. LES JOUEURS ET L'ENTRAÎNEUR

Article 3.1 Les équipes

<i>Colibris (U9)</i>	<i>Ecoliers (U11)</i>	<i>Minimes (U13)</i>
<ul style="list-style-type: none">• Minimum 8 joueurs• Maximum 12 joueurs	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 8 joueurs• Maximum 12 joueurs	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 8 joueurs• Maximum 12 joueurs <p>SI LE CHAMPIONNAT COMPORTE UN CLASSEMENT, LE MINIMUM DE JOUEURS EST DE 10.</p>

Si une équipe ne respecte pas le nombre minimal de joueurs, le match sera homologué avec le score obtenu mais l'équipe fautive sera considérée comme perdante.

Si les deux équipes ne respectent pas le nombre minimal de joueurs, le match sera homologué avec le score obtenu mais les deux équipes seront considérées comme perdantes.

Dans tous les cas, le match sera disputé en « pro-forme » pour ne pas trop pénaliser les enfants présents.

Article 3.2 L'entraîneur

L'entraîneur est 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 responsable du changement des joueurs. Il doit être reconnu comme animateur mini basket ou entraîneur mini basket par « Swiss Basketball », selon les directives de la CFE.

Tout entraîneur de niveau supérieur qui n'a pas cette reconnaissance doit suivre le cours animateur mini basket.

Article 3.3 Tenue des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir des maillots et shorts de la même couleur, numérotés de 4 à 15, de 20 à 25, de 30 à 35, de 40 à 45 et de 50 à 55.

4. CHRONOMETRAGE

Article 4.1 È Temps de jeu

Chaque match se compose de 4 périodes de 8 minutes pour les U13, de 6 minutes pour les U11 et de 5 minutes pour les U9. Chaque AR est libre de choisir le mode de jeu le plus adéquat à ses championnats. Ils existent deux modes :

Minutes décomptés	Minutes non décomptés
<ul style="list-style-type: none">Les temps de jeux sont décomptés à l'identique du règlement officiel de basketball. Le chronomètre s'arrête les deux dernières minutes de la dernière période aussi après un panier marqué.Les pauses conseillées sont : Pause de 1 minute entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période Pause de 5 minutes entre la 2^{ème} et la 3^{ème} période Pause de 1 minute entre la 3^{ème} et la 4^{ème} période	<ul style="list-style-type: none">Le chronomètre ne s'arrête que lors des temps morts et des lancers francs.Les pauses conseillées sont : Pause de 1 minute entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période Pause de 5 minutes entre la 2^{ème} et la 3^{ème} période Pause de 1 minute entre la 3^{ème} et la 4^{ème} période

Article 4.2 È Début de la rencontre et des périodes

Le match commence par un entre-deux au milieu du terrain. Pour les périodes successives, la règle de l'alternance est appliquée. A la mi-temps les équipes doivent changer de panier.

Article 4.3 È Temps morts

1 temps mort par équipe et par période est autorisé.

5. DEROULEMENT ET RESULTAT DE LA RENCONTRE

Article 5.1 È Valeurs des paniers

Un panier marqué sur lancers-francs vaut 1 point
Un panier marqué sur action de jeu vaut 2 points.
Il n'y a pas de panier à 3 points en mini basket.

Article 5.2 È Défense individuelle

Afin de répondre aux objectifs de la formation des jeunes joueurs **la défense individuelle est obligatoire. Toute forme de défense de zone, zone-press ou défense mixte sont strictement interdite.** En cas de défense de zone, le commissaire devra rédiger un rapport à la commission cantonale de mini-basket correspondante.

Article 5.3 È Ecrans

Afin de répondre aux objectifs de la formation des jeunes joueurs, toute forme d'écran est interdite. L'arbitre sanctionnera un écran par un coup de sifflet et remettra la balle à l'équipe adverse.

Article 5.4 È Résultat

L'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points est déclarée gagnante. En cas de score nul au terme de la dernière période, le résultat nul est accepté. Si toutefois, la compétition nécessite d'un gagnant, des prolongations de 2 minutes pourront être jouées.

Article 5.5 È Clôture du match

En mini basket, chaque rencontre se termine par une poignée de main échangée par les joueurs et les entraîneurs des deux équipes.

6. REMPLACEMENTS ET PRESENCE SUR LE TERRAIN**Article 6.1 È Nombre de joueurs sur le terrain**

<i>Colibris (U9)</i>	<i>Ecoliers (U11)</i>	<i>Minimes (U13)</i>
• 5 joueurs par équipe sur le terrain (5c5)	5 joueurs par équipe sur le terrain (5c5)	5 joueurs par équipe sur le terrain (5c5)

Article 6.2 È Possibilité de changement

Le système de changement a été conçu pour respecter le principe du mini basket « Tout le monde doit jouer ». Chaque joueur doit jouer :

- 1 période au minimum
- 3 périodes au maximum

Article 6.3 - Décompte des périodes jouées

Lorsqu'un joueur rentre sur le terrain pour remplacer un joueur qui se est blessé, qui a commis 5 fautes ou qui se est fait expulser, la période jouée par le remplaçant ne compte pas comme période de jeu personnelle. ***En cas de blessure non grave, si le joueur blessé peut reprendre le jeu, il doit être remis sur le terrain lors de la première occasion.***

Article 6.4 È 5 fautes, blessure et mauvais comportement

Lorsqu'un joueur a commis 5 fautes, qu'il est victime d'une blessure ou doit se asseoir sur le banc en raison d'un mauvais comportement, il est remplacé par le joueur qui a marqué le moins de points. Si y a plusieurs joueurs dans la même situation, l'entraîneur pourra choisir parmi les joueurs candidats.

Article 6.5 È Procédure

Si le joueur qui bénéficie de lancers francs doit être remplacé à cause d'une blessure, seulement son remplaçant pourra tirer les lancers francs à sa place.

7. MODE DE JEU

Article 7.1 È Mode U15

Si un organisateur met sur pied un championnat pour la catégorie U13, il peut appliquer le règlement national U15.

8. VIOLATIONS

Article 8.1 È Sortie du terrain

Un joueur est hors-jeu, lorsque il touche le sol ou tout autre objet **sur** ou **en dehors** des limites du terrain. Le ballon est hors-jeu, lorsque il touche le sol ou tout autre objet ou personne **sur** ou **en dehors** des limites du terrain.

Article 8.2 È Dribble

Dribbler est l'action de faire rebondir successivement le ballon au sol à l'aide d'une seule main. Dribbler des deux mains constitue une infraction. Une fois le dribble arrêté, il n'est pas permis de recommencer une deuxième fois. Le joueur ne pourra que passer la balle ou tirer.

Article 8.3 È Le marcher

Le marcher est le déplacement illégal d'un joueur qui est en possession de la balle :

- *Le pied de pivot :*
Il y a pivot lorsque un joueur qui contrôle le 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 sans se déplacer.¹
- *Choix du pied de pivot :*
Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il bouge pas et qu'il a les deux pieds au sol, a le choix du pied de pivot
Un joueur qui reçoit la balle en mouvement peut effectuer deux types d'arrêts :
 - Arrêts en 1 temps (les deux pieds touchent le sol simultanément) : le joueur peut choisir le pied de pivot
 - Arrêts en 2 temps (les deux pieds touchent le sol l'un après l'autre) : le pied ayant touché le sol en premier est le pied de pivot.
- *Progression avec la balle*
Après avoir choisi son pied de pivot le joueur :
 - Pourra le lever lors d'une passe ou d'un tir à condition qu'il ait lâché le ballon avant que son pied de pivot retouche le sol.
 - Devra lâcher le ballon avant de le lever pour partir en dribble.
- *Lay-up (tir en course)*
Le joueur est autorisé à effectuer un double pas :
 - Seulement pour tirer au panier ou faire une passe.
 - Pour autant qu'il ait reçu la balle en mouvement juste avant (passe ou arrêt du dribble).

¹ On peut tolérer un léger « glisser » du pied de pivot, si le joueur ne fait pas de pas supplémentaire ainsi.

Article 8.4 È Trois secondes

Un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon.

La règle des trois secondes s'applique à toutes les catégories. Plus la catégorie est jeune, plus grande sera la tolérance à cette règle. **Toutefois, aucune tolérance ne doit être appliquée pour le joueur qui délibérément stationne dans la zone des 3 secondes²**

Article 8.5 È Cinq secondes

- Un joueur étroitement marqué en possession de la balle dispose de 5 secondes pour commencer à dribbler, passer ou tirer la balle.

- Sur une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu dispose de 5 secondes pour la effectuer.

- Un joueur dispose de 5 secondes pour tirer un lancer franc.

La règle des cinq secondes s'applique à toutes les catégories. Plus la catégorie est jeune, plus grande sera la tolérance à cette règle.

Article 8.6 È Huit secondes

La règle des huit secondes ne s'applique dans aucune catégorie du mini basket.

Article 8.7 È Vingt-quatre secondes

La règle des vingt-quatre secondes ne s'applique dans aucune catégorie du mini basket.

Article 8.8 È Retour en zone arrière

Une équipe qui contrôle la balle dans sa zone avant, n'a plus le droit de la ramener dans sa zone arrière. La ligne médiane fait partie de la zone arrière. La règle du retour en zone s'applique à toutes les catégories.

Article 8.9 È Ballon tenu

Le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent simultanément et fermement. Le jeu reprendra en appliquant la règle de l'alternance.

Article 8.10 È Jouer la balle avec les pieds ou les poings.

Il est interdit de jouer la balle avec ses pieds ou avec la main fermée en poing. Toutefois, un contact involontaire avec le pied ne constitue pas une infraction. Il y a infraction si le pied va vers la balle, il n'y a pas d'infraction si la balle va vers le pied.

Article 8.11 È Sanctions à une infraction

Chaque infraction comporte une remise en jeu latérale ou depuis le fond en faveur de l'équipe adverse. La remise en jeu aura lieu à l'endroit le plus proche de où l'infraction a été commise. Si l'infraction comporte une annulation de panier, alors la remise aura lieu sur le côté, à la hauteur de la ligne des lancers francs.

² Une tolérance doit être admise au joueur qui fait un effort pour sortir de la zone, ou au joueur qui dribble en essayant shooter au panier.

9. FAUTES

Article 9.1 Définitions

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire. Elle est inscrite au compte du joueur et sanctionnée selon les règles.

Article 9.2 Différents type de fautes personnelles

- **Obstruction** : contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire, avec ou sans ballon.
- **Charger** : contact personnel d'un joueur avec ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.
- **Tenir** : contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ceci 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 l'adversaire, avec ou sans ballon, pour empêcher sa progression.
- **Pousser** : contact personnel avec n'importe quelle partie du corps dans le but de déplacer de force un adversaire, avec ou sans balle.

Article 9.3 Sanctions aux fautes personnelles

- **Si la faute a été commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer**, le jeu reprendra par une remise en jeu depuis le endroit plus proche à où la faute a été commise
- **Si la faute a été commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer**, le jeu reprendra par 2 lancers francs.
- **Si la faute a été commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer et que le panier est marqué**, le panier comptera et le jeu reprendra par 1 seul lancers francs

Article 9.4 Fautes d'équipe

Le nombre de fautes d'équipe n'est pas pris en compte (pas de bonus)

Article 9.5 Autres fautes

Les fautes antisportives, techniques ou disqualifiantes ne sont pas sifflées dans le mini basket.

Dans le cas d'un tel comportement de joueur, l'arbitre et/ou le commissaire, peuvent demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé et cette période comptera comme période jouée selon les articles 6.2 et suivants. Il pourra revenir en jeu une fois la période terminée³

Toutefois un commissaire peut décider d'éloigner un entraîneur ou un joueur du match s'il détecte un manque flagrant de fair-play (insultes ou réclamations répétées envers les arbitres ; graves fautes antisportives d'un joueur qui ne joue pas la balle ; etc.).

³ Dans un tel cas le commissaire de salle devra rédiger un rapport envers le joueur à l'association régionale organisatrice de la compétition.

Article 9.6 È Procédures

Après avoir sifflé une faute, l'arbitre se dirige vers la table de marque pour indiquer quel joueur a commis la faute et quelle sera la sanction. Le marqueur notera la faute personnelle dans la case prévue à cet effet et montrera la palette avec le nombre de fautes personnelles totales du joueur en question.

Article 9.7 È Cinq fautes personnelles d'un joueur

Le joueur qui a commis 5 fautes doit quitter le jeu. Le remplacement se fera selon l'article 6.2 et suivants.

10. LANCERS FRANCS**Article 10.1 È Positionnement**

Lors d'un lancer franc, le tireur se place derrière la ligne des lancers francs.

Deux de ses coéquipiers prennent place sur la ligne latérale délimitant la zone des 3 secondes, dans la position centrale.

Deux défenseurs prennent place dans les deux zones plus proches au panier et un seul défenseur prend place dans la zone restante (au choix).

Article 10.2 È Règles pour le tireur

Le tireur n'a pas le droit de :

- dépasser la ligne des lancers francs lors du shoot.
- Aller au rebond avant que la balle n'ait touché le cercle.
- Lors du dernier lancer franc, ne pas toucher le cercle.

Toutes ces infractions comportent l'annulation du panier si marqué et une remise en jeu latérale pour l'équipe adverse si l'infraction a eu lieu lors du dernier lancer franc.

Article 10.3 È Règles pour les défenseurs

Les défenseurs au rebond n'ont pas le droit de :

- Aller au rebond avant que la balle ait quitté les mains du tireur

En cas d'infraction, si le panier n'est pas marqué, le lancer franc sera répété. Si le panier est marqué il sera pris en compte et le jeu reprendra comme si l'infraction n'avait pas eu lieu.

Article 10.4 È Règles pour les attaquants

Les attaquants au rebond n'ont pas le droit de :

- Aller au rebond avant que la balle ait quitté les mains du tireur

En cas d'infraction, si le panier n'est pas marqué, l'équipe adverse bénéficiera d'une remise au fond. Si le panier est marqué il sera pris en compte et le jeu reprendra comme si l'infraction n'avait pas eu lieu.

11. POSSESSION ALTERNEE

Article 11.1 È Définition

La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux, dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite.

Article 11.2 È Première possession

L'équipe qui n'a pas obtenu la possession du ballon vivant sur le terrain lors de l'entre-deux de la première période commencera la possession alternée.

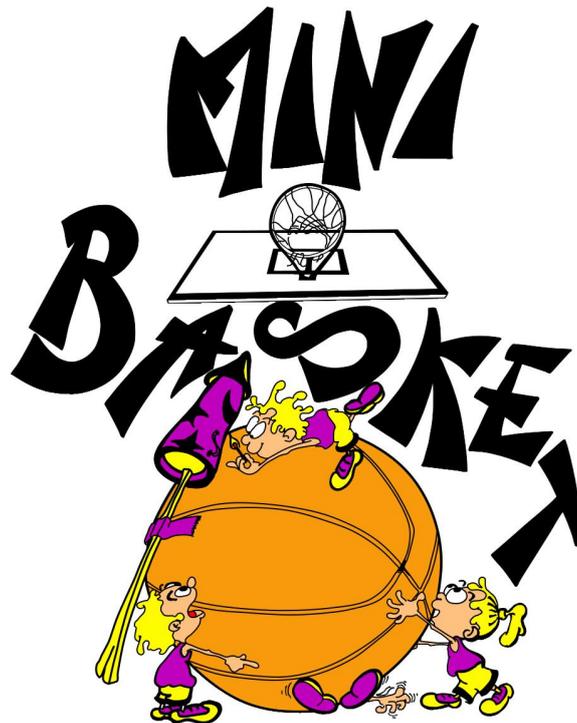
Article 11.3 È Début des périodes

L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quelle période, devra commencer la période suivante par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque.

Article 11.4 È La flèche

L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche sera inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

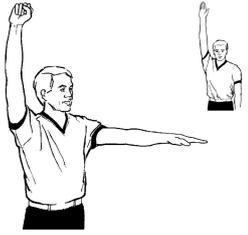
Gestuelle utilisée par les arbitres



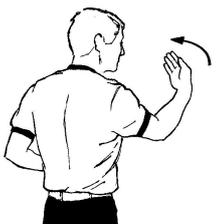
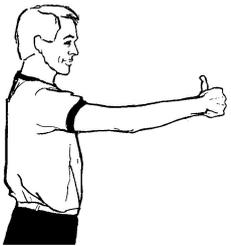
I. SCORE

<p>UN POINT</p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p>	<p>DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>SCORE ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine</p>
---	---	---	---	---

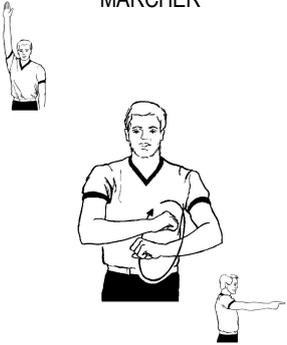
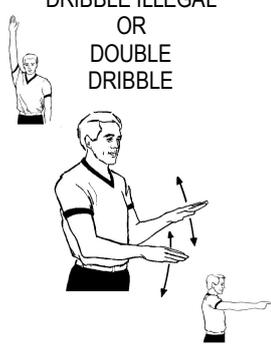
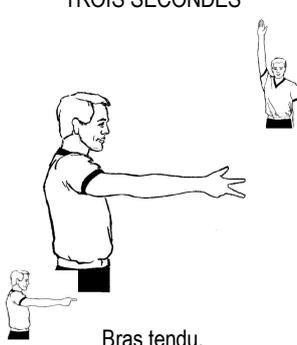
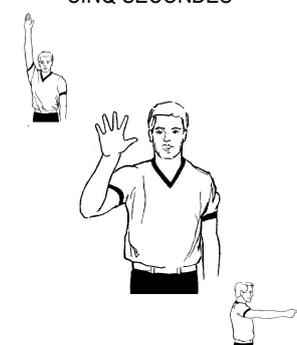
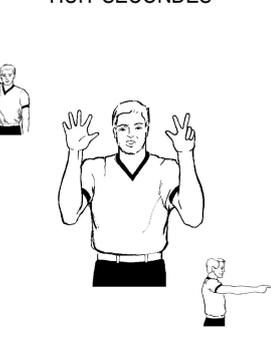
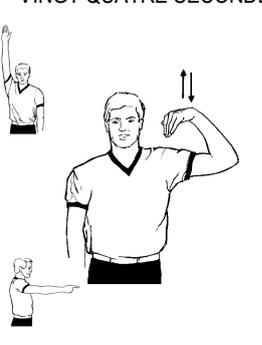
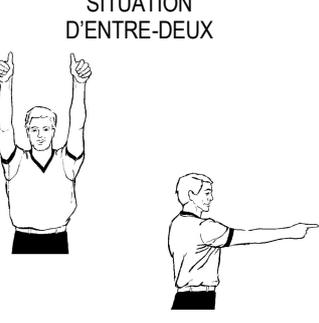
II. CHRONOMETRAGE

<p>Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) ou ne pas déclencher le chronomètre</p>  <p>Main ouverte</p>	<p>Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé – paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif,</p>	<p>Reprise du jeu</p>  <p>Couperet avec la main</p>	<p>Remettre à 24 secondes</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
--	--	---	--

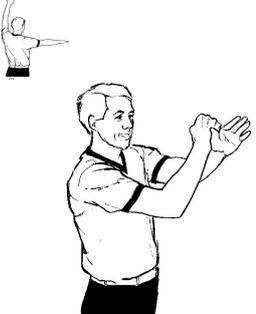
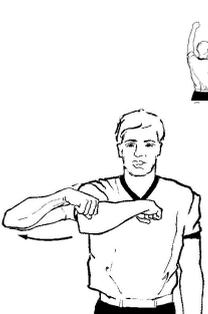
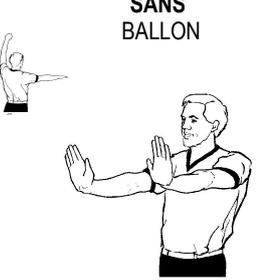
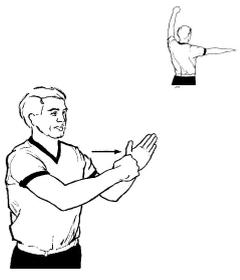
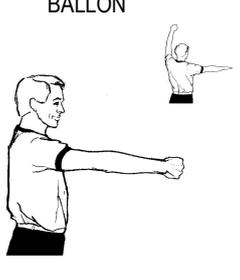
III. ADMINISTRATION

<p>REMPACEMENT (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>Faire signe d'entrer</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>TEMPS-MORT (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et la main ouverte</p>	<p>COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la table</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>
--	---	--	---

IV. GENRE DE VIOLATIONS

<p>MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>DRIBBLE ILLEGAL OR DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation, Vers l'avant</p>	<p>TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p>
<p>CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>VINGT QUATRE SECONDES</p>  <p>doigts touchant l'épaule</p>	<p>RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>FAUTE DE PIED DELIBEREE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé Parallèlement aux lignes de touche</p>	<p>SITUATION D'ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession</p>	

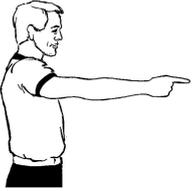
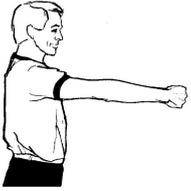
V. GENRE DE FAUTES

<p>UTILISATION ILLÉGALE DES MAINS</p>  <p>se frapper le poignet</p>	<p>OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>mains aux hanches</p>	<p>USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>imiter l'action de pousser</p>	<p>PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>D'UNE ÉQUIPE QUI CONTRÔLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>TECHNIQUE</p>  <p>Former un T, Les mains ouvertes</p>	<p>ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) ACCORDES

<p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigt pointés vers le haut</p>	<p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés vers le haut</p>
--	---	--

OU DIRECTION DU JEU

 <p>Doigt pointé, parallèle aux lignes de touche</p>	<p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
---	--