

## Préambule :

« Ne perdons pas de vue qu'un rassemblement Mini-Basket est une affaire de jeunes entre eux, que l'intervention des adultes doit être la plus discrète possible, rester dans une attitude loyale et impartiale, à l'exclusion de toute passion nuisible à l'esprit de cette compétition »

## Règle 1 : Dimensions et équipements

### 1. Le terrain :

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle. Les dimensions : **28 X 15 mètres. C'est un terrain normal. Interdiction de jouer en travers.**

### 2. Les lignes :

**Ce sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de basket-ball normal avec la restriction suivante :**

La ligne de lancer franc est tracée à 4m du panneau (ligne en pointillés).

**La présence des lignes sur un terrain de jeu est essentielle ; mêmes tracées de façon sommaire ou provisoire, elles donnent aux enfants les repères et sont indispensables à l'acquisition et au respect des règles du jeu.**

### 3. Les panneaux (paniers) :

Chaque panier doit comprendre **l'anneau et le filet**, ce dernier étant un repère visuel important pour l'enfant.

Chacun des deux anneaux doit être à 2m60 au-dessus du terrain.

### 4. Le ballon :

Ballon **taille 5** obligatoirement.

## 5. L'équipement technique :

Le club recevant doit mettre à disposition :

- le chronomètre de jeu
- l'ordinateur pour l'e-marque (à défaut une feuille de marque)
- des plaquettes numérotées de 1 à 5 pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur
- la flèche (pour l'alternance des possessions).
- un appareil sonore permettant d'annoncer la fin des ¼ temps

## Règle 2 : Les joueurs et l'entraîneur

### 1. L'équipement technique :

Les rencontres se déroulent à 4 contre 4.

Chaque équipe doit être composée de 4 joueurs minimum et 8 maximums.

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

### 2. L'entraîneur :

Il 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 doit être licencié. (S'il est mineur, il doit être accompagné d'une personne majeure licenciée).**

Une faute technique ou disqualifiante pourra lui être sifflée en cas d'attitude antisportive.

## Règle 3 : le chronométrage

### 1. Temps de jeu :

**4 périodes de 8 minutes décomptées.**

Un intervalle de 2 minutes existe entre les périodes 1 et 2 et entre les périodes 3 et 4.

Une mi-temps de 6 minutes existe entre les périodes 2 et 3.

La 1<sup>ère</sup> période débute par un entre-deux dans le rond central, ensuite on applique l'alternance pour les périodes 2, 3 et 4.

A la mi-temps les équipes doivent changer de panier.

## 2. Temps mort :

Un temps mort d'une minute par période pour chaque équipe. Tout temps mort non utilisé ne peut pas être reporté sur une autre période.

## Règle 4 : Présence en jeu et remplacements

**Obligation de faire participer** chaque joueur à deux périodes minimum.

**Les remplacements peuvent se faire dès que le chronomètre de jeu est arrêté.**

## Règle 5 : Valeur d'un panier et Résultat Final

- Un panier réussi derrière la ligne des 6m75 compte 3 points.
- Un panier réussi à l'extérieur de la raquette compte 2 points.
- Un lancer franc compte 1 point.

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

Pas de prolongation : **un résultat nul est validé. Victoire : 3pts, Nul : 2pts, défaite 1pt**

**L’Affichage du score est fortement recommandé.**

**Le club recevant le match doit enregistrer le résultat du match avant la fin du week-end soit via l'e-marque soit par FBI**

## Règle 6 : Règles particulières

- Non application de la règle des 3 secondes.
- Non application de la règle des 5 secondes
- Non application de la règle des 8 secondes.
- Non application de la règle des 24 secondes.
- Non application de la règle du retour en zone arrière.
- Ballon tenu : règle de l'alternance.
- Pas de lancer franc.

### **Fautes :**

- 1 joueur ayant commis 5 fautes personnelles quittera définitivement le terrain. **Pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe.**
- En cas de faute commise sur un joueur, 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.
- En cas de faute commise sur un joueur « en position de shoot » :
  - Si le panier est réussi, panier accordé et un lancer franc supplémentaire.
  - Si le panier n'est pas réussi : réparation : pour un tir à 3pts : 3 lancers francs, pour un tir à 2pts : 2 lancers francs.
- Pas de faute antisportive, technique ou disqualifiante pour un joueur mais, dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander le changement de joueur. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé et pourra revenir en jeu seulement si l'arbitre le lui permet. L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.
- **Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, la défense individuelle est obligatoire.**

### **Règle 7 : L'arbitrage en Mini-Basket :**

**L'arbitre est à la fois directeur de jeu et éducateur. Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues dans le code de jeu. 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'il y a une personne qui vérifie cette application en étant partie intégrante du jeu. La rencontre sera dirigée par au minimum un arbitre club et/ou un adulte licencié.**

**Tout doit être sifflé.**

**Un entraîneur pourra, lors de l'entretien d'avant match avec l'arbitre, demander à celui-ci d'être attentif à l'application d'une règle apprise récemment à l'entraînement. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique. La sanction de l'arbitre doit être également pédagogique. Elle doit être appliquée verbalement avant même de faire les gestes qui correspondent.**

### **Règle 8 : La table de marque Mini-Basket :**

**Le Chronométrateur et le marqueur doivent être licenciés.**

**Le club recevant le match doit enregistrer le résultat du match avant la fin du week-end soit via l'e-marque soit par FBI.**