REGLES DE JEU DU MINI-BASKET (U11)

Saison 2026/ 2027 – Emarque Mini Basket Obligatoire

1ère et 2ème phase débutants-débrouillés (octobre 26 – mai 27) (4 contre 4)

Chers éducateurs, chères éducatrices, vous êtes pour vos joueurs et joueuses un modèle social. Offrez-lui toujours une image fair–Play, de respect, de discipline. Être **fair-play, c'est ce conformer aux règles de jeu**, respecter les décisions de l'arbitre, refuser la violence, la tricherie. N'oubliez pas que nous avons pris pour devise que **« le jeu prime sur l'enjeu »**. **Et le basket reste avant tout un jeu.**

REGLE 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 dix ans, dans l'année où la compétition commence, **c'est à dire pour la catégorie U11 filles/garçons 9 et 10 ans.**

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 propre panier n'est pas accepté.** Le ballon est donné à l'adversaire sur le côté, à hauteur de la ligne de lancer franc.

REGLE 2 – DIMENSIONS ET EQUIPEMENTS

Article 2.1 – Le terrain

Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire plane et dure, libre de tout obstacle.

Dimensions : Maxi : 28x15, Mini : 15x14

Article 2.2 – Les lignes

Ce sont les mêmes que celle tracées sur un terrain de basket-ball avec les **différences** suivantes :

Il sera primordial d'adapter la ligne des lancers francs à l'âge et aux possibilités de l'enfant. L'objectif est que la gestuelle apprise ne soit pas déformée. Avec accord des 2 éducateurs avant le début de la rencontre :

- On utilisera la ligne avec les pointillés si celle-ci est matérialisée (sinon on placera l'enfant à mi-chemin entre le panier et la ligne des L-F) le but est que l'enfant réussisse à marquer avec un bon geste.

- On pourra utiliser la ligne normale pour des enfants qui auront acquis une expérience et un geste.

- Les lignes et la zone de panier à 3 points **ne sont pas utilisées même si elles existent.**

Article 2.3 – Les panneaux / les paniers

Chacun des panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane et rectangulaire.

Chaque panier comprend l'anneau et le filet.

Chacun des 2 anneaux doit être à **2,60 m** au-dessus du terrain.

Article 2.4 – Le ballon

Catégorie poussin(e) : **ballon de taille 5**

Article 2.5 – Équipement technique

L'équipement technique suivant doit être à disposition :

- Le chronomètre de jeu.

- La feuille de match simplifiée.

- Des plaquettes numérotées de 1 à 5, pour indiquer le nombre de fautes personnelles commises par un joueur,

- Un panneau d'affichage du score.

- Un appareil sonore ou un sifflet.

REGLE 3 – LES JOUEURS ET L'ENTRAINEUR

Article 3.1 – Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs maximums : 4 joueurs sur le terrain et des remplaçants. Aucun joueur n'a le titre de et/ou la fonction de capitaine.

Possibilité d'équipes mixtes sous certaines conditions :

- **En catégorie U11 filles, pas plus de 1 garçon à la fois sur le terrain.**

Article 3.2 – L'entraîneur

L'entraîneur 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.

Il doit être licencié.

Article 3.3 – Tenue des joueurs

Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir un maillot de même couleur.

Les maillots doivent être numérotés à partir de 4.

REGLE 4 – REGLES DE CHRONOMETRAGE

Article 4.1 – Temps de jeu / Chronométrage

Le temps de jeu se décompose en 5 périodes de 6 minutes décomptées (Le temps de jeu est décompté à l'identique du règlement officiel de basket-ball).

Un intervalle de 2 minutes est à respecter entre les 5 périodes. **Il n'y a donc pas de mi-temps.**

Article 4.2 – Début de la rencontre

La 1ère période doit commencer par un entre deux au centre du terrain, l'arbitre doit lancer le ballon entre 2 adversaires. **La règle de l'alternance est appliquée pour le début des autres périodes ainsi que dans toutes les situations d'entre deux. Entre la 2ème et la 3ème période, les équipes doivent changer de panier.** Pour la 5ème période on garde le même panier.

Article 4.3 – Temps mort

Un seul temps mort de 1 minute peut être prit sur l'ensemble des périodes 1 et 2 pour chaque équipe.
Un seul temps mort de 1 minute peut être prit sur l'ensemble des périodes 3 et 4 pour chaque équipe.
Un seul temps mort de 1 minute peut être prit sur la période 5 pour chaque équipe.

REGLE 5 – VALEUR D'UN PANIER REUSSI – RESULTAT DE LA RENCONTRE

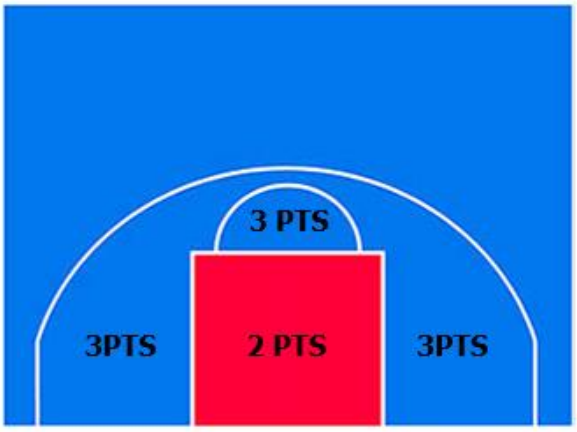
Article 5.1 – Valeurs

Un panier réussi dans la raquette, compte 2 points.

Un panier réussi en dehors de la raquette compte 3 points.

Voir le schéma suivant :

- Zone Rouge = 2 points
- Zone Bleue = 3 points.



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

Article 5.2 – Résultat

Chaque période gagnée vaut **3 points,** chaque période perdue vaut **1 point**. **Si égalité à la fin d'une période (1, 2, 3, 4, 5) on valide 2 points à chaque équipe.** On remet le score de chaque équipe à zéro au début de chaque nouvelle période.
Si le résultat est nul au terme de la fin du match : pas de prolongation, **MATCH NUL, FIN DU MATCH.**

REGLE 6 – REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN

Article 6.1 – Procédure

Le remplacement peut se faire dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté sauf violation en **ZONE ARRIERE.** Les remplacements en zone arrière ne sont pas autorisés **sauf** si une contre-attaque n'est pas possible, c'est-à-dire en cas de : **Faute et arrêt de jeu prolongé (joueur blessé) VOIR REGLE 9 DISPOSITIONS PARTICULIERES.**

Article 6.2 – Présence sur le terrain et possibilités de remplacement

Tous les matchs se jouent en 4 contre 4.
Une rencontre se déroule entre 2 équipes A et B comprenant 2 oppositions 1 et 2.
Chaque équipe doit présenter un effectif maximum de 10 joueurs et minimum de 5. Lorsque l'entraîneur remplit la feuille de marque, il répartit l'effectif en 2 groupes de 5 joueurs au maximum, appelées oppositions 1 et 2.

Les 2 oppositions sont de niveaux décroissants : l'opposition 1 étant constituée des joueurs les plus confirmés.

La différence entre le nombre de joueurs des oppositions 1 et 2 doit être inférieure ou égale à 1 joueur.

Dans le cas où l'effectif de l'équipe est un nombre pair, chaque opposition est composée du même nombre de joueur, mais si l'effectif est un nombre impair, c'est l'opposition 2 qui comporte le plus grand nombre de joueurs.
Chacune des 2 oppositions dispute les quarts temps correspondant à leur chiffre (pair et impair) contre l'opposition adverse de même numéro (ex. : opposition 1, équipe A contre opposition 1, équipe B).

Si l'équipe est composée de 8 joueurs ou plus : les joueurs inscrits dans l'une ou l'autre opposition sont « permanents » c'est-à-dire qu'ils ne jouent que leur quart temps respectif.

Si l'équipe est composée de 7 joueurs : les joueurs inscrits dans l'opposition 1 sont « Permanents » et jouent uniquement leur quart temps respectif. Seul des joueurs de l'opposition 2 sont susceptibles de venir jouer avec ceux de l'opposition 1. Ils sont alors appelés « Joueurs volants », mais ils ne pourront jouer au maximum que 3 minutes chacun, en tant que remplaçant.

Si l'équipe est composée de 5 ou 6 joueurs : la règle s'applique toujours mais les joueurs de chaque opposition sont « volants » dans l'autre opposition.

Cette règle est valable pour les périodes 1, 2, 3 et 4.

Consulter l'annexe à la fin de ce règlement pour des exemples de cas.

Pour la période 5 l'entraîneur est libre de faire jouer les joueurs de l'opposition 1 ou 2 à sa convenance et de faire ou non le nombre de changements qu'il voudra : « coaching libre ».

REGLE 7 – VIOLATIONS

Article 7.1 – Joueur hors des limites du 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.

Article 7.2 – Dribble

Pour commencer un dribble, le joueur devra tenir le ballon, préalablement à l'action de lancer le ballon vers le sol.

Article 7.3 – ***Application de la règle du marcher***

La règle : 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.

Le pivot : 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.

Choix du pied de pivot : un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les 2 pieds au sol a le choix du pied de pivot.

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qui dribble peut s'arrêter en 2 temps :

- Si lors de l'arrêt, un pied est en contact avec le sol, c'est le pied de pivot.

- Si lors de l'arrêt, aucun pied n'est en contact avec le sol, le joueur aura le choix du pied de pivot s'il fait un arrêt simultané ou alors il pourra utiliser le premier pied posé comme pied de pivot.

Progression avec le ballon : après avoir choisi son pied de pivot, le joueur :

- Pourra le 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 le lever pour un départ en dribble.

Article 7.4 ***– Non Application de la règle des trois secondes.***

La règle : un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon dans sa zone avant. Les arbitres auront une action préventive envers le joueur en lui expliquant la règle et en l'invitant à quitter la zone restrictive.

Article 7.5 – ***Application de la règle des cinq secondes***

Un joueur en possession du ballon et étroitement marqué, dispose de 5 secondes pour dribbler, passer ou tirer au panier.

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

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

Article 7.6 – ***Non application de la règle des 8 secondes.***

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière, dispose de 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant.

Article 7.7 – ***Non application de la règle des 24 secondes.***

La règle : une équipe contrôlant le ballon doit tenter un tir dans un délai de 24 secondes.

Article 7.8 – ***Non application de la règle du retour en zone arrière.***

La règle : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière. La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

S'il y a inversion du sens du jeu par les joueurs, l'arbitre intervient et fait repartir le jeu dans la bonne direction en maintenant la possession du ballon à l'équipe qui en avait le contrôle.

Article 7.9 – ***Application de la règle du ballon tenu***

La règle : le ballon est tenu lorsque plusieurs adversaires le tiennent fermement.

Le jeu reprend en **application de la règle de l'alternance.**

REGLE 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.

Article 8.2 – Différentes fautes personnelles

L'obstruction : contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire, avec ou sans le ballon.

Charger : contact personnel d'un joueur, avec ou sans le 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. 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 qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

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 du terrain est réussi, panier accordé, aucune réparation supplémentaire,

- Si le panier du terrain n'est pas réussi, il est accordé 2 lancers francs.

Il n'y a pas d'application de la comptabilisation des fautes d'équipe.

Article 8.4 – Faute antisportive : **Pas de faute antisportive sifflée en Mini basket.**

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

Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un changement de joueur.

Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période, il sera remplacé et pourra revenir en jeu. L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur devra être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle.

Article 8.5 – Faute technique : **Pas de faute technique en Mini basket, comme pour la faute antisportive, l'arbitre demandera un changement.**

La règle : une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, vers un joueur, vers l'arbitre. Elle sanctionne également un entraîneur qui pénètre sur le terrain.

Possibilité de siffler une faute technique à un entraîneur qui n'aurait pas une attitude sportive, dans ce cas, initialisation d'une enquête par le Comité Départemental.

Article 8.6 – Faute disqualifiante : **Pas de faute disqualifiante en Mini basket.**

La règle : tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un entraîneur est une faute

disqualifiante. Même application que pour la faute technique.

Article 8.7 – 5 fautes par joueur : **un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.**

REGLE 9 : DISPOSITIONS PARTICULIERES

Article 9.1 – **Pour favoriser le jeu rapide chez les jeunes**, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur les remises en jeu en **ZONE ARRIERE.** Les remplacements en zone arrière ne sont plus autorisés sauf si une contre-attaque n'est pas possible, c'est-à-dire en cas de :

- **Faute.**
- **Arrêt de jeu prolongé (joueur blessé).**

L'arbitre ne touche pas la balle en zone arrière sur : panier marqué, marcher, reprise de dribble, sortie de balle.

Article 9.2 – Afin de répondre aux objectifs de formation du joueur, **la défense homme à homme ou fille à fille est OBLIGATOIRE**. La seule chose organisée défensivement sera le fait de confier un opposant à chaque joueur dont il aura la responsabilité. **Si l'écart est beaucoup trop important entre les deux équipes il sera conseillé aux éducateurs de faire reculer son équipe (défense ½ terrain)**, ou d'obliger le défenseur du remiseur à avoir les mains dans le dos tant que la balle n'est pas entrée en jeu. Cet aménagement pédagogique a pour objet de garder une défense agressive tout en permettant au jeu offensif de se développer.

Annexe au règlement sportif jeunes

L'IDEE GENERALE : il est demandé à l'éducateur de répartir équitablement le temps de jeu entre les joueurs.

1 - REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN POUR LES PERIODES 1, 2, 3, 4.

L'opposition 1 joue les périodes 1 et 3. L'opposition 2 joue les périodes 2 et 4.

Pour la période 5 l'entraineur est libre de faire jouer les joueurs de l'opposition 1 ou 2 à sa convenance et de faire ou non le nombre de changements qu'il voudra : « coaching libre ».

Exemples de cas (le terme « joueur » correspond aussi bien aux filles qu'aux garçons) :

- Si l'équipe est composée de 10 joueurs. Chaque opposition est composée de 5 joueurs. Mais comme le match se joue en 4 contre 4, chaque opposition dispose donc d'un remplaçant.
- Si l'équipe est composée de 9 joueurs. L'opposition 1 est composée de 4 joueurs et l'opposition 2 de 5 joueurs. **Seule l'opposition 2 dispose d'un remplaçant**.
- Si l'équipe est composée de 8 joueurs. L'opposition 1 et l'opposition 2 sont composées de 4 joueurs chacune. Il n'y a donc pas de remplaçant.
- Si l'équipe est composée de 7 joueurs. L'opposition 1 est composée de 3 joueurs et l'opposition 2 de 4 joueurs. Puisqu'il manque 1 joueur dans l'opposition 1 pour le match en 4 contre 4, tous les joueurs de l'opposition 2 sont appelés « joueurs volants » et joueront comme remplaçant avec l'opposition 1. Par contre dans cet exemple d'équipe à 7, aucun joueur de l'opposition 1 ne pourra jouer avec l'opposition 2.
- Si l'équipe est composée de 6 joueurs. L'opposition 1 sera composée de 3 joueurs et l'opposition 2 de 3 joueurs. Les joueurs de chaque opposition sont « volants » **dans l'autre opposition**.
- Si l'équipe est composée de 5 joueurs. L'opposition 1 sera composée de 2 joueurs et l'opposition 2 de 3 joueurs. Les joueurs de chaque opposition sont « volants » **dans l'autre opposition**. L'éducateur partagera au mieux le temps de jeu entre ces joueurs.
- **Remarque : En cas de blessure d'un des joueurs pendant la rencontre et en toute circonstance non décrite dans ce règlement, le bon sens de tous les acteurs devra prévaloir pour conserver l'esprit du jeu et non de l'enjeu.**

10 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	Romain
4	Yvan
5	Max
1	Benoît
2	Kader
3	Julien
4	Sébastien
5	Gérald

Opposition 1 des « confirmés » : elle compte 5 joueurs.
➥ Max = remplaçant

Opposition 2 des « débrouillés » : elle compte 5 joueurs
➥ Gérald = remplaçant

9 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	Lisa
4	Yvan
5	
1	Benoît
2	Fabien
3	Julien
4	Sébastien
5	Gérald

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 4 joueurs.

➥ **Pas** de remplaçant pour l'opposition 1 des « confirmés »

Opposition 2 des « débrouillés » : elle compte 5 joueurs
➥ Gérald = remplaçant

8 JOUEURS

1	Alexia
2	Jeanne
3	Romane
4	Lisa
5	
1	Anaïs
2	Fabienne
3	Julie
4	Sophie
5	

Opposition 1 des « confirmées » : elle ne compte que 4 joueuses.

➥ **Pas** de remplaçante pour l'opposition 1 des « confirmées »

Opposition 2 des « débrouillées » : elle ne compte que 4 joueuses
➥ **Pas** de remplaçante pour l'opposition 2 des « débrouillées »

7 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	Romain
4	
5	
1	Benoît
2	Fabien
3	Julien
4	Sébastien
5	

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 3 joueurs.

➥ N'importe quel joueur de l'opposition 2 des « débrouillés » peut jouer le rôle de 4ème homme (4ème joueur) pour l'opposition 1 des « confirmés »

Opposition 2 des « débrouillés » : elle ne compte que 4 joueurs,
➥ **Pas** de remplaçant pour l'opposition 2 des « débrouillés »

6 JOUEURS

1	Rachid
2	Jean
3	Romain
4	
5	
1	Benoît
2	Kader
3	Julien
4	
5	

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 3 joueurs.

➥ N'importe quel joueur de l'opposition 2 des « débrouillés » peut jouer le rôle de 4ème homme (4ème joueur) pour l'opposition 1 des « confirmés »

Opposition 2 des « débrouillés » : elle ne compte que 3 joueurs.

➥ N'importe quel joueur de l'opposition 1 des « confirmés » peut jouer le rôle de 4ème homme (4ème joueur) pour l'opposition 2 des « débrouillés »

5 JOUEURS

1	Alex
2	Jean
3	
4	
5	
1	Lisa
2	Fabien
3	Elodie
4	
5	

Opposition 1 des « confirmés » : elle ne compte que 2 joueurs.

➥ N'importe quel joueur de l'opposition 2 des « débrouillés » peut jouer le rôle de 3ème et 4ème homme (3ème et 4ème joueur) pour l'opposition 1 des « confirmés »

Opposition 2 des « débrouillés » : elle ne compte que 3 joueurs.

➥ N'importe quel joueur de l'opposition 1 des « confirmés » peut jouer le rôle de 4ème homme (4ème joueur) pour l'opposition 2 des « débrouillés »

1 - REMPLACEMENT ET PRESENCE SUR LE TERRAIN : PERIODE 5

Pour la période 5 l'entraineur est libre de faire jouer les joueurs de l'opposition 1 ou 2 à sa convenance et de faire ou non le nombre de changements qu'il voudra : « coaching libre ».

Commission technique Départementale

Comité Basket 87