



COMITE DE SEINE-ET-MARNE DE BASKET-BALL

10 rue des Écoles – Pouilly-le-Fort – 77240 Vert-Saint-Denis

Tél : 01.60.63.03.11 – Fax : 01.60.63.57.39

<http://www.basket77.fr>

Code APE : 9312 Z – SIRET : 784 930 612 000 71

 [COMITE DE SEINE ET MARNE DE BASKET BALL - 77](#)  [@CD77Basket](#)

PÔLE MANIFESTATIONS **FÊTE NATIONALE DU MINIBASKET** **1^{ER} MAI 2026 – COULOMMIERS** **RÈGLEMENT COMPLET**

En bleu, vous trouverez les articles du règlement du Championnat de Seine-et-Marne, en rouge, les articles du règlement spécifique à la Fête Nationale du Minibasket.

Art 1 - Dimensions du terrain de jeu

28m x 15m.

Art 2 - Paniers

Ils sont situés à 2,60 mètres au-dessus du terrain.

Art 3 - Ballon

Ballon de taille 5.

Art 4 - Composition des équipes

Nombre de joueurs minimums : 4

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

Une équipe mixte ne peut évoluer que dans les rencontres masculines.

Art 5 - L'éducateur

L'éducateur est 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.

Art 6 - Tenue des joueurs

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

Art 7 - Temps de jeu / Chronométrage

2 périodes de jeu de 6 minutes chacune.

Une mi-temps de 2 minutes entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période.

Arrêt du chrono : uniquement pendant les lancers francs.

Art 8 - Début des périodes

La 1ère période commence par un entre deux au centre du terrain, par la suite plus d'entre deux, application de la règle de l'alternance.

Un moyen visuel doit être mis en place sur la table de marque (flèche de l'alternance visible de tout le monde).

Art 9 - Temps morts

Chaque éducateur peut demander un temps mort par période.

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

Art 10 - Possibilités de remplacement

Changements de joueurs à la volée.

Commentaire : l'éducateur d'une équipe veillera à permettre à chaque joueur de disposer de temps de jeu équitable lors d'une rencontre.

Art 11 - Valeur des paniers

Un panier réussi du terrain compte 2 points, un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point. Pas de panier à trois points.

Marquer dans le panier de son équipe n'apporte pas de points à l'équipe adverse. Le ballon est donné à celle-ci sur la ligne de touche à la hauteur de la ligne de lancer-franc pour la remise en jeu.

Art 12 - Fautes

Suivant les règlements du Basket-Ball.

4 fautes de joueurs.

Art 13 - Fautes particulières

Une faute antisportive est une faute commise 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. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu dans une autre période.

Deux lancers francs seront accordés à l'équipe adverse + possession du ballon.

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux envers un joueur ou un arbitre. Dans le cas d'un tel comportement, l'arbitre pourra demander un changement. Le joueur devra sortir du terrain jusqu'à la fin de la période. Il sera remplacé. Il pourra revenir en jeu dans une autre période. Elle sanctionne également un éducateur qui pénètre sur le terrain sans y avoir été invité par l'arbitre ou qui n'aurait pas une attitude sportive. Ouverture d'une enquête disciplinaire par le comité pour toute faute technique à l'encontre d'un éducateur lors d'un match.

Un lancer franc sera accordé à l'équipe adverse. Le jeu reprendra là où il s'était arrêté.

Art 14 - Système de défense

Le système de défense individuelle **HOMME à HOMME** ou **FILLE à FILLE** est obligatoire.

Art 15 - Comptabilisation des points

L'ÉCART DE POINTS ENTRE DEUX ÉQUIPES NE PEUT EXCÉDER 30 POINTS.

Si cet écart est atteint, le score est enregistré en l'état et le match continue jusqu'à son terme mais : il faut ARRÊTER D'INSCRIRE les points des paniers marqués sur la feuille de marque et LAISSER L'AFFICHAGE DES POINTS AU MOMENT OU L'ÉCART DE 30 POINTS A ÉTÉ ATTEINT. Le chronométrage du temps de jeu continue.

Commentaire : les éducateurs veilleront à tout mettre en œuvre pour ne pas arriver à un écart de 30 points :

En donnant des consignes de jeu (jeu sans dribble défense adaptée, etc.),

En faisant jouer, un peu plus, les joueurs d'un niveau de jeu plus faible.

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

Si le score est à égalité au terme de la dernière période : prolongation d'1 minute.

Le résultat est validé par la commission sportive jeune : match gagné : 3 points, match perdu : 1 point.

Art 16 - Autres règles non applicables

Pas d'application de la règle du retour en zone.

Pas d'application de la règle des 5 secondes. L'arbitre invitera le joueur à passer la balle et éventuellement sifflera si la passe n'est pas faite dans un délai raisonnable.

Pas d'application de la règle des 8 secondes. Pas d'application de la règle des 24 secondes.

Art 17 - Match perdu par forfait

Les équipes devront se présenter et s'échauffer à la ½ temps du match précédent leur rencontre et devront être prêtes à jouer dès le coup de sifflet final de la rencontre précédente. Au-delà de 5 minutes de retard, l'équipe sera considérée comme forfait.

ACCUEIL & FAIR PLAY : à la fin de la rencontre, il est indispensable que les éducateurs rassemblent les joueurs et les joueuses pour aller serrer la main de l'adversaire, des arbitres et officiels de table de marque, quel que soit le résultat.