

RÈGLES DE JEU
CATÉGORIES U12-14
(CSJR)

CONTENT

RÈGLES DE JEU CATÉGORIES U12-U14 (CSJR)	3
NOMBRES DE JOUEURS INSCRIT SUR LA FEUILLE DE MATCH	3
REPLACEMENT DES JOUEURS	3
CAS PARTICULIERS DE REMPLACEMENTS DES JOUEURS	3
CLASSEMENT	4
RESTRICTIONS TECHNIQUES	5
REMISE EN JEU EN ZONE ARRIÈRE	5
COMPÉTENCE GÉNÉRALE DU COMMISSAIRE TECHNIQUE	6
DISPOSITIONS FINALES	6

RÈGLES DE JEU CATÉGORIES U12-U14 (CSJR)

Ces règles visent à régler les cas particuliers pouvant survenir lors d'une rencontre à l'occasion de laquelle le système passerelle est appliqué (CSJR).

Nombres de joueurs inscrit sur la feuille de match

Article 1

Les équipes doivent inscrire au maximum 12 et au minimum 10 joueurs sur la feuille de match. Si ce nombre n'est pas atteint, le match est perdu par forfait par l'équipe fautive. Les régions qui ne peuvent pas respecter le nombre de joueurs minimaux peuvent faire une demande de dérogation à Swiss Basketball.

Remplacement des joueurs

Article 2

Si une équipe compte 10 joueurs sur la feuille de match, il n'y a pas de changement durant le premier ou le deuxième quart temps.

Si une équipe à 11 joueurs sur la feuille de match, un changement aura lieu au premier arrêt de jeu ou panier suivant la 5ème (4ème si 4X8 min.) minute du premier quart temps.

Si une équipe à 12 joueurs sur la feuille de match, le premier changement aura lieu au premier arrêt de jeu ou panier suivant la 5ème (4ème si 4X8 min.) minute du premier quart temps et le second aura lieu au premier arrêt de jeu ou panier suivant la 5ème (4ème si 4X8 min.) minute du 2^{ème} quart temps

Il n'y a pas de restriction pour les changements en 2ème mi-temps, ni dans les éventuelles prolongations.

Un joueur ne peut pas participer aux 4 quart temps, à l'exception des cas dans lesquels tous les autres joueurs ont 5 fautes ou sont blessés.

Cas particuliers de remplacements des joueurs

Article 3

Un changement peut être effectué en 1ère mi-temps, pour autant que :

- une équipe possède plus de 10 joueurs autorisés à jouer
- un joueur de champ est sanctionné d'une 5ème faute

- un joueur de champ est disqualifié
- un joueur de champ est blessé

Pour les équipes ayant 12 joueurs inscrits sur la feuille de match :

1. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le premier quart temps avant la 5ème minute, entre en jeu le joueur qui devait entrer en jeu à la 5e minute du quart temps en question ;
2. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le premier quart temps après la 5ème minute, entre en jeu le joueur qui n'a pas joué la totalité de ce quart temps ;
3. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5ème faute ou disqualification) durant le deuxième quart temps avant ou après la 5ème minute, entre en jeu le joueur qui devait entrer en jeu à la 5e minute du quart temps en question ;

Pour les équipes ayant 11 joueurs inscrits sur la feuille de match :

4. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le premier quart temps avant la 5e minute, entre en jeu le joueur qui devait entrer en jeu à la 5ème minute du quart temps en question ;
5. Si un joueur en jeu doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification) durant le deuxième quart temps avant ou après la 5ème minute, entre en jeu l'un des joueurs qui n'a pas joué la totalité du premier ou du deuxième quart temps.

Pour les équipes ayant 10 joueurs inscrits sur la feuille de match, l'entraîneur décide quel joueur entre en jeu lorsqu'un joueur doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification).

Classement

Article 4

Le classement des équipes doit se faire sur la base du rapport victoires/défaites, c'est-à-dire deux (2) points pour chaque victoire, un (1) point pour chaque défaite et -2 points pour les rencontres perdues par forfait.

Toutefois, si une équipe dispute une rencontre et qu'elle n'a pas un minimum de 10 joueurs inscrits sur la feuille de match, le match sera perdu par forfait avec le résultat de 0-20 et -2 point au classement.

Pour les rencontres de type aller et retour est pris en compte le point average.

Restrictions techniques

Article 5

La défense de zone ou les défenses d'équipes (zone-press, run and jump, etc.) ne sont pas autorisées pour la catégorie U12. La défense de zone n'est pas autorisée pour la catégorie U14.

La procédure de sanctions en cas d'infraction aux restrictions techniques contenues dans les présentes règles est de la responsabilité des organisateurs de championnat. Le Commissaire, ou la personne responsable, doit agir de la manière suivante :

1. Avertissement verbal
2. Faute technique au banc ;
3. Deuxième faute technique au banc (avec pour conséquence l'expulsion du coach) ;
4. Match perdu par forfait.

Remise en jeu en zone arrière

Article 6

Lorsque l'arbitre siffle une sortie de balle ou une autre violation, l'équipe bénéficiant de la remise en jeu en zone arrière peut désormais remettre en jeu au point prévu sans attendre que l'arbitre lui remette ou touche le ballon.

Dans les cas où une intervention de l'arbitre auprès de la table de marque est nécessaire pour annoncer une faute, valider un temps-mort ou valider un remplacement, l'arbitre devra toucher le ballon avant la remise en jeu.

Une équipe ne peut retenir le ballon pour ralentir la remise en jeu. Si tel est le cas, un rappel à la règle peut être fait par l'arbitre au joueur, avec une communication à l'entraîneur. Les récidives de la même équipe peuvent être punies d'une faute technique.

Si le joueur s'apprête à effectuer la remise ailleurs qu'au point légal désigné par l'arbitre (un mètre de décalage est autorisé par la règle), l'arbitre doit intervenir rapidement pour corriger l'emplacement et faire effectuer la remise en jeu au bon endroit.

En cas de nécessité, il remettra le ballon au joueur au point désigné.

Si l'équipe a déjà effectué la remise en jeu rapidement depuis un autre point que celui désigné par l'arbitre pour en tirer délibérément un avantage déloyal : c'est une violation de remise en jeu qui doit être sifflée et le ballon doit être remis à l'adversaire.

Compétence générale du Commissaire technique

Article 7

Le Commissaire technique décide sans appel de toute questions non traitées dans les présentes règles.

Dispositions finales

Article 8

Les présentes règles ont été acceptées par la commission formation et promotion et ont été approuvées par le Comité Directeur. Elles entrent en vigueur immédiatement.