



REGLEMENT DE JEUX

CATEGORIE U8, U10 et U12

Entraîneur	Selon les directives de l'AFBB (Directive no 5.4) « Il est obligatoire de remplir une des conditions suivantes pour entraîner une équipe jeunesse, soit être moniteur J+S ou être animateur ou entraîneur mini-basket
Divers	Chaque équipe doit prendre son jeu de maillot (équipement avec numéro) et ses propres ballons pour les tournois L'organisateur doit prévoir des chasubles. La feuille de match doit être remplie avant chaque rencontre ou sinon fournir la feuille d'homologation, le NOM et Prénom des joueurs ainsi que des entraîneurs et entraîneurs assistants – possibilité d'utiliser la DSS pour les rencontres (selon l'organisateur) L'Officiel de Table doit avoir des connaissances Basket. L'Organisateur doit assurer que la feuille de match soit correctement inscrite. La première équipe qui atteint les 30 points figent le score jusqu'à la fin de la période.
Licences	Tout joueur doit être licencié Swiss Basketball après la participation à son 2^{ème} tournoi Tout entraîneur (entraîneur assistant incl.) doit être licencié Swiss Basketball dès le 1 ^e tournoi.
Paniers / Terrains	Pour U8 : 2.60m / sur grand terrain Pour U10 : 2.60 m / sur grand terrain Pour U12 : 3.05m / sur grand terrain
Ballons	Pour U8: No 4 Pour U10 : No 5 Pour U12 : No 5
Joueurs sur le terrain	Pour U8 : 4 joueurs Pour U10 : 4 joueurs Pour U12 : 5 joueurs
Périodes	6 (la « mi-temps » se situe entre la 3 ^{ème} et 4 ^{ème} période)
Durée de la période	A la charge de l'organisateur Pour U8: 6x6 minutes Pour U10 : 6x7 minutes Pour U12 : 6x8 minutes
Remplacements	Sur blessure, 5 fautes ou faute technique, le remplaçant est un des joueurs qui a joué le moins de périodes. La période de remplacement ne compte pas.
Période par joueur	Un joueur peut jouer au maximum une période de plus que celui qui a joué le moins de périodes
Temps morts	Il n'y a pas de temps morts

Nos partenaires



Vainqueur	L'équipe qui remporte le plus de période (max 6 points). Dans le cas de parité des points pour une période, les deux équipes gagnent la période. En cas d'égalité, c'est le score du match qui départage les équipes. L'égalité est acceptée.
Feuille de match	Mini-Basket Papier ou Feuille de match électronique
Faute technique	Au joueur : le joueur s'assied sur le banc et peut rejouer à la période suivante. La période compte. Au coach : ballon à l'adversaire, la faute est signalée à l'organisateur. Les fautes techniques doivent être signalées au responsable du Mini-Basket de l'AFBB (e-mail: mini-basket@afbb.ch)
Règles U8	<p>Sont pris en compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fautes (pousser – frapper – encercler – retenir) • Double Dribble • Limites du terrain de jeu • Système de possession alternée (flèche) • Fautes personnelles. Si la faute est commise sur le tir, on donne 1 point à l'attaque + la possession de la balle <p>Ne sont pas pris en compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 secondes • 8/24 secondes • Fautes d'équipes • Lancers-francs • Retour en zone <p>Défense individuelle obligatoire</p> <p>Les écrans sont interdits</p>
Règles U10 et U12	<p>Sont pris en compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Système de possession alternée (flèche) • 5 secondes • 3 secondes • Lancers-francs, aussi sur panier marqué (<i>uniquement pour les U12</i>). La ligne des lancers-francs peut être avancée (<i>uniquement pour les U10</i>) • 3 points pour un panier à l'extérieur de la raquette <p>Ne sont pas pris en compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8/24 secondes • Fautes d'équipes • Retour en zone <p>Défense individuelle obligatoire</p> <p>Les écrans sont interdits</p>