

**DIRECTIVES DE JEU**  
**CATÉGORIES U13 - U15**  
**(CSJ + TOURNOI DES**  
**SELECTIONS)**



**SWISS**  
**BASKETBALL**

# CONTENT

<b>DIRECTIVES DE JEU CATÉGORIES U13 - U15</b>	<b>3</b>
<b>(CSJ + TOURNOI DES SELECTIONS)</b>	<b>3</b>
NOMBRES DE JOUEURS INSCRIT SUR LA FEUILLE DE MATCH	3
REPLACEMENT DES JOUEURS	3
CAS PARTICULIERS DE REMPLACEMENTS DES JOUEURS	4
CLASSEMENT	4
RESTRICTIONS TECHNIQUES	5
COMPÉTENCE GÉNÉRALE DU COMMISSAIRE TECHNIQUE	5
DISPOSITIONS FINALES	5

---

# **DIRECTIVES DE JEU CATÉGORIES U13 – U15 (CSJ + TOURNOI DES SÉLECTIONS)**

Ces directives visent à réglementer les cas particuliers pouvant survenir lors d'une rencontre à l'occasion de laquelle le système passerelle est appliqué. Elles complètent le Règlement de Jeu catégorie RJU13 – U15 de Swiss Basketball (RJU13 – U15), comme suit :

## **Nombres de joueurs inscrit sur la feuille de match**

### **Article 1**

Les équipes doivent inscrire au minimum 10 joueurs sur la feuille de match. En cas de justification valable, exceptionnellement une équipe peut inscrire un minimum de 8 joueurs sur la feuille de match, excepté pour les CSJ et tournoi des sélections (10 joueurs inscrits min.). Si ce nombre n'est pas atteint, le match est perdu par forfait par l'équipe fautive.

Chaque équipe participant au Final Four CSJ doit inscrire 10 joueurs sur la feuille de match lors de son premier match. Si, dès son deuxième match, une équipe ne peut inscrire que 8 ou 9 joueurs sur la feuille de match en raison de blessure(s), le match n'est pas perdu par forfait.

## **Remplacement des joueurs**

### **Article 2**

Lorsqu'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.

Lorsqu'une équipe compte 9 joueurs sur la feuille de match, 5 joueurs participent au premier quart temps et l'un d'entre eux participe au 2e quart temps, en compagnie des 4 joueurs non encore entrés en jeu.

Lorsqu'une équipe compte 8 joueurs sur la feuille de match, 5 joueurs participent au premier quart temps et deux d'entre eux participent au 2e quart temps, en compagnie des 3 joueurs non encore entrés en jeu.

**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**

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 5<sup>ème</sup> 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 5<sup>ème</sup> 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, 5<sup>ème</sup> faute ou disqualification) durant le deuxième quart temps avant ou après la 5<sup>ème</sup> 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 5<sup>ème</sup> 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 5<sup>ème</sup> 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 jours inscrits sur la feuille e de match, l'entraîneur décide quel joueur entre en jeu lorsqu'un joueur doit quitter le terrain (blessure, 5e faute ou disqualification).

**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,**

### **Classement**

#### Article 4

Pour les rencontres de type aller et retour est pris en compte le point average. Les équipes qui ne sont pas en mesure d'inscrire le nombre de joueurs requis sur la feuille de match, perdent la rencontre par forfait.

### **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 U13. La défense de zone n'est pas autorisée pour la catégorie U15.

La procédure de sanctions en cas d'infraction aux restrictions techniques contenues dans le RJU13 – U15 et les présentes directives 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.

### **Compétence générale du Commissaire technique**

#### Article 6

Le Commissaire technique décide sans appel de toute questions non traitées dans le RJU13 – U15 ou les présentes directives.

### **Dispositions finales**

#### Article 7

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