



## Règlement de jeu U10 (version 06.2022)

<b>Entraîneur / Trainer</b>	Carte d'entraîneur Swissbasketball avec reconnaissance <b>Entraîneur U10</b> obligatoire. <i>Trainerkarte Swiss Basketball mit <b>U10 Trainererkennung</b> obligatorisch.</i>
<b>Licences / Lizenzen</b>	Tous les joueurs et entraîneurs doivent être licenciés à Swissbasketball. Pour son 1 <sup>er</sup> tournoi « à l'essai », un joueur pourra jouer sans être licencié, sauf s'il a été licencié auparavant. Si le joueur souhaite jouer un 2 <sup>e</sup> tournoi, il devra alors être licencié. <i>Trainer und Spieler müssen Swiss Basketball Lizenziert sein. Bei seinem ersten „Probe“-Turnier kann ein Spieler spielen, ohne lizenziert zu werden, ausser er wurde zuvor lizenziert. Wenn der Spieler ein zweites Turnier spielen möchte, muss er lizenziert werden.</i>
<b>Paniers / Korbhöhe</b>	2.60 m.
<b>Ballon / Bälle</b>	N° 5
<b>Equipe / Mannschaft</b>	Minimum <b>6</b> joueurs, maximum 12 joueurs <i>Minimum <b>6</b> Spieler, Maximum 12 Spieler</i>
<b>Joueurs sur le terrain / Spieler auf dem Feld</b>	4
<b>Périodes / Perioden</b>	6
<b>Durée de la période / Dauer des Periode</b>	5 minutes, avec arrêt du chrono aux fautes et temps morts. <i>5 Minuten, mit Stop-Chrono für Fehler und « time out ».</i>
<b>Remplacements / Auswechslungen</b>	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. <i>Bei Verletzung, 5 Fehler oder technischer Fehler, muss der Spieler, der am wenigsten Perioden gespielt hat, wechseln (in Periodenanzahl). Die Auswechslungsperiode zählt nicht.</i>
<b>Période par joueur / Periode pro Spieler</b>	Un joueur peut jouer au maximum une période de plus que celui qui a joué le moins de périodes. <i>Ein Spieler darf maximum eine Periode mehr als der Spieler der am wenigsten gespielt hat, spielen.</i>
<b>Temps morts / Auszeit</b>	2 temps-morts 2 « time out »
<b>Vainqueur / Gewinner</b>	L'équipe qui remporte le plus de périodes. En cas d'égalité des périodes gagnées, l'égalité est acceptée. <i>Die Mannschaft, die am meisten Perioden gewonnen hat, ist di Gewinner. Bei Gleichheit, Gleichheit ist angenommen.</i>
<b>Faute technique / Technischer Fehler</b>	<b>Au joueur</b> : Le joueur s'assied sur le banc et peut rejouer à la période suivante. La période compte. <b>Au coach</b> : Le ballon est donné à l'adversaire, et la faute est signalée à l'organisateur. Si 2 fautes techniques sont signifiées, la commission Mini Basket doit être informée. <b>Am Spieler</b> : Der Spieler setzt sich auf den Bank und darf in der nächstenperiode wieder spielen. Die Periode zählt. <b>Am Coach</b> : Ball dem Gegner, der Foul wird am Organisator gemeldet. Bei angemeldete 2 technische Fehlers, muss Mini Basket Commission informiert werden.
<b>Règles / Regeln</b>	<b>Sont pris en compte :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retour en zone</li> <li>- Système de possession alternée (flèche)</li> <li>- 5 secondes</li> <li>- Lancers-francs, aussi sur panier marqué. La ligne des lancers-francs doit être avancée. Les 2 coachs s'accordent sur son emplacement, le plus proche l'emporte.</li> <li>- 3 points valables pour un tir à la ligne des 3 points</li> </ul> <b>Ne sont pas pris en compte :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 secondes, 8 secondes et 24 secondes</li> <li>- Fautes d'équipes</li> </ul> <b>Défense individuelle obligatoire, et les écrans sont interdits.</b> <b>Es wird folgendes berücksichtigt :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rückzug</li> <li>- System Wechselnden Besitz (Pfeil)</li> <li>- 5 Sekunden</li> <li>- Freiwürfe, auch bei Korberfolg. Die Freiwurflinie muss nach vorne verlegt werden, Die 2 Trainer müssen sich über die Distanz einigen (der nähere Vorschlag wird berücksichtigt).</li> <li>- 3 Punkte für einen Wurf auf die 3-Punkte-Linie.</li> </ul> <b>Folgendes wird nicht berücksichtigt :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 Sekunden, 8 Sekunden, 24 Sekunden</li> <li>- Mannschafts-Fouls</li> </ul> <b>Individuelle Verteidigung ist obligatorisch, und Blocks sind verboten.</b>