

Règles IUF 2025 non encore officielles du monobasket

Règles valides en France (LMB, CFM, etc.) à partir de septembre 2025.
Les changements sont **surlignés**.

Table des matières

1	Vue d'ensemble	2
1.1	Définition	2
1.2	Résumé pour le monocycliste	2
2	Règlement compétiteurs	2
2.1	Sécurité	2
2.2	Monocycles	2
2.3	Composition des équipes	3
2.4	Identification des monocyclistes	3
2.5	Réclamations	3
2.6	Déroulement de l'événement	3
2.6.1	Rappels sur les fautes et les violations	3
2.6.2	Joueur sur le monocycle	4
2.6.3	Position d'un joueur	4
2.6.4	Joueur à terre	4
2.6.5	Contact du ballon avec un monocycle	5
2.6.6	Pas et marcher	5
2.6.7	Sur-place, sur-place manivelles horizontales et saut tout en tenant le ballon	5
2.6.8	Ballon au sol	6
2.6.9	Zones des demi-cercles de non-charge	6
2.6.10	Zone des quatre secondes	6
2.6.11	Actions spectaculaires	6
2.6.12	Écrans	7
3	Règlement juges et officiels	7
3.1	Responsable basketball	7
3.2	Officiels de match	7
3.3	Signaux des arbitres	8
4	Règles pour les organisateurs d'événements	8
4.1	Terrain et équipement	8
4.2	Matches et tournois	9

1 Vue d'ensemble

1.1 Définition

Dans les compétitions de l'IUF, le basketball à monocycle se joue selon les règles internationales de la FIBA pour le basketball à pied, avec les quelques modifications expliquées dans ce chapitre. Les règles internationales de la FIBA à utiliser sont celles actuellement en vigueur, pour le basketball classique (<https://www.fiba.basketball/documents>) ou pour le basketball 3x3 (<https://fiba3x3.com/en/documents.html#rules>), selon l'événement. À l'Unicon, au moins une épreuve de basketball à monocycle 5x5 classique doit être proposée.

1.2 Résumé pour le monocycliste

Cette section constitue un résumé des règles, mais ne remplace pas les règles proprement dites.

- Soyez conscient que les règles suivantes s'ajoutent aux règles internationales du basketball.
- Vous devez porter des chaussures comme définies dans le chapitre 1D.1.
- Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots de la même couleur.
- Soyez conscient des restrictions portant sur le monocycle pour le basketball.

2 Règlement compétiteurs

2.1 Sécurité

Tous les joueurs doivent porter des chaussures comme définies dans le chapitre 1D.1.

Les vêtements et équipements doivent respecter la section dédiée des règles FIBA (section 4.4.2) et les points suivants :

- Aucun bijou (montres, colliers, boucles d'oreilles, etc.) n'est autorisé, ou ceux-ci doivent être protégés.
- Aucun vêtement ou protection rigide n'est autorisé au-dessus des genoux, à l'exception des casques ronds (sans parties saillantes).
- Les protections souples, y compris les casques, sont autorisées.

2.2 Monocycles

Seuls des monocycles standards peuvent être utilisés, comme défini dans le chapitre 1D.1. Le diamètre extérieur maximal de la roue est 640 mm (catégorie 24+). De plus, les monocycles doivent être totalement exempts de

parties coupantes ou saillantes qui pourraient causer des blessures. Les colliers de serrage rapide et les boulons, par exemple, doivent être repliés et pas excessivement longs. Les pédales doivent être en plastique ou en caoutchouc. Le pneu ne doit laisser aucune marque au sol.

2.3 Composition des équipes

Une équipe de basketball 5x5 à monocycle se compose de 5 à 12 joueurs et peut inclure un Entraîneur Principal inscrit. Une équipe doit fournir au moins 4 joueurs sur le terrain pour commencer un match dans un tournoi.

Une équipe de basketball 3x3 à monocycle se compose d'au maximum 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant), et d'aucun entraîneur.

2.4 Identification des monocyclistes

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots de la même couleur. La couleur doit être clairement différente de celle des adversaires. Durant les tournois ou autres grands événements, chaque équipe devrait avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes. Dans les tournois A, ces maillots doivent être marqués de numéros de joueurs clairement identifiables.

2.5 Réclamations

Les réclamations sont traitées par le Responsable basketball si celles-ci concernent l'organisation globale de la compétition. Les réclamations concernant un match spécifique sont traitées par les arbitres de ce match.

2.6 Déroulement de l'événement

2.6.1 Rappels sur les fautes et les violations

Une faute est une action illicite impliquant un contact commise par un joueur d'une équipe contre un joueur de l'équipe opposée. Si un contact survient au-delà de ce qui est jugé comme raisonnable, ou si un joueur en tire un avantage injuste, une faute est commise. Les exemples de fautes comprennent le fait de pousser, faire tomber, frapper ou tenir un joueur adverse et toute conduite antisportive. Une faute entraîne l'attribution du ballon à l'équipe adverse et/ou des lancers-francs. Une violation est commise lorsque le joueur enfreint l'une des règles du basketball. Une violation entraîne l'attribution du ballon à l'équipe adverse. Les exemples d'infractions comprennent le marcher, la reprise de dribble, le retour en zone, le porter de balle et la sortie de terrain.

Si un match ne se joue pas en 4 périodes de 10 minutes, les règles concernant le nombre de fautes sont adaptées comme suit.

Nombre de fautes personnelles à partir duquel un joueur doit quitter le match :

- Match d'une durée de 10 à 20 minutes : 3 fautes
- Match d'une durée de 21 à 30 minutes : 4 fautes
- Match d'une durée de 31 à 40 minutes : 5 fautes

Nombre de fautes d'équipe à partir duquel l'équipe se trouve en situation de sanction de fautes d'équipe (ce qui signifie que les fautes suivantes donnent lieu à des lancers francs si elles sont personnelles et non offensives) :

- Période de jeu de 5 à 6 minutes : 2 fautes
- Période de jeu de 7 à 8 minutes : 3 fautes
- Période de jeu de 9 à 10 minutes : 4 fautes
- Période de jeu de 11 à 12 minutes : 5 fautes
- Période de jeu de 13 à 15 minutes : 6 fautes

Les organisateurs de tournoi sont invités à fixer un nombre maximum de fautes techniques, antisportives et disqualifiantes qu'un joueur peut commettre avant d'être exclu de l'ensemble du tournoi.

2.6.2 Joueur sur le monocycle

Le joueur ne peut jouer le ballon que lorsqu'il est sur son monocycle. Un joueur est considéré comme « sur son monocycle » (par opposition à « à terre ») quand il a la selle en main et/ou entre les jambes, avec les deux pieds sur les pédales, et qu'il ne touche à rien d'autre pour s'appuyer (y compris un joueur à terre). Une fois que le joueur est sur son monocycle, il est considéré comme tel jusqu'à ce qu'une partie de son corps touche le sol ou utilise un support quelconque, y compris un joueur à terre. Un joueur effectuant une remise en jeu doit être sur son monocycle.

2.6.3 Position d'un joueur

Pour tout ce qui concerne sa position (zone restrictive, zone de panier à 3 points, zone arrière et toute autre ligne), lorsqu'un joueur sur son monocycle n'est pas en l'air, ses deux pieds sont considérés comme étant au sol au point de contact entre la roue et le sol.

Un joueur est considéré comme immobile lorsque sa roue est arrêtée, que son corps se trouve au-dessus de la roue et qu'aucune partie de son corps ne bouge en dehors de son cylindre.

2.6.4 Joueur à terre

Si un contact se produit entre le ballon et un joueur à terre ou son monocycle, il s'agit d'une violation et le ballon est rendu à l'équipe adverse. Les arbitres peuvent autoriser un contact involontaire entre le ballon (ou un autre joueur, avec ou sans le ballon) et un joueur à terre ou son monocycle si ce contact ne perturbe pas le cours du jeu.

- Un joueur à terre doit s'écarter au plus vite de la zone de jeu, avec son monocycle, sans perturber le cours du jeu.

- Si ce n'est pas possible, le joueur doit laisser son monocycle là où il est jusqu'à ce qu'il puisse le récupérer sans gêner.
- Le monocycle d'un joueur à terre est considéré comme faisant partie du joueur. En ce qui concerne les fautes, un monocycle en mouvement sans monocycliste est considéré comme hors de contrôle. Ainsi, si un autre joueur est heurté par un monocycle abandonné en mouvement, une faute sera sifflée.
- Si un joueur à terre tente délibérément de jouer le ballon ou de gêner un autre joueur, une faute technique sera sifflée.
- Si un monocycle immobile sans monocycliste est gênant pour l'équipe adverse ou s'il crée un danger pour la sécurité d'un quelconque joueur, une violation de « monocycle gênant » sera sifflée.

2.6.5 Contact du ballon avec un monocycle

C'est une violation pour un joueur de frapper ou d'arrêter délibérément le ballon avec n'importe quelle partie de son monocycle ou de sa jambe. Cependant, un contact involontaire avec le monocycle d'un joueur ou ses jambes n'est pas une violation. Tant que le joueur est en contact avec le monocycle, que le joueur soit monté ou non, le monocycle est considéré comme faisant partie du joueur quand le ballon sort des limites après avoir rebondi sur le monocycle. Si cela arrive, le ballon est rendu à l'équipe adverse.

2.6.6 Pas et marcher

Une violation de « marcher » a lieu lorsqu'un joueur tenant la balle effectue plus de pas qu'il n'est autorisé. Un pas équivaut à un demi-tour de roue. Ainsi, chaque tour de roue correspond à deux pas. En effet, l'action d'une jambe ne fait avancer la roue que d'un demi-tour. Après que le joueur ait établi son pied de pivot (voir ci-dessous), le joueur ne devra pas changer de pied de sur-place ou faire un pas avant de commencer à dribbler.

2.6.7 Sur-place, sur-place manivelles horizontales et saut tout en tenant le ballon

Le sur-place est l'équivalent du pied de pivot et est donc autorisé. Le sur-place manivelles horizontales (« twisting »), c'est-à-dire lorsque la roue ne tourne pas, que le pneu reste en contact avec le sol, et que le monocycle pivote vers la gauche et la droite est aussi considéré comme un pivot, et donc autorisé. Le joueur peut alterner entre l'immobilité, le sur-place manivelles horizontales et le sur-place, avec la restriction qu'une seule période continue de sur-place (usuel) est autorisée. Le joueur doit également rester dans un rayon d'un demi-mètre du point de départ du sur-place. Un joueur ne peut pas sauter/sautiller avec le monocycle s'il tient le ballon, à moins que le bal-

lon ne soit relâché de la ou des mains avant que le pneu ne touche à nouveau le sol. Les sauts/sautillements en dribblant sont autorisés.

2.6.8 Ballon au sol

Un joueur est autorisé à tenter d'arrêter avec sa main un ballon qui roule sur le sol. Si cette tentative fait rouler le ballon dans une autre direction et/ou le fait rouler plus vite, intentionnellement ou non, une violation sera sifflée. De plus, tout contact avec le ballon au sol (roulant ou immobile) par un autre moyen que les mains constitue une violation si le ballon change de trajectoire (s'arrête, démarre ou change de vitesse ou de direction).

Un joueur peut essayer de ramasser un ballon qui roule ou qui repose sur le sol. Si le ballon ne décolle pas du sol lors d'une telle tentative, l'action est jugée comme une tentative d'arrêter le ballon. Si l'arbitre estime qu'aucune équipe n'est en mesure de ramasser le ballon dans un délai raisonnable, il peut annoncer une situation d'entre-deux.

Ramasser un ballon peut être dangereux pour le joueur, il faut donc veiller à ne pas commettre de faute sur un joueur qui est penché pour ramasser le ballon. Si plusieurs joueurs tentent simultanément de ramasser le ballon et entrent en contact, les règles habituelles concernant les fautes s'appliquent. Lorsqu'un joueur tente de ramasser le ballon, aucun autre joueur ne doit entrer dans l'espace occupé par le joueur penché. Une violation peut être sifflée si l'arbitre estime que cette intrusion compromet la sécurité du joueur penché, qu'il y ait ou non contact physique. En outre, une violation peut être sifflée si un joueur se positionne ou reste pendant une période prolongée si près du ballon qu'il empêche tous les joueurs de le ramasser en sécurité.

2.6.9 Zones des demi-cercles de non-charge

Les zones des demi-cercles de non-charge ainsi que la règle associée sont ignorées.

2.6.10 Zone des quatre secondes

La zone des trois secondes devient la zone des quatre secondes.

2.6.11 Actions spectaculaires

Un joueur ne peut sauter de son monocycle intentionnellement (c'est-à-dire sans essayer de garder le monocycle sous contrôle) que lorsqu'il tente de marquer un panier ou de sauver un ballon sortant du terrain, et seulement si cela ne crée aucun danger pour quiconque selon l'arbitre. De même, les figures dans lesquelles les deux pieds ne sont pas sur les pédales (comme le « gliding » debout) ne sont autorisées que lors d'une tentative de panier et

si elles ne présentent aucun danger pour quiconque selon l'arbitre. Le non-respect de ces règles constituera une violation et le panier sera annulé (si un panier est marqué lors de l'action correspondante).

2.6.12 Écrans

L'écran n'est autorisé que si le joueur ne déploie pas ses coudes et ses bras au-delà de la largeur de ses épaules et conserve une position stable sans modifier l'orientation de sa roue. Par conséquent, les positions d'écran habituelles, telles que chaque bras est soit plié le long de la poitrine soit étendu le long du torse (typiquement avec la main tenant la selle), sont autorisées, tout comme avoir les bras à la verticale avec les mains levées. Aussi, il est permis de rester immobile ou de sauter/sautiller tout en respectant ces règles, mais pas d'effectuer de sur-place (que ce soit normal ou manivelles horizontales) pour ce qui concerne les écrans.

3 Règlement juges et officiels

3.1 Responsable basketball

Le Responsable basketball est l'organisateur et l'administrateur principal des compétitions de basketball. Le Responsable basketball est en charge de la logistique et du matériel pour les compétitions de basketball. Le Responsable basketball est chargé de décider et de préciser la structure du tournoi, et de faire respecter le planning des événements. Le Responsable Basketball est chargé de résoudre les réclamations générales ne concernant pas des matchs spécifiques, à l'exception du choix des arbitres pour un match.

Le Responsable basketball peut être assisté par un Co-Responsable basketball. Ils ne doivent pas être joueurs de la même équipe de basketball dans la compétition. Si une réclamation concerne l'équipe de l'un des deux Responsables, la décision finale sur la réclamation est prise par l'autre Responsable. En cas d'absence de conflit d'intérêts mais de désaccord entre eux, la décision finale est prise par le Responsable (principal).

3.2 Officiels de match

Conformément à la Règle Huit du Règlement FIBA, les officiels de match sont composés de deux ou trois arbitres et d'au moins deux officiels de table (au minimum le marqueur et un chronométrateur/aide marqueur). Les arbitres ont toutes les responsabilités et tous les pouvoirs décrits aux articles 45, 46 et 47, à l'exception des articles concernant les tenues des arbitres. Les arbitres sont chargés de résoudre les réclamations concernant le match.

Les arbitres doivent être sélectionnés pour le match sur la base des critères suivants :

- Les arbitres ne doivent pas être des coéquipiers ou des membres des clubs de l'une ou l'autre équipe (même les membres qui ne participent pas au tournoi).
- Les arbitres ne doivent pas être uniquement des joueurs/participants d'une seule équipe du même tournoi.
- Lorsque le tournoi regroupe des équipes de plusieurs régions, les arbitres ne doivent pas être uniquement des joueurs/participants d'une seule région.
- Les arbitres ne doivent pas être des joueurs du même tournoi.

Si le vivier d'arbitres est insuffisant, les directeurs peuvent assouplir ces restrictions en commençant par le bas de la liste et en remontant vers le haut. Les directeurs peuvent choisir de limiter le vivier d'arbitres en fonction des compétences techniques des arbitres.

À l'Unicon, pour tous les matchs éliminatoires du tournoi A, il convient de faire appel à des arbitres expérimentés qui ne jouent pas dans le tournoi A et qui ne sont associés à aucune équipe du tournoi A. Il s'agit généralement d'arbitres certifiés de basketball à pied, rémunérés sur le budget de l'Unicon. Il convient également de prévoir un arbitre de ce type pour les autres matchs importants précédant les éliminatoires (en fonction du format du tournoi), afin de leur permettre de s'habituer aux spécificités du basketball à monocycle avant les éliminatoires.

3.3 Signaux des arbitres

Les arbitres doivent utiliser les signaux des mains décrits dans l'annexe A des règles FIBA. En complément, les signaux suivants doivent être utilisés.

- **Jeu à terre** : Bras tendu, main placée devant les hanches. La paume est tournée vers le sol et simule un mouvement d'essuyage (mouvement du poignet).
- **Ballon roulé au sol** : Un poing tournant verticalement, sous la taille.
- **Interférence lors d'un ramassage de ballon** : Les deux bras parallèles pointant vers le bas sur un côté, les paumes des mains se faisant face.

Les arbitres doivent s'efforcer d'utiliser systématiquement les signaux appropriés, en particulier lors des compétitions internationales. En tout état de cause, les arbitres doivent au minimum utiliser les signaux adéquats pour interrompre le jeu (un bras levé, paume ouverte en cas de violation ou poing fermé en cas de faute), puis pour indiquer la direction du jeu (bras tendu dans la direction du jeu, parallèle aux lignes de touche).

4 Règles pour les organisateurs d'événements

4.1 Terrain et équipement

Le basketball à monocycle se joue avec un ballon de taille 7 conforme

aux normes FIBA. Le panier doit être placé à 3,05 mètres (10 pieds) du sol. En raison de contraintes organisationnelles, les responsables peuvent choisir de modifier la taille du terrain par rapport aux exigences de la FIBA, mais le terrain doit comporter des lignes clairement délimitées pour les limites de terrain, la ligne médiane, la ligne à trois points et la zone restrictive.

4.2 Matches et tournois

Afin de faciliter l'organisation des tournois de basketball à monocycle, les responsables peuvent modifier les périodes de jeu et la durée des matchs, et choisir que le chronomètre ne soit pas systématiquement arrêté comme le prévoient les règles de la FIBA. Toutefois, un match doit comporter 1, 2 ou 4 périodes, durer au minimum 10 minutes et au maximum 40 minutes, et une période de jeu doit durer au minimum 5 minutes et au maximum 15 minutes. Il est recommandé de respecter les arrêts de chronomètre au moins pendant les deux dernières minutes d'un match.

En fonction de la durée de l'événement et du nombre d'équipes, les tournois peuvent prendre différentes formes. Le responsable doit néanmoins respecter les lignes directrices générales suivantes :

- Toutes les équipes doivent avoir les mêmes opportunités de remporter le tournoi en ce qui concerne la structure du tournoi.
- Afin d'équilibrer les poules, par exemple, le responsable peut définir des groupes (têtes de série, etc.) sur la base de critères factuels et vérifiables. Dans ce cas, ces critères doivent être communiqués à l'avance. Autrement, la répartition des équipes doit être effectuée de manière aléatoire et uniforme autant que possible.

Pour le tournoi A de basketball à l'Unicon, les exigences suivantes sont ajoutées :

- La structure du tournoi et le planning général doivent être communiqués aux capitaines d'équipe au moins une semaine avant le premier jour du tournoi.
- Un match à élimination directe doit durer au minimum 20 minutes, avec des arrêts de chronomètre respectés au moins pendant les deux dernières minutes du match.
- Si le nombre d'équipes le permet, il doit y avoir au moins des demi-finales, une petite finale et une finale.
- Les finales doivent être jouées dans leur intégralité (4 périodes de 10 minutes), avec tous les arrêts de chronomètre respectés.