

RÈGLEMENT DE NOTRE TOURNOI

1 - RÈGLES GÉNÉRALES

Notre tournoi est organisé sur la base de 14 équipes qui joueront dans 2 poules et donc vous aurez un minimum de 6 matches à réaliser.

Les rencontres se déroulent sur 4 demi-terrains réunis dans une même salle.

Les 2 équipes qui finiront 1^{er} et 2^e de chaque poule feront une demi-finale.

À l'issue de celle-ci, il y aura un dernier match :

- en petite finale pour la place de 3^e et 4^e
- en finale pour départager le 1^{er} et 2^e

Les rencontres se déroulent sur un demi-terrain de basket sur un temps de 7 minutes.

Il y aura 3 minutes entre chaque match pour s'échauffer, se désaltérer, se reposer,...

Nous demanderons que chaque équipe qui ne joue pas désigne une personne pour arbitrer le match suivant le leur.

Les 14 équipes sont réparties en 2 poules de 7 équipes chacune (le format sera adapté selon le nombre d'équipes inscrites).

Chaque équipe joue une fois contre toutes les autres équipes de sa poule.

Les 2 meilleures équipes de chaque poule se qualifient pour les demi-finales. selon ce décompte :

- Une victoire = 3 points
- Une égalité = 1 point
- Une défaite = 0 point

En cas d'égalité entre deux équipes, le classement est déterminé en fonction du point-avantage général sur l'ensemble des matches joués entre les équipes concernées.

Les demi-finales et la finale se joueront en élimination directe, c'est-à-dire que les équipes perdantes feront la petite finale et les 2 gagnantes la finale.

Pour les demi-finales et les finales, en cas d'égalité à la fin des 7 minutes, le match se poursuivra par une prolongation (1 minute de pause avant son lancement). La première équipe marquant 2 points remportera le match.

2 - DURÉE DU MATCH

La durée de chaque match est de 7 minutes non décomptées (le chronomètre est lancé pour tous les matches en même temps) ou jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 21 points.

Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face) pour déterminer la première possession. Cette première commence au niveau du rond central.

3 - FAUTES

Les fautes sont comptabilisées collectivement et la 7^e faute d'une équipe entraîne un lancer franc pour l'adversaire. La 10^e faute entraîne deux lancers francs.

Une faute sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 3 points entraîne 1 lancer franc.

Une faute sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 3 points entraîne 2 lancers francs.

4 - REMISE EN JEU

Sur ... panier marqué, une faute autre que sur tir, un marcher, une reprise de dribble, une sortie de balle, un entre-deux ... ; alors la remise en jeu est réalisée par l'équipe ayant encaissé le panier ou subie la faute (marcher, reprise de dribble, sortie de balle, ...) au-delà de la ligne à 3 points en perpendiculaire du panier.

Dans le cas d'un entre-deux, la remise est réalisée en alternance entre les deux équipes, l'ordre étant déterminé par la première possession.

En cas de rebond défensif ou d'interception, la balle doit ressortir au-delà de la ligne des 3 points (avec un joueur ayant les deux pieds au-delà de cette ligne).

5 - TEMPS MORT ET CHANGEMENTS

Aucun temps mort ne sera possible durant les matches.

Les changements sont possibles à la suite d'une sortie de balle ou d'une faute (un marcher, une reprise de dribble, un entre-deux).

Les changements se font à la volée sans intervention des arbitres.

6 - DISQUALIFICATION

Tout comportement anti-sportif ou violences (verbales ou physiques), entraîneront la disqualification du ou des joueurs par les arbitres ou l'organisateur.

7 - AUTRES POINTS

Les tirs derrière la ligne à 3 points valent 2 points et les tirs à l'intérieur de la ligne valent 1 point (y compris les lancers francs).

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes et est décompté par l'arbitre.

