



**POLY
SPORTS**

BASKETBALL FEMININ

Lieu: Centre Sportif CSS
Date: Samedi 25 avril 2026
Prix: 24 CHF

Déroulement du tournoi

- Chaque équipe doit faire en sorte d'être présente à l'heure pour ses matchs, après 5 min de retard l'équipe sera déclarée FORFAIT.
- Tout comportement anti-sportif pourrait être sanctionné. Le mot d'ordre : **FAIR-PLAY**
- Chaque équipe doit fournir un arbitre et/ou un responsable chronomètre/points pour le match suivant, sous peine de pénalités.
- Il est interdit de faire partie de 2 équipes à la fois.
- L'organisation ne peut garantir la présence d'un terrain pour l'échauffement. Les équipes auront cependant droit à 3 minutes d'échauffement avant la rencontre, sur le terrain du match.
- Les finales sont le week-end du **3 mai 2026**.

Format du tournoi

- 4 équipes maximum par section. Seules deux peuvent passer en phase finale (voir règlement général).
- Les équipes sont formées de 4 joueuses: 3 sur le terrain + 1 remplaçante.
- Les dimensions du terrain sont celles d'un demi-terrain de basket-ball à 5 avec un seul panier.
- Le match se termine lorsqu'une équipe atteint 21 points ou si 15 minutes se sont écoulées (une manche gagnante). En cas d'égalité après 15 minutes, le vainqueur est la première équipe à marquer deux points.
- Lors des phases finales, il est possible qu'un match dure plusieurs manches.
- Le classement dans les poules se fait selon les règles suivantes, par ordre de priorité :
 - Le nombre de victoire
 - Le goal average
 - Le nombre de points marqués
 - Tirage au sort

Règlement

- Début de la partie
 - 1) Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir la possession du ballon soit au début de la rencontre soit au début de l'éventuelle prolongation.
 - 2) Le match doit commencer avec 3 joueuses de chaque équipe sur le terrain.
- Comptage des points



- 1) Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc doit compter un (1) point.
- 2) Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc doit compter deux (2) points.
- 3) Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

- Le jeu

1. Le ballon peut être passé, lancé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites fixées par les articles des règles s'y rapportant. C'est à dire qu'il faut prendre en compte :
 - Retour en zone : lorsqu'un athlète a dépassé la limite du milieu de terrain, la balle ne doit plus franchir cette limite lors d'une même attaque.
 - Portés : un porté est effectué lorsque la balle est soutenue par la main située en dessous de l'équateur de la balle.
 - Reprises de dribbles: une fois arrêté, l'athlète doit shooter ou passer la balle et n'a le droit d'effectuer que deux pas.
 - Marchés : L'athlète n'a le droit qu'à deux pas s'il/elle ne dribble pas.
 2. Chaque équipe possède un temps mort par match de 1 minute.
 3. L'équipe doit tirer, et celui-ci doit toucher l'arceau dans un délai max de 12 secondes.
 4. Les remplacements sont communiqués à l'arbitre et ont lieu uniquement aux arrêts de jeux(ballon mort).
 5. Si l'équipe défensive récupère le ballon, elle doit sortir de l'arc (des 3 pts) pour tenter un tir.
- Afin de fluidifier le jeu, il n'y aura pas de lancers francs. Après deux fautes sur un tir tenté, un point est accordé en faveur de l'équipe qui subit la faute et récupère la balle.
 - La possession est donnée à l'équipe victime lors des fautes au cours du jeu qui ne sont pas sur tir. Au bout de 5 fautes au sein de l'équipe on accorde cependant un point à l'équipe adverse même si ce n'est pas une faute sur tir puis on remet la possession à l'équipe victime. On laisse l'arbitre et les organisateurs juger des démarches à prendre en cas de problèmes extra-sportifs.

Remarque

- L'organisation se réserve le droit de modifier à tout moment de la compétition le présent règlement, notamment afin d'adapter la compétition à la plage horaire attribuée.