



**POLY
SPORTS**

BASKETBALL F

Lieu: Centre Sportif

Date: 25 avril 2020

Prix: 48 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.

Format du tournoi

- 4 équipes maximum par section. Seules deux peuvent passer en phase finales (voir règlement général).
- Les équipes sont formées de 3 joueuses et une remplaçante.
- Les dimensions du terrain sont celles d'un demi-terrain de basketball à 5 avec un seul panier.
- Le match se termine lorsqu'une équipe atteint 21 points ou si 10 minutes se sont écoulées (une manche gagnante). En cas d'égalité après 10 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

- Circulation du ballon

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 :

- Les portés : un porté est effectué lorsque la balle est soutenue par la main située en dessous de l'équateur de la balle.

- Les reprises de dribbles: le joueur une fois qu'il a arrêté son dribble doit shooter ou passer la balle et n'a le droit d'effectuer en mouvement que deux pas.

- Marchés : Un joueur n'a le droit qu'à deux pas s'il ne dribble pas.

- L'entre-deux initial est remplacé par un tirage au sort.



- Il n'y a jamais d'entre-deux ni de possession alternée. En cas départage, la possession est accordée à l'équipe défensive.
- Chaque tir réussi vaut un point, ou deux points s'il est pris au-delà de la ligne habituelle des trois points dans le jeu à 5.
- Une équipe possède 1 temps mort d'une minute durant le match
- Un tir doit être pris et le ballon doit toucher le cercle en un maximum de 12 secondes
- Le jeu démarre quand l'équipe en défense donne la balle à l'équipe offensive derrière l'arc. Cet échange fait reprendre le jeu après que ballon soit mort.
- Si l'équipe en défense récupère la balle, elle doit la ressortir de l'arc des 3 points avant de tenter un tir.
- Un remplacement ne peut avoir lieu que quand le ballon est mort.
- 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.