



REGLEMENT DU TOURNOI DE BASKET-BALL MIXTE

Organisation

Les règles applicables au Tournoi sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Basket-ball au 1er janvier 2014 à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

Nombre de joueurs

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins trois joueurs sur le terrain et en tenue à l'heure du match. Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait. Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins trois joueurs sur le terrain.

Dans le cas où une équipe ne comporterait pas ce nombre de joueurs, le match sera arrêté et l'équipe restante sera déclarée vainqueur. Dans le cas où les deux équipes ne disposeraient pas du nombre de joueurs requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

Une équipe peut présenter un maximum de 10 joueurs sur la feuille de match.

Un joueur absent au coup d'envoi, mais présent sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

Poule

1 poule unique de 5 équipes

Une période de jeu de 10 minutes.

Le temps est n'est pas décompté.

Un joueur est exclu au bout de 4 fautes personnelles.

Les remplacements s'effectuent à la volée.

Les matches nuls sont pris en compte.



Demi-finales

Les quatre équipes classées aux quatre premières places de la poule sont qualifiées pour les 1/2 finales. Le 1er affronte le 4è et le 2è affronte le 3è.

Une période de jeu de 12 minutes.

Un joueur est exclu au bout de 4 fautes personnelles.

Les remplacements s'effectuent à la volée.

Finale

Une période de jeu de 12 minutes.

Un joueur est exclu au bout de 4 fautes personnelles.

Les remplacements s'effectuent à la volée.

Prolongations et lancers-francs

Pour les demi-finales et la finale, en cas d'égalité entre deux équipes, il sera procédé à une prolongation, puis en cas d'égalité à l'issue de la prolongation à une série de lancers-francs.

La prolongation est de 5 minutes. Le temps n'est pas décompté. Le calcul des fautes personnelles se poursuit sur la base des fautes commises pendant le temps réglementaire.

Pour la séance de lancers-francs, 5 tireurs sont désignés par équipe. L'équipe ayant le plus grand nombre de lancers francs réussis l'emporte. En cas d'égalité, la séance se poursuit sous forme de mort subite. Pour qu'un joueur puisse de nouveau tirer un lancer franc lors de cette séance, il faut qu'au préalable tous les joueurs inscrits sur la feuille de match de son équipe aient tirés.

Un joueur exclu du match ne peut pas prendre part à la séance de lancers francs.

Pénalités

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 20 points au point average.

L'équipe restante se voit elle créditée de 2 points et d'un bonus de 20 points au point average.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacun d'elles se verra attribuer un malus de 20 points au point average et ne se verra attribuer aucun point au classement de poule.



Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendraient. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

Règles de classement au sein de la poule

Une victoire à la fin du temps réglementaire vaudra deux points.

Un match nul vaudra 1 point.

Une défaite vaudra zéro point.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

- 1°) Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
- 2°) Meilleure différence de points sur l'ensemble de la poule
- 3°) Meilleur nombre de points marqués sur l'ensemble de la poule
- 4°) Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
- 5°) Plus petit nombre d'exclusions sur l'ensemble de la poule
- 6°) Plus petit nombre d'exclusions lors de la rencontre directe entre les deux
- 7°) Tirage au sort