



Règlement technique du Tournoi Basket-ball RNS 2016

Les règles préconisées par la FFBB sont les seules applicables pour le tournoi, sauf pour le nombre de remplacements de chaque équipe et la durée des confrontations entre les équipes.

I. Organisation générale

Répartition des équipes :

Tournoi masculin :

7 poules de 4 équipes et 1 poule de 5 équipes.

Tournoi féminin :

2 poules : 1 poule de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes

Temps de jeu :

Poule de 4 équipes : 2x12min non arrêtées en phase qualificative. Si égalité, 3 lancers francs par 3 joueurs différents puis mort subite.

Poule de 5 équipes : 2x10min non arrêtées en phase qualificative. Si égalité, 3 lancers francs par 3 joueurs différents puis mort subite.

Poule de 3 équipes : 2x15min non arrêtées en phase qualificative. Si égalité, 3 lancers francs par 3 joueurs différents puis mort subite.

2x15 en phase finale jusqu'aux demi-finales avec les 2 dernières minutes de la 2^e mi-temps en chrono arrêté. Si égalité prolongation d'une minute chrono arrêté si encore égalité, 3 lancers francs puis mort subite.

2x12 min arrêtées en finale. (7 fautes d'équipe avant LF au lieu de 4 fautes d'équipe)

Prolongations de 2 min en chrono arrêté. Si égalité, 5 lancers francs par 5 joueurs puis mort subite.

Timing :

Le planning des matchs indique le déroulement du tournoi dans les 4 gymnases attribués au basket-ball et vaut convocation pour les officiels de tables, les arbitres et les joueurs.

Le timing indiqué doit être respecté scrupuleusement. Chaque équipe doit être présente dans le gymnase 30 min avant son match et remplir à l'avance les feuilles de matchs. Chaque équipe dispose de 3 min d'échauffement annoncées par l'arbitre. Une équipe ne présentant pas 5 joueurs au début de match annoncé par l'arbitre est déclarée forfait.

Application systématique du règlement pour tout le monde.

Matériel :

Un sifflet pour chaque arbitre, deux sifflets pour la table. Feuille de marque, plaquettes de fautes, fanions de fautes d'équipe, flèche d'alternance.

Le chronomètre est assuré au minimum par un chronomètre manuel disponible à la table.

Les ballons de jeu seront ceux du CEN

Une sonorisation dans chaque gymnase permettra d'annoncer les scores, l'appel des participants.

Quota non-malagasy :

Garder la formule actuelle avec un seul joueur non-malagasy à la fois sur le terrain durant le match.

**Fair-play :**

Le fair-play devra être manifesté par chaque équipe en se montrant disciplinée, ponctuelle, dynamique, combative, avec une tenue uniforme, ne contestant pas les décisions des arbitres, n'agressant pas ses adversaires ni physiquement ni verbalement, montrant un esprit de fraternité et créant une bonne ambiance. Tous ces éléments non exhaustifs, privilégiant et mettant en évidence le bon comportement général de l'équipe déterminent le choix de l'équipe fair-play de la RNS 2016

Meilleur joueur :

Le joueur qui s'est distingué pendant TOUT LE TOURNOI par son comportement exemplaire et son talent sportif (points marqués, influence dans le jeu, polyvalence technique, fair-play, adresse, qualité en attaque et en défense).

C'est le staff technique qui propose et effectue le vote, que ce soit pour le choix de l'équipe fair-play ou l'attribution de la coupe du meilleur joueur.

II. Le règlement du déroulement du tournoi

Tournoi FEMININ :

Poule 4 équipes.

Chaque équipe joue 3 fois avec un temps de jeu 2x12mn.

Poule 3 équipes.

Chaque équipe joue 2 fois avec un temps de jeu 2x15mn en phase qualificative

➤ **Formule Championnat en phase qualificative.**

Toutes les équipes se rencontrent, classement par attribution de points (Cf tableau ci-dessous) ,

Pour départager les éventuelles égalités, le classement sera établi selon les critères suivants :

1. le gagnant de la confrontation directe (goal average particulier)
2. Si 4 ou 3 équipes ont le même nombre de points à l'issue des 4 ou 3 matches, en 1. voir meilleure différence de points sur les 4 ou 3 matches (goal average global), puis en 2. voir le plus grand nombre de points marqués sur les 4 ou 3 matches (meilleure attaque).
3. le moins de points encaissés (meilleure défense).
4. Tirage au sort

➤ **Formule Coupe en phase finales.**

Les équipes battues sont éliminées directement.

L'équipe invaincue durant le tournoi est déclarée Championne RNS 2016.



➤ Fiche technique :

Phase qualificative :	Tournoi éliminatoire : les deux équipes premières de chaque poule sont qualifiées directement en 1/2 finale
1/2 finale	1 ^{ère} poule X contre 2 ^{ème} poule Y et 1 ^{ère} poule Y contre 2 ^{ème} poule X
Finale	Les vainqueurs des 1/2 finales sont qualifiés
Temps de jeu	Phase éliminatoire : 2x12min chrono non arrêté poule de 4 équipes et 2x15mn chrono arrêté poule de 3 équipes. Phases finales : 2x15min chrono non arrêté dont les 2 dernières minutes de la 2 ^e mi-temps chrono arrêté Finale : 2x12min chrono arrêté (Cf TJ ci-dessus)
Prolongation	Une seule prolongation de 2min en Finale chrono arrêté. Si égalité : 5 lancers francs par 5 joueuses puis mort subite avec une joueuse différente désignée de chaque équipe.
Changement des joueurs	A la volée devant la table sauf en finale. Un seul joueur non-malagasy à la fois sur le terrain durant le match.
Changement de camp	Tout de suite (pas de mi-temps) sauf en finale (5 min)
Temps mort	30 secondes par équipe et par mi-temps
Fautes personnelles	4 fautes
Fautes d'équipe	4 fautes en éliminatoire et 7 fautes en finale
Lancer franc	1 lancer vaut 2 points pour une faute dans la zone des 6,75m 1 lancer vaut 3 points pour une faute hors zone 6,75m 1 lancer vaut 1 point après un panier accordé 1 lancer vaut 1 point pour une faute technique (banc, entraîneur, joueur) + possession. 1 lancer vaut 2 points pour une faute antisportive plus possession 2 fautes techniques d'entraîneur valent une faute disqualifiante 1 lancer vaut 2 ou 3 points pour une faute disqualifiante + possession.
Entre-deux	L'entre-deux n'a lieu qu'en début de rencontre , puis application de la règle d'alternance.
Classement	Les points sont répartis comme suit : match gagné = 3 points, match perdu = 1point, disqualification = 0 point



Match de Classement	Des matchs de classement sont prévus pour les équipes non qualifiées en demi-finale (voir tableau des rencontres)
---------------------	---

Tournoi MASCULIN :

33 équipes réparties en 7 poules de 4 équipes et 1 poule de 5 équipes suivant un tirage au sort effectué le 27 Février 2016 à Poissy 78110.

Chaque équipe joue au moins 3 fois pendant le tournoi. Sauf 4 pour la poule de 5 équipes.

- Système de poule : 7 poules de 4 équipes et 1 poule de 5 équipes.
- Sont qualifiées directement en huitième de finale :
les 2 premières équipes des poules
- Tête de poule : Les équipes ayant participé aux quart de-finales du tournoi RNS 2015

Cas des égalités dans le classement des équipes d'une poule:

Pour départager les éventuelles égalités, le classement sera établi selon les critères suivants :

1. le gagnant de la confrontation directe (goal average particulier)
2. Si 3 équipes ont le même nombre de points à l'issue des 3 matchs, ou 4 matchs selon le cas.
3. en 1. voir meilleure différence de points sur les 3 matchs (goal average global), puis en 2. voir le plus grand nombre de points marqués sur les 3 matchs (meilleure attaque).
4. le moins de points encaissés (meilleure défense).
5. Tirage au sort

Fiche technique :

Phase qualificative :	Tournoi éliminatoire dans les 7 poules de 4 équipes et 1 poule de 5 équipes, Il n'y a pas de prolongation à la fin du temps réglementaire. 3 lancers francs par 3 joueurs puis mort subite avec un joueur différent désigné de chaque équipe.
Huitième de finale	Sont qualifiées en huitième de finale, les 2 premières de chaque poule qualificative ABCDEF GH
¼ de finale	Sont qualifiées en ¼ de finale les vainqueurs des huitièmes de finale
½ finale	Les vainqueurs des ¼ de finales sont qualifiés
Finale	Les vainqueurs des ½ finales sont qualifiés
Temps de jeu	Phase éliminatoire : 2x12min chrono non arrêté pour les poules 4 et 2x10mn pour la poule de 5. Phase finale : 2x15min chrono non arrêté dont 2 dernières minutes de la 2 ^e mi-temps chrono arrêté Finale : 2x12min chrono arrêté
Prolongation	Une seule prolongation de 2min en finale chrono



	arrêté Si égalité : 5 lancers francs par 5 joueurs puis mort subite avec un joueur différent désigné de chaque équipe
Changement des joueurs	A la volée en passant par la table sauf en finale. Un seul joueur non-malagasy à la fois sur le terrain
Changement de camp	Tout de suite (pas de mi-temps) sauf en finale (5 min)
Temps mort	30 secondes par équipe et par mi-temps
Fautes personnelles	4 fautes
Fautes d'équipe	4 fautes en éliminatoire et 7 fautes en finale
Lancer franc	1 lancer vaut 2 points pour une faute dans la zone des 6,75m 1 lancer vaut 3 points pour une faute hors zone 6,75m 1 lancer vaut 1 point après un panier accordé 1 lancer vaut 1 point pour une faute technique (banc, entraîneur, joueur) + possession. 1 lancer vaut 2 points pour une faute antisportive (2 plus 1) plus possession . 2 fautes techniques d'entraîneur valent une faute disqualifiante 1 lancer vaut 2 ou 3 points pour une faute disqualifiante + possession.
Entre-deux	L'entre-deux n'a lieu qu'en début de rencontre. Puis application de la règle de l'alternance.
Classement	Les points sont répartis comme suit : match gagné = 3 points, match perdu = 1 point, disqualification = 0 point

III. Déroulement des rencontres

Le timing indiqué doit être respecté scrupuleusement.

Chaque équipe doit être présente dans le gymnase 30 min avant son match et remplir à l'avance la feuille de marque

Chaque équipe dispose de 3min d'échauffement annoncées par l'arbitre.

Une équipe ne présentant pas 5 joueurs au début de match annoncé par l'arbitre est déclarée forfait.

Une équipe se trouvant à moins de 2 joueurs sur le terrain sera battue par défaut (1 point). Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque le score reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur. Une équipe quittant le terrain avant la fin de la rencontre perd le match par forfait (0 point au classement). L'équipe adverse gagne le match par 10-0.

L'horaire indiqué dans le planning est l'horaire de début de match.



Application systématique du règlement pour tout le monde.

➤ **Déclaration de forfait :**

Chaque équipe doit s'organiser suivant le programme des matchs et prendre connaissance des horaires de leurs matchs et du gymnase attribué. Chaque équipe se doit de prendre toutes les dispositions nécessaires pour que le match puisse commencer effectivement à l'heure prévue. L'arbitre annonce les 3 minutes avant le début de match. Si au moment indiqué pour le début de match, une équipe n'est pas prête à jouer sur le terrain, l'arbitre redonne un délai de 3 minutes. Si l'équipe n'est toujours pas prête, elle est déclarée forfait. L'arbitre lance l' « entre-deux » de début de rencontre.

Dans ce cas, l'équipe déclarée forfait se voit attribuer 0 point et sera considérée comme une équipe qui a encaissé 10 points.

➤ **Responsabilités des équipes :**

Chaque équipe se doit de désigner un responsable qui sera le seul interlocuteur des officiels, des arbitres et des organisateurs et ce, à tout moment utile. Ce responsable est le seul intervenant habilité à se prononcer au nom de l'équipe dans tous les cas, notamment en cas de problème majeur au cours d'un match.

Il est de la responsabilité de chaque responsable d'équipe d'informer et d'expliquer à tous les joueurs de son équipe le règlement technique, le déroulement du tournoi et les règles d'organisation de la RNS 2016. Il est entièrement de sa mission de transmettre **l'état d'esprit « fraternité avant compétition »** durant les RNS.

➤ **Arbitrage :**

- Les arbitres sont des arbitres officiels, et sont nommés et convoqués pour chaque match.

Toute décision de l'arbitre ne souffre d'aucune discussion. Toute sanction est sans appel. Seul le capitaine de l'équipe peut s'adresser à l'arbitre sur le terrain. Tout joueur (capitaine y compris) ou coach contestant directement les décisions de l'arbitre pendant le match ou adoptant un comportement incorrect (insulte...) est passible d'une expulsion sur le champ.

Arbitres :

16 arbitres au moins sont nécessaires pendant les phases de qualification du samedi (4 arbitres par gymnase au moins)

Tables :

Dans une poule, les équipes qui jouent doivent désigner 2 personnes (une personne par équipe), pendant les phases de qualification du samedi, ainsi qu'au 1/8 de finale pour faire fonction



d'officiels de Table de marque. Pour la tenue de la table, il faut 2 personnes désignées à l'avance et prêtes un quart d'heure avant le début du match : un à la feuille de marque et un autre au chronomètre.

L'équipe qui ne présente pas d'Officiel de Table de marque sera pénalisée par un retrait de 25 euros par match sur sa caution des 150 euros déposée au moment de son inscription au tournoi.

➤ **Sanctions exceptionnelles :**

Toute équipe gênant le bon déroulement du tournoi (exemple : sit-in, etc...) ou transgressant les règles du tournoi (non respect du quota des non malagasy, intégration de non qualifiés dans la liste de l'équipe...) sera éliminée immédiatement de la RNS 2016, est passible d'une interdiction de participation d'au moins une année selon le degré de l'acte commis.

En cas de litige, il revient au responsable de l'équipe de déposer une réclamation motivée qui sera examinée dans les plus brefs délais par le staff technique avec une caution de 50 euros.

➤ **Système de remplacement :**

Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille de marque est fixé à 12 par équipe. Tous les joueurs doivent se trouver sur la liste de l'équipe présentée en début de tournoi, et être titulaire d'une licence RNS 2016. La composition des 12 joueurs peut changer d'un match à un autre.

Un joueur inscrit dans une équipe ne peut pas jouer dans une autre équipe. Si c'est le cas, l'équipe qui fait jouer un joueur d'une autre équipe sera sanctionnée par un forfait général de l'équipe. Le cas s'applique également pour les associations qui présentent plusieurs équipes.