



# Règlement du Tournoi

## Article 1 :

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier. La ligne des lancer francs se situe à 5m80 et la ligne à 2 points à 6m75 ou 6m25 selon le tracé existant

## Article 2 :

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant

## Article 3 :

Les matchs se jouent en auto-arbitrage ou avec un superviseur

## Article 4 :

La première possession de balle est attribuée par tirage au sort. Le match est lancé par un check ball. En cas de situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense.

## Article 5 :

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m25 ou 6m75 et 2 points à l'extérieur, **tout panier marqué par une fille vaut 1 points de plus.**

## Article 6 :

**Le match se joue en une séquence de 10 minutes ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.**

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie.

## Article 7 :

Les changements se font sur balle arrêtée.

## Article 8 :

Sur panier marqué, la balle change de mains.

Sur rebond défensif, interception, air ball : ressortir la balle au delà de la ligne à 2 pts.

## Article 9 :

Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au delà de la ligne à 2pts

Après chaque intervention de gestion du match (par l'auto arbitrage, par le superviseur), la reprise du jeu se fait au delà de la ligne à 2pts, face au panier, par un check ball

## Article 10 :

Tout comportement déplacé et ou anti - sportif peut amener la disqualification du joueur et ou de l'équipe,



## Règlement Concours 3pts

- Les ballons utilisés sont des ballons taille 6
- Le concours est réservé aux participants du tournoi.
- Les spots de tirs sont : 0° à gauche, 45° à gauche, face au panier, 45° à droite et 0° à droite.

Phase de qualification : 3 ballons par spot. Chaque ballon vaut 1 point. Le tireur dispose d'une minute pour faire la série de tirs.

Phase finale : 5 ballons par spot. Chaque ballon vaut 1 point. Le tireur dispose d'1 minute 30 pour faire l'ensemble des tirs. Si le joueur a effectué tous ses tirs avant la fin du temps réglementaire il peut tenter un tir du milieu du terrain ayant une valeur de 5 points si tir réussi.

**Sont qualifiés en finale les 3 joueurs ayant réalisés les meilleurs scores en phase de qualification.**

## Règlement Concours de dextérité

### Article 1 – Matériel

Le ballon utilisé est un ballon fournit par l'organisateur.

### Article 2 – Participants

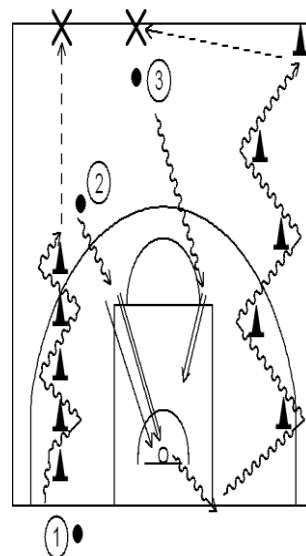
Ce concours est ouvert a tout les participants au tournoi.

### Article 3 – Le parcours

‡ La joueuse prend le ballon au déclenchement du Départ en dribble et slalom entre les obstacles. Arrêt au dernier obstacle et passe dans la cible.

‡ La joueuse prend un nouveau ballon sur un support, Dribble puis tir en course à droite. Suivre son tir, prendre le rebond et repart ligne de fond. Dribble entre les obstacles avec changement de direction, Arrêt au dernier obstacle et passe dans la cible

‡ Nouveau ballon, dribble et tir en course à gauche. En cas d'échec rebond et marquer. Le chronomètre s'arrête Quand le panier est marqué.



### Article 5 – Format du tournoi

phase de qualification : les 3 meilleurs temps sont qualifiés pour la phase finale

Phase finale : le parcours est identique à la phase de qualification

### Article 6 – Pénalités

Sur la première tentative si le tir est raté : 2 secondes de pénalité.

Passé ratée : 3 secondes de pénalité.

Changement de main oublié : 2 secondes de pénalité.

### Article 7 – Vainqueur

le gagnant est le joueur qui réalise le meilleur temps lors de la phase finale