

BASKETBALL F

Infrastructure:

Halle Colette Besson - La Doua

Référente:



BRISTEAU Mathilde

mathilde.bristeau@gmail.com

0767908810

DÉROULEMENT DES MATCHS

Durée des matchs :

- Pour les phases de poules : 10 minutes sans temps mort - Pour les phases finales : 2 x 8 minutes avec 2 minutes de pauses et un temps mort de 1 minute par équipe
- Pour la finale et petite finale : 2 x 10 minutes avec 2 minutes de pauses et un temps mort de 1 minute par équipe et par mi temps

Classement

- Une victoire vaut 3 points, un match nul 1 point et une défaite 0 point.
- Un forfait vaut 3 points pour le gagnant, 0 pour le perdant et un score de 20-0.
- En cas d'égalité entre 2 équipes, confrontation directe, puis goal average général.
- En cas d'égalité au classement de 3 équipes ou plus : goal-average général.
- Si le goal-average ne permet pas de départager les équipes, le classement se fera par mort subite aux lancers francs.

Pour la finale et la petite finale:

- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, 3 minutes de prolongations seront ajoutées et ce jusqu'à la victoire d'une des 2 équipes

Rappel: Le goal-average est le rapport du nombre de paniers marqués sur le nombre de panier encaissés.



RÈGLES PRINCIPALES ET SPÉCIFIQUES

La composition d'une équipe :

Une équipe est composée de 5 à 12 joueurs : 5 sur le terrain et 7 joueurs au plus pour des remplacements. Tous les joueurs doivent être inscrits sur la 1ère feuille de match.

Les remplacements :

Les remplacements sont illimités et se font à la volée. Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la table de marque et il doit attendre que le joueur sortant soit hors du terrain pour pouvoir rentrer.

En finale et petite finale, les remplacements se font sous coup de sifflet de l'arbitre.

Le chrono :

Pour les phases de poule, le chrono n'est pas arrêté sauf sur une faute avec lancer-franc.

Pour les phases finales, la petite finale et la finale, le chrono sera arrêté selon les règles de la FFBB.

Le chrono peut être arrêté sur décision de l'arbitre.

Les fautes :

Le règlement classique de la FFBB s'applique pour les violations et les fautes individuelles.

Un joueur ne peut plus entrer en jeu après 3 fautes dans le même match en phases de poules, 4 sont tolérées pour les phases finales , pour la finale et la petite finale.

Pour les phases de poules et les phases de finales : - Faute dans le jeu : le ballon est rendu sur une remise en jeu à l'équipe qui a subi la faute

-Faute sur un tir à 2 points : 1 lancer-franc qui vaut 2 points

-Faute sur un tir à 3

points :1 lancer-franc qui vaut 3 points

-Faute sur panier marqué : panier accordé avec 1 point de plus

-Faute antisportive :

2 points accordés et on redonne la possession

-Faute technique : 1 lancer franc qui

vaut 1 point et on redonne la possession

-Faute disqualifiante : 2 points accordés, on redonne la possession et disqualification du joueur concerné

A partir de 5 fautes d'équipe, 1 point sera accordé sur chaque faute.

Pour la finale et la petite finale, les règles habituelles de la FFBB seront appliquées.

