

RÈGLEMENT BASKET



SOMMAIRE

1. L'équipe et sa gestion	3
1.1. Composition des équipes	3
1.2. Remplacements	3
2. Format	3
2.1. Dimension des terrains	3
2.2. Durée de la partie	3
3. Classement	4
4. Les fautes	4
5. Temps morts	6
6. Jeu déloyal	6
7. Règles spécifiques TEC 2026	6
7.1. Respect de l'esprit sportif du tournois	6
7.2. Rôle du capitaine	7
7.3. Composition des équipes	7
7.4. Ponctualité	8
7.5. Arbitrage	8
7.6. Engagement	8

1. L'équipe et sa gestion

Les règles de la FFBB s'appliquent pour les matchs de basketball de ce tournoi sauf si elles contredisent une des règles énoncées ci- dessous.

1.1. Composition des équipes

Chaque équipe se compose de 6 à 9 joueurs.ses au début du match : 5 joueurs.ses dans l'aire de jeu, 4 joueurs.ses au plus pour les remplacements.

1.2. Remplacements

Les remplacements sont illimités et doivent s'effectuer à la volée, au niveau de la ligne médiane (devant la table de marque et non devant le banc).

2. Format

2.1. Dimension des terrains

Les dimensions sont celles des terrains que l'équipe du TEC va mettre à disposition le jour du tournoi.

2.2. Durée de la partie

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

Matchs de Poule	Une mi-temps de 12 min
Matchs de phases-finales	Deux mi-temps de 8 min
Finales	Deux mi-temps de 12 min

3. Classement

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

- Vainqueur : 4 points
- Match nul : 2 points
- Défaite : 1 point
- Forfait : 0 point

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :

- Goal Average
- Victoire du match opposant les équipes ex-aequo
- Tirage au sort

4. Les fautes

Tout ce qui suit est considéré comme une faute :

- Jouer délibérément le ballon avec le pied
- Faire plus de deux appuis sans dribbler (marché)
- S'arrêter de dribbler puis dribbler de nouveau (reprise de dribble) Dribbler avec les deux mains en même temps
- Dépasse le milieu de terrain et de revenir dans la moitié arrière du terrain (retour en zone)
- La ballon n'a pas touché l'arceau adverse au bout de 24 secondes après le moment de début de possession
- Camper est interdit dans la raquette. En effet, un joueur en attaque ne peut pas rester plus de 3 secondes dans la raquette adverse quand le ballon est en zone avant,

sinon, c'est balle à l'adversaire

Suite à l'une des fautes qui précède, l'équipe qui commet la faute doit rendre le ballon à l'équipe adverse pour une remise en jeu. Celle-ci se fait de la même manière que pour une sortie de balle.

Tout ce qui suit est considéré comme une faute individuelle :

- Tenir, bloquer, pousser, charger un adversaire
- Gêner la progression d'un adversaire autrement qu'avec son torse
- Utiliser des moyens brutaux pour gêner un adversaire

En **phase de POULE**, si une faute individuelle est commise sur un.e adversaire en train de tirer pour marquer un point, l'adversaire obtient :

- Le score procuré par le tir s'il est sortant.
- Le score procuré par le tir plus un point s'il est entrant.

En **phase de FINALE**, si une faute individuelle est commise sur un.e adversaire en train de tirer pour marquer un point, l'adversaire obtient :

- Un lancer franc qui vaut deux points s'il.elle tirait depuis la zone à deux points
- Un lancer franc qui vaut trois points s'il.elle tirait depuis la zone à trois points

De plus, si une faute individuelle est commise sur un.e adversaire qui n'est pas en train de tirer au panier, la sanction est la même que pour les fautes précédentes.

Enfin, au bout de trois fautes individuelles au cours du même match pour un.e même joueur.se, cette dernier.e est

exclu.e pour le restant du match et doit être remplacé.e pour les matchs de poules.

5. Temps morts

Les temps morts sont autorisés uniquement lors de la petite et de la grande finale. Chaque équipe dispose d'un temps mort d'une durée de 2 minutes. Il ne peut être pris que lors d'un arrêt de jeu.

6. Jeu déloyal

En cas de comportement inapproprié, l'arbitre peut choisir d'expulser temporairement (2 minutes) ou définitivement un.une joueur.se du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le.la joueur.se est autorisé.e à jouer les matchs suivants ou est exclu.e définitivement du tournoi.

7. Règles spécifiques TEC 2026

7.1. Respect de l'esprit sportif du tournois

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit de pénaliser ou même d'exclure à tout moment une équipe qui fait preuve d'irrespect envers le jury, le public, l'équipe organisatrice ou une autre équipe sportive.

7.2. Rôle du capitaine

Nous rappelons que seul.e le.la capitaine est autorisé.e à s'adresser à l'arbitre. Il sera le responsable de son équipe et il est le seul à pouvoir faire des réclamations au comité d'organisation du tournoi s'il y en a. Il peut être amené à arbitrer un match (s'il ne joue pas en même temps) s' il manque un arbitre.

7.3. Composition des équipes

Par soucis d'équité et d'esprit sportif, les équipes doivent respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non modifiables. Une équipe ne peut en aucun cas intégrer des sportifs.ves qui viennent d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi, sous peine de pénalité ou d'exclusion. Un.e sportif.ve absent.e ne peut pas être remplacé.e, mais une absence ne compromet pas la participation de l'équipe si le nombre de sportifs.ves reste supérieur à 5.
- Les joueurs.ses devront avoir leur carte étudiante à portée de main. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes étudiantes et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs.ses qui ne lui appartiennent pas.

7.4. Ponctualité

Aucun retard ne sera toléré. Si une équipe ne se présente pas à l'heure, l'équipe présente gagne par forfait avec un score de 20-0.

Si aucune des deux équipes ne se présente, chacune perd le match avec 0 point.

7.5. Arbitrage

Cette année le tournoi de basket sera arbitré par des arbitres FFSU

7.6. Engagement

L'engagement se fera avec un entre-deux organisé par l'arbitre.