



# TOURNOI SANDRO BALLOTTA U13 M & F

## 17 & 18 JUIN 2017

### Tableau des Equipes :

U 13 FEMININ	
POULE A	POULE B
B.C Quint Fonsegrives	Calais 1
Calais 2	Astro
Neufchâtel	Lavernose
Grans	St Pol sur Mer

U 13 MASCULINS	
POULE A	POULE B
B.C Quint Fonsegrives 1	Vertou
St Leu la Forêt	B.C Quint Fonsegrives 2
Neufchâtel	Soyaux
Astro	Gratentour

---

### *Pour information*

*Aucun paiement par chèque et aucun billet de 100 € ne seront acceptés pendant le tournoi*

---

# REGLEMENT DU TOURNOI U13 M & U13 F

## 1) Règlement **sauf** Finale des Champions

- Chaque équipe doit se présenter au Responsable de salle 10 minutes avant les rencontres
- 2 X 8 minutes sans arrêt de chrono sauf sur temps mort et lancers francs dans la dernière minute de la rencontre (pas de touché de balle en zone arrière sauf sur faute). *Tous matches excepté Finale des Champions*
- Rencontre 5c5 sur grands terrains
- Les changements s'effectuent à la volée. Il faut attendre que le joueur remplacé sorte par la table de marque, pour que le joueur remplaçant entre sur le terrain (pas d'arrêt de chrono pour les changements)
- Elimination à partir de la 4<sup>ème</sup> faute individuelle. Réparation par 2 LF à partir de la 5<sup>ème</sup> faute d'équipe
- Toutes les fautes sont réparées dans la dernière minute de la seconde période (LF)
- 1 temps mort par période et par équipe (le chrono est arrêté). Le temps mort est demandé à la table de marque. Il est accordé sur arrêt de jeu par l'arbitre ou sur panier encaissé.
- Pas de prolongation en cas de match nul avant les quarts de finale
- A partir des quarts de finale en barrage et en classement autant de prolongation de 3 mn nécessaire sans arrêt de chrono sauf sur LF
- 1 temps mort par prolongation
- **Défense de zone INTERDITE** : 1<sup>ère</sup> infraction = avertissement, 2<sup>ème</sup> infraction = faute technique. 2 fautes techniques dans un match = 0 point et/ou match perdu

*Tout point non évoqué dans ce règlement ou celui de la FIBA sera géré par la commission sportive du Challenge National U13*

## 2) Classement de poule

Le classement des poules est défini en fonction du nombre de points des équipes. Les points sont comptabilisés de la manière suivante :

- Victoire : 2 points
- Nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Toute faute technique donnera lieu à 1 point de pénalité

En cas d'égalité au classement, la meilleure attaque sera retenue

Si égalité persiste, le point avérage sera retenu

Si l'égalité persiste, l'équipe ayant commis le moins de faute sera retenue

## 3) Phases finales

- ¼ de finales  
Qualifier pour 7<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> place = les perdants de quarts de finales  
Qualifier pour 3<sup>ème</sup> et 1<sup>ère</sup> place = les gagnants des quarts de finales
- ½ finales
- Finale

#### 4) Règlement Finale des Champions

- Rencontre 5c5 sur grands terrains
- 2X10 mn avec arrêt de chrono (pas de touché de balle en zone arrière sauf sur faute)
- Les changements s'effectuent à la volée. Il faut attendre que le joueur remplacé sorte par la table de marque, pour que le joueur remplaçant entre sur le terrain (pas d'arrêt de chrono pour les changements)
- Elimination à partir de la 5<sup>ème</sup> faute individuelle. Réparation par 2 LF à partir de la 5<sup>ème</sup> faute d'équipe
- Toutes les fautes sont réparées dans la dernière minute de la seconde période (LF)
- 1 temps mort par période et par équipe (le chrono est arrêté). Le temps mort est demandé à la table de marque. Il est accordé sur arrêt de jeu par l'arbitre ou sur panier encaissé.
- Autant de prolongation de 3 mn nécessaires sans arrêt du chrono sauf sur LF
- 1 temps mort par équipe et par prolongation
- **Défense de zone INTERDITE** : 1<sup>ère</sup> infraction = avertissement, 2<sup>ème</sup> infraction = faute technique, 2 fautes techniques = match perdu

*Tout point non évoqué dans ce règlement ou celui de la FIBA sera géré par la commission sportive du Challenge National U13*

#### 5) Matériel

- Ballon T5 pour les filles et T6 pour les garçons
- Ligne à 3 points : 6.25 m
- Chaque équipe doit avoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes. La première équipe inscrite sur le programme aura le choix des couleurs.
- La 1<sup>ère</sup> équipe inscrite sur le programme mettra à disposition des arbitres le ballon de la rencontre.

#### 6) Arbitrage et table de marque

- L'arbitrage sera assuré par des arbitres du CD31
- La tenue des tables de marque sera assurée par les organisateurs.

#### 7) M.V.P

Les critères jugés pour être nommé M.V.P sont :

- Fair Play
- Jeu Collectif
- Performance individuelle

Les seuls juges sont : les coachs de chaque équipe (*ne peut pas nommer un de ses joueurs*), les arbitres et le responsable technique.

En cas d'égalité, les joueurs seront départagés en fonction du nombre de fautes commises durant les rencontres.

Le joueur avec le moins de faute sera le gagnant.