

DEVIS TECHNIQUE – BASKETBALL 3 X 3



1. SITE DE COMPÉTITION

Le basketball aura lieu sur les terrains du gymnase Stanley de l'Université Mount Royal.

2. NOMBRE D'ATHLETES

2.1 Chaque délégation pourra inscrire un maximum d'une équipe dans chaque section. **Par contre, si les 9 zones n'inscrivent pas une équipe, ceci sera à réviser avec la possibilité que des zones inscrivent deux équipes.**

2.2 Pour participer, les équipes doivent être composées d'un minimum de **quatre** athlètes et d'un maximum de cinq.

2.3 L'équipe mixte de la catégorie Cadet doit être composé d'un minimum de 2 filles

	Cadet	Junior
Féminin	-	4 à 5 athlètes
Masculin	-	4 à 5 athlètes
Mixte	4 à 5 athlètes	

3. ACCOMPAGNEMENT

3.1 Chaque délégation a le droit à un entraîneur par équipe. Vu le peu d'athlètes par équipe, il est possible de n'avoir qu'un entraîneur pour les deux équipes, il sera par contre responsable de l'équipe qui ne joue pas.

3.2 La délégation peut assigner d'autres accompagnateurs. Cependant, si la délégation dépasse le nombre total d'accompagnateurs permis par les JFA, celle-ci devra assumer tous les frais liés au déplacement et à la présence d'accompagnateurs supplémentaires. L'ajout d'accompagnateurs doit être approuvé par la FSFA.

4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPETITION

4.1 La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.

4.2 Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elle pourrait être devancée, les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter au bon moment. Toutes les parties doivent débiter aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.

a) L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.

1. Tournoi de sept équipes et plus

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

Rondes des quarts de finale

2e place du groupe A VS 3e place groupe B (partie 1)

3e place du groupe A VS 2e place du groupe B (partie 2)

Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS la 1ere place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1ere place du groupe A (partie 4)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4

Bronze et 4e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

Tout dépendant du nombre d'équipes inscrite, le chef de plateau déterminera aussi l'horaire de rencontres éliminatoires pour les équipes non classées pour les éliminatoires (7^e place vs 8^e place).

2. Tournoi de cinq ou six équipes

Un tournoi à la ronde simple de quatre matchs est organisé. *Dans le cas qu'il y ait six équipes, le classement de l'édition précédente permettra de déterminer les équipes qui ne s'affrontent pas au tournoi à la ronde (1^{er} place vs 2^e place, 3^e place vs 5^e place et 4^e place vs 6^e place).*

Rondes de médailles

Si cinq équipes : l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine 4^e (match éliminatoire).

Si six équipes : l'équipe 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1^{er} place vs le gagnant de la partie 4^e place vs 5^e place (ou 4^e place si 6 équipes d'inscrites)

2^e place vs 3^e place

Les gagnants des demi-finales s'affrontent pour l'or

Les perdants des demi-finales s'affrontent pour le bronze

3. Tournoi de quatre équipes et moins

Un tournoi à la ronde simple est organisé. Dans le cas que seulement trois équipes participent à la compétition, les chefs de mission peuvent prendre la décision de faire un tournoi à la ronde double pour offrir plus de temps de jeu aux équipes.

Demi-finales

La 1^{ère} place VS la 4^e place (partie 1)

La 2^e place VS la 3^e place (partie 2)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

5. SYSTEME DE POINTAGE

5.1 Pour une victoire en temps règlementaire l'équipe se voit attribuer trois points.

5.2 Pour une victoire en prolongation l'équipe se voit attribuer deux points.

5.3 Pour une défaite en prolongation, l'équipe se voit attribuer un point.

5.4 Pour une défaite en temps règlementaire l'équipe ne se voit attribuer aucun point.

6. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

6.1 Un tirage au sort s'effectue avant le début de la partie. Le gagnant du tirage exercera son choix sur l'alternative suivante :

- Commencer ou laisser commencer avec le ballon.

- 6.2 Les parties se jouent sur un demi-terrain de basketball.
- 6.3 La formule des parties consiste à atteindre 21 points ou à une limite de 45 minutes*, **exception des demi-finales et finales qui ne tiendront compte que du pointage et non du temps.**
- *Si nous avons beaucoup d'inscription, le chef de plateau décidera s'il ou elle veut diminuée ce maximum à 30 minutes afin de permettre une fluidité dans l'horaire.
- a) Le chronomètre s'arrête lorsqu'un athlète est blessé sur le terrain.
- b) Si le pointage est égal à la fin du temps règlementaire, une période de prolongation débutera. La première équipe qui marque les premiers deux points remporte la victoire.
- c) Un tirage au sort sera exécuté pour déterminer l'équipe qui aura la possession du ballon pour débiter la période de surtemps.
- 6.4 Pour la durée de la partie, chaque équipe a droit à deux temps d'arrêt de 45 secondes, qui doivent être demandées par le capitaine ou l'entraîneur.
- a) Le chronomètre n'est pas arrêté à moins que le temps d'arrêt ne survienne durant les trois dernières minutes de la partie.
- 6.5 Les paniers marqués à l'intérieur de la ligne de trois points valent un point et ceux marqués à l'extérieur de la ligne de trois points valent deux points.
- a) Les deux pieds du lanceur devront être complètement derrière la ligne de trois points pour que le panier compte pour deux points.
- 6.6 Il y aura une pause de cinq minutes dès qu'une équipe marque 10 points ou après 15 minutes de jeu, selon la première éventualité
- 6.7 Aucune limite de substitution n'est imposée, par contre celle-ci ne peut être faite que lorsque le ballon est mort et avec l'approbation de l'arbitre.
- 6.8 Il doit avoir une fille sur le terrain en tout temps.
- 6.9 À la fin de la partie, les athlètes se serrent la main.

7. CHANGEMENT DE POSSESSION

- 7.1 Le ballon doit être ramené derrière la ligne de trois points pour chaque changement de possession. Tout manquement à cette règle résultera en la perte du ballon et le retraitement de tout point résultant d'une telle possession.
- a) « Ramener le ballon » signifie avoir les deux pieds derrière la ligne.
- b) Le ballon doit être touché par un adversaire avant d'être remis en jeu.
- c) L'athlète aura cinq secondes pour faire la mise en jeu, sinon le ballon changera de possession.
- d) Le ballon doit être passé, et non driblé, à un coéquipier pour débiter une séquence de jeu.
- 7.2 Le ballon changera de possession après chaque panier.
- a) Si le panier n'est pas réussi, le rebond est vivant.
- b) Si le ballon ne touche pas l'anneau sur une tentative de lancer, le ballon peut être joué par l'équipe offensive. Si le ballon est récupéré par l'équipe défensive, cette dernière devra sortir le ballon avant de marquer.
- 7.3 Après une faute ou une sortie hors limite, la remise en jeu se fait au haut de la ligne de trois points.

8. REGLES SPECIFIQUES

- 8.1 Une règle de « 30 secondes » existe pour toutes les parties et peut être signalée à la discrétion de l'arbitre.
- 8.2 Lors de situation d'entre-deux, le ballon est remis à l'équipe en défensive.
- 8.3 Le dessus, les côtés, le dessous ainsi que le bas du support du panneau pour le panier sont inclus dans les limites de jeu. Les supports de métal qui soutiennent le panneau du panier sont hors limite.

LES FAUTES

- 8.4 De la première jusqu'à la cinquième faute d'équipe, l'équipe contre qui la faute a été commise se verra accorder la possession du ballon.
- 8.5 À compter de la sixième faute d'équipe, l'équipe contre qui la faute a été commise se verra accorder la possession du ballon et un lancer franc.
- 8.6 À compter de la huitième faute d'équipe, l'équipe contre qui la faute a été commise se verra accorder la possession du ballon et deux lancers francs.
- 8.7 Exception; si une faute est commise sur un joueur en mouvement de lancer, l'équipe en offensive reçoit automatique la possession du ballon plus un lancer franc et ce peu importe le nombre de fautes d'équipe cumulées.
 - a) Si le joueur, sur qui la faute est commise, réussit son lancer, le point est comptabilisé.
 - b) Si l'arbitre juge que la faute commise sur le mouvement du lancer est flagrante ou d'inconduite persistante, le joueur se verra accorder la possession du ballon et deux lancers francs.
- 8.8 Exception; à la suite d'une faute technique, l'équipe adverse tentera deux lancers francs et conservera la possession du ballon.
 - a) Le joueur ayant reçu la faute technique devra se retirer du jeu et demeurer à l'écart jusqu'à ce qu'un total combiné de quatre points soit marqué.
- 8.9 Les fautes flagrantes, techniques et d'inconduites persistantes peuvent mener à l'expulsion du joueur fautif.

9. BRIS D'EGALITE

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les critères de bris suivants seront appliqués, dans l'ordre :

- 9.1 Advenant qu'une équipe impliquée ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale cette équipe se verra attribuer le classement le moins élevé.
- 9.2 L'équipe ayant gagné a la priorité sur l'autre équipe.
- 9.3 Les points pour – les points contre dans les parties entre les équipes impliquées.

10. ÉQUIPEMENT

Les équipes seront responsables de fournir leurs propres ballons pour l'échauffement.

10.1 Le ballon de compétitions (ballon de grosseur 7 pour les garçons et 6 pour les filles) et autre matériel nécessaire à la compétition (paniers, chronomètres, sifflets, etc.) seront fournis par la FSFA. S'assurer d'avoir des ballons filles.

10.2 Les joueurs doivent obligatoirement porter les jerseys fournis par la FSFA lors des compétitions.

NB : Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessus, la réglementation générale et les règlements de la Fédération internationale de basketball amateur (FIBA). Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

Résultats 2016 :

BASKETBALL

CADET MIXTE

- | | |
|------------|------------|
| 1. ZONE 9B | 5. ZONE 5 |
| 2. ZONE 6 | 6. ZONE 1A |
| 3. ZONE 7A | 7. ZONE 4 |
| 4. ZONE 8 | 8. ZONE 7B |

JUNIOR MASCULIN

- | | |
|------------|------------|
| 1. ZONE 6 | |
| 2. ZONE 8B | |
| 3. ZONE 3 | |
| 4. ZONE 8A | 7. ZONE 4 |
| 5. ZONE 7 | 8. ZONE 1B |
| 6. ZONE 1A | |

JUNIOR Féminin

- | |
|-----------|
| 1. ZONE 1 |
| 2. ZONE 8 |
| 3. ZONE 3 |
| 4. ZONE 6 |
| 5. ZONE 2 |