



PENTECO'BASKET 2024

REGLEMENT DU TOURNOI

Le "**Penteco'Basket 2024**" est organisé le Weekend du Samedi 18 et Dimanche 19 mai 2024, sur les 9 terrains (1 terrain en salle, 8 terrains extérieurs dont 2 exclusivement réservés aux catégories U11) des installations du complexe sportif Claudius CAILLOT de la ville de BÉTHENY, 23 allée des Pâquerettes.

Ce tournoi est déclaré à la Ligue Régionale Grand Est de Basket, au Comité départemental de la Marne et se joue suivant le règlement en vigueur sous l'égide de la FFBB.

L'inscription au tournoi s'effectue par invitation pour les catégories de U11 à U17-U18F.

Les équipes de la catégorie « Junior » ne pourront pas s'inscrire au tournoi.

Le tournoi ne peut être disputé que par des associations affiliées à la FFBB ou à une fédération nationale pour les clubs étrangers et des joueurs licenciés sur la saison en cours.

Le tournoi se déroulera selon les modalités indiquées dans l'annexe sportive ci-après.

Du fait de l'ampleur qu'a pris le **Penteco'Basket** ces dernières années avec plus de 300 rencontres sur le weekend, **il est demandé que chaque club qui s'inscrit mette à disposition, à minima, un arbitre** qui ne jouera pas, si possible.

Les vainqueurs de chaque catégorie seront invités gracieusement l'année suivante pour participer au nouveau tournoi.

L'inscription au **Penteco'Basket** oblige les équipes, pour des raisons d'organisation des matchs, à être présentes sur les deux journées.

Le fait pour une association de participer au **Penteco'Basket**, implique l'acceptation du présent règlement.

Pour tout imprévu à ce règlement, il sera fait application des règlements de la FFBB et de la Ligue Régionale Grand Est.

Les équipes devront prévoir **2 jeux de maillots de couleurs différentes (ou chasubles)**.

L'A.J.B. décline toute responsabilité en cas de vol ou d'accident au cours du tournoi. L'AJB a pris soin de faire connaître aux autorités l'organisation de ce tournoi et a prévu un poste de secours sur place.



ANNEXE SPORTIVE

1. Les équipes.

Le nombre d'équipes engagées dans le tournoi sera de :

- **12** en U11M et **12** en U11 F
- **12** pour toutes les autres catégories (U13 à U17M-U18F). En fonction du nombre d'équipes engagées par catégorie, il pourra être ouvert des places supplémentaires dans une catégorie (F ou M) en fonction des demandes si une autre catégorie n'atteignait pas le nombre maximum de 12.

Le nombre de joueurs sur le terrain est fixé par équipe à 4 pour les catégories U11 M/F, U13 F (sauf en finale) et à 5 pour les autres catégories.

Il sera demandé le thrombinoscope de l'équipe, lors de l'arrivée au tournoi, si celui-ci n'a pas été envoyé au secrétariat lors de l'inscription.

Les joueurs qui joueront les phases finales devront avoir participé aux autres matchs du tournoi dans leur catégorie.

2. Les rencontres.

En fonction du nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie, le tournoi pourra se faire ou sous forme de championnat ou sous forme de poule.

Dans le cas d'une :

- formule championnat, après la première partie seront organisés des Finals Four avec les 4 premières équipes pour déterminer les deux équipes jouant la finale.
- formule poule, les poules seront croisées.

Les équipes ne participant pas à un Final Four se verront proposer des matchs de classement.

3. Les temps de jeux.

Les rencontres se jouent pour toutes les catégories :

1^{ère} phase : 2 x 7mn

Final Four et Play off : 2 x 7mn ou 2 x 10mn en fonction du nombre de matchs joués dans le we

Finale : 2 x 10mn

Les matchs débutent aussitôt la fin du match précédent (pas d'échauffement sur les terrains de jeux).

Temps morts : 1 x 30 sec. par match, et 1 par mi-temps dans les finales.



Mi-temps : 1 min. entre chaque période, sur les FINALES seulement.

Arrêt du chronomètre : sur temps mort et lancers francs dans chaque rencontre et sur ballon mort dans les finales U17M - U18F + dernière min. de chaque finale.

4. Les points, le classement.

L'équipe déclarée vainqueur à la fin du temps réglementaire est celle ayant inscrit le plus de points ou en cas d'égalité celle ayant inscrit le premier point. Si le score est de 0-0 à la fin de la rencontre, il sera effectué une épreuve de lancers francs, un par équipe, jusqu'au premier raté.

Les points attribués seront de :

Match gagné = 2 points, perdu = 1 point, en cas d'égalité au classement, les équipes seront départagées par le goal average particulier entre les équipes concernées.

La remise des coupes et récompenses se fera à la fin des matchs, par catégorie.

5. Les changements et les fautes.

Changements à tout moment, sur attaque placée après la sortie du joueur remplacé.

Fautes personnelles : 3 par match en 2x7mn, 4 en 2x10mn et finale.

Fautes d'équipes : 5 par mi-temps.

Sanction faute technique : - exclusion du joueur sur la fin du match et le match suivant.
- arbitrer un match en compagnie d'un arbitre du tournoi avant de pouvoir rejouer.

Sanction faute disqualifiante : exclusion du joueur sur tout le reste du tournoi.

6. Interdictions.

Smashes (sauf dans le gymnase) et défenses de zones (1/2 et tout terrain) sont interdits .

Nous vous demandons de respecter ces interdictions. En cas de non respect, la **sanction** sera de 2 points par infraction.

A la 3ème infraction d'une même équipe, le match sera perdu pour cette équipe.

Les **arbitres** sont mandatés pour déclarer match perdu pour toute équipe ne respectant pas ces consignes.

Chaque équipe sera nominative, un joueur ne pourra donc pas jouer dans 2 équipes différentes.



7. En cas de mauvais temps.

Les organisateurs se réservent le droit de modifier le déroulement du tournoi.

Une partie des matchs se dérouleront dans un autre gymnase à définir. Les temps de jeu pourront être diminués et joués à effectif réduit selon l'avancement du tournoi.

Les responsables de l'organisation se donnent le droit de modifier ce règlement à tout moment en fonction des intempéries ou de différents évènements pouvant intervenir durant le week-end.

En cas d'annulation pour quelques raisons que ce soient, les clubs se verront remboursés leurs engagements et leurs cautions.