

U.S.T BASKET - Tournoi des Familles

REGLEMENT TOURNOI DE 3 x 3

1. Le matériel

Les rencontres en 3x3 se dérouleront sur un ½ terrain et un seul panier. Avec un ballon taille 5.

2. Les équipes

Elles seront constituées de trois joueurs plus 2 remplaçants, ou, 3 joueurs plus 1 remplaçant. Elles peuvent être mixtes et de tous âges mais elles ne peuvent être modifiées en cours de tournoi. Elles devront être constituées chacune, au minimum, d'un joueur(se) de moins de 12 ans.

Les remplacements ne pourront s'effectuer que sur balle arrêtée. Attention, tout le monde doit jouer !

3. Les participants

Elles doivent comporter au minimum un joueur licencié au club et un lien de parenté minimum manifeste dans l'équipe (frère, sœur, parents, grand parents, cousin, oncle, tante, parrain, marraine).

4. Durée d'une rencontre

10 minutes sans arrêt de chrono ou première équipe à 21 points avant la fin du temps.

En cas d'affluence, l'organisateur se réserve le droit de modifier le temps de jeu pour les qualifications et le tableau final, à l'exception des finales.

5. Comptages de points

Panier marqué au-delà de la zone réservée (raquette) vaut 2 points.

Panier marqué à l'intérieur de la zone réservée vaut 1 point.

Panier marqué au-delà des 6,25m vaut 3 points.

Un lancer-franc marqué vaut 1 point.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire :

Chaque équipe tire une série de 5 lancers-francs alternativement jusqu'à désignation du vainqueur. Chaque joueur devra tirer un lancer-franc par série. Comme des tirs aux buts.

6. Mise en jeu

- a) Début de partie : shi-fu-mi
- b) Phase d'attaque : La remise en jeu en début de rencontre ou après un panier marqué se fait au-delà de la zone réservée et face au panier, par un check-ball (échange de ballon entre attaquant et défenseur).
- c) La balle change de mains après chaque panier marqué.
- d) En cas de ballon tenu et disputé, le ballon sera remis à l'équipe en défense.
- e) Toutes les fautes sont comptabilisées par le superviseur de la rencontre (équipes précédentes)
- f) Elles feront l'objet de lancers-francs de réparation au regard de la différence de fautes commises par les 2 équipes à l'issue de la rencontre :
 - 1-6 fautes = remise en jeu par un check-ball
 - 6-9 fautes = 1 lancer-franc
 - 9 fautes et plus = 2 lancers-francs + remise en jeu par un check-ball
- g) La remise en jeu du ballon à l'issue des fautes ou violation s'effectuera par un check-ball (échange de ballon entre attaquant et défenseur), au-delà de la zone réservée et face au panier.
- h) La défense individuelle stricte sera obligatoire. Les joueurs évoluant dans les catégories supérieures ne pourront contrer/intercepter le ballon au joueur de catégories inférieures.

7. Arbitrage

Le tournoi se dispute sans arbitre, les joueurs annoncent eux-mêmes les fautes (auto-arbitrage).

Chaque terrain est supervisé par deux responsables (équipes précédentes) qui règle les éventuels litiges, compte les points et valide la feuille signée par les deux capitaines.

8. Litige

En cas de décision contestée par les équipes (faute, violation du règlement : marcher, reprise de dribble...), c'est le superviseur qui tranchera.

En cas de comportement antisportif, l'équipe perdra la rencontre.

9. Récompense

L'équipe victorieuse se verra offrir 4 repas lors de la soirée du club prévu le samedi 19 mars 2022.

CADRE DE FONCTIONNEMENT POUR LE CONCOURS DE TIR

- 1. Matériel :** 3 paniers disponibles (2,40 + 2,80 + 3,05m) et réservé à cela toute la journée. Un tableau blanc effaçable avec un crayon Velléda.
- 2. Objectif :** enchaîner le plus grand nombre de panier possible consécutif.
- 3. Organisation :** trois zones de tir possible matérialisés par une bande adhésive au sol ou des lattes fixe au sol.
Les joueurs forment une file indienne et attendent leur tour. Il se place ensuite derrière la zone de tir qui leur correspond. On comptabilise les paniers marqués jusqu'au premier panier manqué.
Chacun peut repasser autant de fois qu'il le souhaite dans la journée mais en attendant son tour.
- 4. Record :** le record par catégorie doit être affiché sur un tableau blanc effaçable afin d'être facilement mis à jour et pouvant être vu par tout le monde.
- 5. Encadrant :** il faut s'organiser pour avoir au minimum 5 personnes qui pourront se relayer pour organiser les passages dans la journée.
- 6. Récompense :** prendre une photo des 3 vainqueurs, ajouter leur nom et l'afficher dans la salle en souvenir de cette journée.