

Trophées du Loiret Poussin(e)s

I) PARTICIPATION

Les équipes participantes sont celles qui ont évolué en poule A (titre) et les 1ères et 2èmes de la poule B (1er niveau) des Championnats du Loiret; à défaut de celles repêchées et désignées par la Commission Sportive Animation Mini.

II) COMPOSITION DES EQUIPES

1. Chaque **équipe de Club** se compose obligatoirement de **huit joueur(se)s minimum** et de douze joueur(se)s maximum pour la durée du tournoi. **Pour chaque rencontre, le nombre maximum de joueur(se)s autorisé est dix.**
2. Les équipes « **Poussins et Poussines** », sont celles qui ont évolué en Championnats du Loiret.
3. Tous les joueur (se)s doivent être licenciés auprès de la F.F.B.B dans la catégorie poussin ou dans la catégorie mini - poussin s'ils bénéficient d'un surclassement prévu par les règles de la F.F.B.B.
4. Le manager de l'équipe devra lui aussi être licencié auprès de la F.F.B.B.
5. **Les licences devront être présentées aux officiels dirigeant la manifestation.**
6. **Les équipes ne peuvent pas être mixtes.**
7. Si une équipe présente plus de joueur(se)s que son adversaire, elle aura la possibilité de ne pas faire jouer les joueur(se)s supplémentaires. Pour respecter l'article **IV.3**, la décision interviendra au plus tard lors de l'inscription des entrées en jeu de la 3ème période.
8. Il est possible d'inscrire huit joueur(se)s minimum et dix joueur(se)s maximum sur la feuille de marque. Toutefois la liste des joueurs composant l'équipe devra être déposée au secrétariat de la manifestation avant la première rencontre.
9. Le règlement des Championnats du Comité s'applique en cas de participation de joueur(se)s muté(e)s.
10. **Si une équipe se présente avec moins de 8 (huit) joueur (se) s, elle peut jouer la rencontre dans les conditions suivantes :**

- *Si cette équipe est battue, le score reste acquis pour l'équipe gagnante*

- *Si cette équipe gagne la rencontre :*

** si elle est composée de 5 (cinq) à 6 (six) joueur(se) s elle sera déclarée **battue par défaut de joueur (se) s sur le score 0 à 2 et marquera 1 point au classement***

** si elle est composée de 7 (sept) joueur(se)s elle sera déclarée **battue par défaut de joueur (se) s sur le score 0 à 2 et marquera 1 point au classement** à condition du respect de l'application du nombre de périodes par joueur (se).*

*Dans le cas du non respect de l'application du nombre de périodes par joueur (se), cette équipe sera **battue par pénalité** »*

III) ARBITRAGE ET TABLE DE MARQUE

Chaque équipe présentera un arbitre et un marqueur chronométrateur. Le Comité désigne des officiels pour arbitrer les demi-finales et les finales.

IV) TERRAIN - PANNEAUX - BALLONS

1. Chaque équipe sera munie d'un ballon de mini - basket (ballon n° 5).
2. L'aire de jeu aura les dimensions normales d'un terrain de basket-ball et sera équipée de panneaux de Mini - basket (arceaux à 2,60 m du sol).
Les panneaux "accrochables" aux grands panneaux ou tout autre matériel conforme aux circulaires ministérielles en vigueur concernant notamment la sécurité des enfants, sont obligatoires.
3. **Dans tous les cas, on s'assurera que la ligne des lancers - francs est à 4 m de la verticale de la planche. En cas de besoin, on matérialisera cette ligne à l'aide d'une bande adhésive.**
4. La ligne des tirs à trois points est utilisée.

NB : Voir document « Terrain et Matériel »

V) APPLICATION DES REGLES DE MINI-BASKET

1. **Toutes les formes de défense sont possibles. Seule la défense regroupée sous le panier est interdite.**
2. Chaque joueur doit jouer au moins une période complète, mais aucun ne peut jouer plus de **trois** périodes.
3. Au cours des **trois** premières périodes, tous les joueurs doivent avoir participé au jeu pendant une période complète.
4. Les trois premières se déroulent sans changement de joueur ; les changements ne sont possibles qu'au cours de la 4^{ème} période.
5. C'est l'équipe inscrite en A sur la feuille de marque qui donne ses entrées en jeu la première.
6. Chaque équipe pourra demander **un** temps mort par **mi-temps**.
7. **Quatre (4) fautes personnelles sont éliminatoires. Cinq (5) fautes personnelles sont éliminatoires pour les Finales qui se jouent en 4 x 4mn.**
8. Si un joueur est blessé ou sorti pour quatre ou cinq fautes, la période de jeu sera comptabilisée pour lui et également pour son remplaçant.
9. Après qu'une équipe ait commis **sept (7)** fautes de joueur, qu'elles soient personnelles ou techniques, par **mi-temps** :
Toutes les fautes de joueurs qui s'ensuivront seront sanctionnées par deux lancers-francs conformément à l'article 58 du Règlement officiel de Basketball.
10. Un panier inscrit involontairement contre son camp est une violation
11. Application du règlement de jeu officiel pour tous les points non précisés en particulier **8s, 24s...**
12. Si la couleur déclarée sur la fiche d'engagement est identique, c'est **l'équipe mentionnée en premier** sur le programme qui devra **changer de maillot**.
13. S'il y a conflit dans le placement des équipes, c'est l'équipe mentionnée en premier sur le programme qui aura le choix du banc et panier.

VI) TEMPS DE JEU-PROLONGATION

1. Le jeu se déroulera en temps réel (temps décompté) avec arrêts habituels du chronomètre y compris dans les 2 dernières minutes.
2. Durée : 4 périodes de 3 minutes pour toutes les rencontres à l'exception des finales
arrêt entre 2 périodes : 1mn
Mi-temps : 3mn

Durée : 4 périodes de 4 minutes pour les Finales (Garçons et Filles).
arrêt entre 2 périodes : 1mn
Mi-temps : 4mn
3. En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, **une prolongation de jeu de 2 minutes avec un temps mort par équipe et des changements possibles sera jouée.**
Si le résultat est toujours à parité à l'issue de la prolongation, le jeu reprend et s'arrête au premier point marqué par une équipe

RAPPEL : La prolongation est la continuité de la 4^{ème} période.

VII) DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. **Compétition regroupant 8 équipes de club** issues des championnats du Loiret: les 6 clubs des poules A et les 2 premiers des poules B, à défaut de désistements de ceux repêchés.
2. **2 poules de 4 équipes** sont constituées (**paire B et impaire A**).
3. **têtes de série** : les 2 premiers des poules A.
4. **Les autres clubs** sont affectés **en fonction des classements obtenus en championnat** dans l'une ou l'autre poule :

	Poule A	Poule B
(1)	1 ^{er} championnat titre	2 ^{ème} championnat titre
(2)	4 ^{ème} championnat titre	3 ^{ème} championnat titre
(3)	5 ^{ème} championnat titre	6 ^{ème} championnat titre
(4)	2 ^{er} championnat 1 ^{er} niveau	1 ^{ème} championnat 1 ^{er} niveau
5. **Formule à 5 matches par équipe pour les 1/2 Finalistes et les finalistes.**

1^{er} TOUR OU TOUR PRELIMINAIRE

Ordre Pré-établi des rencontres

Match n° 1	1 - 4	Match n° 4	2 - 4
Match n° 2	3 - 2	Match n° 5	1 - 2
Match n° 3	1 - 3	Match n° 6	4 - 3

Organisation des Rencontres

N° Match	N° Equipe	Arbitres	Marqueurs
1	1	Match n° 2	

	4	
2	3 2	Match n° 1
3	1 3	Match n° 4
4	2 4	Match n° 3
5	1 2	Match n° 6
6	4 3	Match n° 5

Classement 1^{er} Tour

Rang.	Clubs	Pts	J	G	P	Points +	Points -
1							
2							
3							
4							

* 2 Points sont attribués pour un match gagné

* 1 Point est attribué pour un match perdu

* Pas de match nul

Nota : la perte de la rencontre par défaut est une pénalité

2^{ème} Tour

N° Match	½ finales croisées n°	Equipes		Arbitres / Marqueurs
13	1	1 ^{ère} A	2 ^{ème} B	Officiels / match n° 14
14	2	1 ^{ère} B	2 ^{ème} A	Officiels / match n° 13

Phase Finale

N° Match	Places	Equipes		Arbitres / Marqueurs
15	7 ^{ème} et 8 ^{ème}	4 ^{ème} A	4 ^{ème} B	Match n° 16
16	5 ^{ème} et 6 ^{ème}	3 ^{ème} A	3 ^{ème} B	Match n° 15
17	3 ^{ème} et 4 ^{ème}	Perdant 13	Perdant 14	Match n° 18
18	1 ^{er} et 2 ^{ème}	Vainqueur 13	Vainqueur 14	Officiels / match n° 17

VIII) CLASSEMENT

Etabli de 1 à 8 en fonction des résultats de la phase finale.

IX) EQUIPE FORFAIT

Une équipe qui ne souhaite pas participer à la manifestation devra prévenir, au minimum 12 jours avant la date de la compétition. Le Comité Départemental pourvoira à son remplacement.

Dans le cas d'un désistement dans les dix jours précédant la manifestation, l'équipe sera considérée comme forfait et le club auquel elle appartient se verra infliger une amende conformément aux dispositions financières en vigueur.

X) CONTESTATION – LITIGES – JURY

- Il n'y a pas de réclamation en mini basket. Il est demandé à chaque dirigeant de faire preuve de la plus grande sportivité.
- Un jury, composé au début de la journée du responsable animations de la Commission Mini Basket, d'un membre de la Commission Mini Basket et du Président de la Commission Mini Basket qui en sera le Président, tranchera sur-le-champ tout litige. Ses décisions ne pourront en aucun cas donner lieu à un appel.
Pour tout point, non prévu par le présent Règlement, on se reportera aux Règlements Généraux du Comité Départemental.

XI) MODIFICATION AU REGLEMENT

Suivant certaines difficultés, La commission Mini Basket se réserve le droit d'apporter toutes modifications sur quelques points du présent règlement.

TERRAIN ET MATERIEL

DIMENSIONS DU TERRAIN

26 m x 14 m

Ligne des lancers-francs à 5,80 m de la ligne de fond ; **4 m du panneau.**

Diamètre du cercle central et des lancers-francs : 3,60 m.

Base de la zone réservée : 6 m.

Largeur des lignes : 3 cm.

PANIERS

Cercles : 0,45m.

Épaisseur : 12 mm minimum.

Bord supérieur à 2,60 m du sol.

PANNEAUX

Forme rectangulaire de 1 m x 0,70 (forme semi-lunaire tolérée).

Épaisseur : 2 cm minimum.

Base à 2,50 m du sol et à 1,60 m à l'intérieur des lignes de fond.

Poteaux à 0,20 m au moins de l'extérieur du terrain.

BALLONS

Forme sphérique avec enveloppe de cuir, caoutchouc ou matière synthétique.

Circonférence de 68 à 72 cm.

Poids entre 450 et 480 g (n°5)

TROPHEES POUSSIN(E)S

CONSIGNES à L'ATTENTION DES OFFICIELS

REGLEMENT DE JEU

Bien étudier le règlement spécifique de la compétition qui a été remis à votre groupement sportif

Temps de jeu : 4 x 3mn, (4 x 4mn pour les finales) avec arrêts habituels du chrono y compris dans les 2 dernières minutes. Si égalité, 1 seule prolongation de 2mn possible, ensuite arrêt au premier point marqué

Temps mort : 1 temps mort par mi-temps et 1 pour la prolongation

Fautes personnelles : 4 fautes personnelles sont éliminatoires (5 pour les finale)

Remplacements : possible uniquement en 4ème période

Lancers francs systématiques (ligne à 4m) après **7 fautes** de joueurs **par mi-temps**

La ligne **des tirs à 3 points** est utilisée

Application du règlement de jeu officiel pour tous les points non précisés, en particulier **8s, 24s, alternance, remplacements sur LF réussi, remise en jeu sur TM dans les 2 dernières minutes ...**

REGLES DE PARTICIPATION DES JOUEURS (responsabilité des OTM)

Avant chaque rencontre, demander à l'entraîneur de valider la liste des joueurs à inscrire (que le n°) sur la feuille de marque (10 maximum) puis de signer. **S'il y a moins de 10 joueurs prévenez le responsable comité.**

Les OTM veilleront au respect des règles suivantes en inscrivant les entrées en jeu avant chaque période :

- chaque joueur doit jouer au moins **une (1) période complète** mais ne peut jouer plus de **trois (3) périodes** (attention donc également pour les remplacements en 4^{ème} période)

- au cours des **trois premières périodes**, tous les joueurs doivent avoir participé au jeu pendant **une (1) période complète**

- si un joueur est blessé ou sorti pour quatre fautes (5 pour les finales) la période de jeu sera comptabilisée pour lui et également pour son remplaçant

HORAIRE DES RENCONTRES (à respecter aussi scrupuleusement que possible)

Le temps d'échauffement sera de 5mn à la 1ère rencontre de chaque équipe et 3mn pour les suivantes

Durée des intervalles : 3mn pour la mi-temps (4mn pour les finales) et 1mn pour les autres intervalles