

GUIDE ET RÈGLEMENT DU TOURNOI

BASKETBALL FÉMININ

L'objectif principal de cette journée est simple : se faire plaisir sur le terrain, partager notre passion du basket et passer un bon moment ensemble. Nous comptons sur l'engagement et le fair-play de chacune pour faire de cette journée une réussite collective.

Infos pratiques et logistique

Lieu & Date : Samedi 24 octobre 2026 au Gymnase Poissonniers (2 Rue Jean Cocteau, 75018 Paris).

Accès : Métro 4 (Porte de Clignancourt) ou 12 (Joffrin / Porte de la Chapelle) – Tram T3b (Diane Arbus).

Matériel & ballons : L'organisation fournit exclusivement les ballons officiels de match. Chaque joueuse ou équipe doit obligatoirement apporter ses propres ballons pour l'échauffement.

Vestiaires & Douches : Vestiaires et douches accessibles sur place. Pensez à garder vos objets de valeur avec vous sur le banc.

Restauration : Une buvette (café, boissons, snacks) sera ouverte dès 10h00.

Tenues : Maillots numérotés souhaités. Prévoyez un jeu de chasubles (ou maillots clairs/foncés) en cas de couleurs similaires.

Programme de la journée

Le planning ci-dessous étant dépendant du nombre d'équipes, les organisateurs s'accordent le droit de modifier le planning pour respecter l'heure de fin du tournoi.

09h00	Accueil des équipes /joueuses
09h30	Présentation des poules, rappel du règlement
09h45	Photo de groupe
10h-14h05	Phases de poules
14h30-17h45	Phases finales et match de classement
17h50	Annonce des classements et remises des récompenses

Conseil logistique : les enchaînements vont être rapides ! Merci de prévoir vos échauffements à côté du terrain. Vous disposerez de 5 minutes maximum sur le terrain entre deux matchs.

RÈGLEMENT DU TOURNOI

Le tournoi suit les règles officielles de la FFBB, avec quelques ajustements pour garder du rythme et maximiser le temps de jeu :

ARTICLE 1 - ARBITRAGE ET TABLE DE MARQUE

Les matchs sont arbitrés par des arbitres officiels. La table de marque est tenue à tour de rôle par les équipes au repos (2 personnes par équipe, selon le planning).

ARTICLE 2 - DURÉE DES MATCHS ET CHRONO

Chaque match dure 12 minutes (2 x 6min) en chrono continu (le temps ne s'arrête pas pendant le jeu).

Le chrono sera arrêté sur les coups de sifflet **uniquement** pendant **la toute dernière minute**, et seulement si **l'écart est de 4 points ou moins**. Si l'écart est plus grand, le chrono continue de tourner !

ARTICLE 3 - ATTRIBUTION DES POINTS AU CLASSEMENT DE POULE

Chaque match gagné = 2 points dans le classement de poule.

Chaque match perdu = 1 point dans le classement de poule.

ARTICLE 4 - RÈGLEMENT EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité à la fin de la rencontre, une prolongation est alors mise en place, et la première équipe qui inscrit 3 points remporte le match.

ARTICLE 5 - CHANGEMENTS

Les changements sont effectués à la volée, ils doivent être effectués au niveau de la table de marque.

Il faut attendre que votre coéquipière soit totalement sortie du terrain avant de rentrer.

ARTICLE 6 - FAUTES D'ÉQUIPE

Les fautes personnelles ne sont pas comptabilisées. Une équipe entre dans la pénalité au bout de 3 fautes d'équipe par match.

ARTICLE 6 : LA RÈGLE DU « LANCER-FRANC UNIQUE »

Pour éviter de couper le rythme du jeu, le principe est simple : un seul tir est effectué, mais sa valeur varie selon la situation. Le chrono continue de tourner et le tireur a 5 secondes pour shooter.

- ❖ Faute sur tir à 2 points manqué : 1 seul lancer-franc... qui vaut 2 points !
- ❖ Faute sur tir à 3 points manqué : 1 seul lancer-franc... qui vaut 3 points !
- ❖ Panier marqué + faute (And-1) : Le panier compte + 1 lancer-franc bonus qui vaut 1 point.
- ❖ Pénalité d'équipe (dès la 3^e faute) : À partir de la 3^e faute d'équipe, chaque faute hors tir donne 1 lancer-franc à 1 point + votre équipe garde la balle (remise en jeu sur le côté).
- ❖ Faute technique / antisportive : 1 lancer-franc à 1 point + possession conservée pour l'équipe adverse.