



## RÈGLEMENT BASKET-BALL RSM 2010

Le règlement de Basket-ball pour l'évènement RSM 2010 a été construit suivant ceux des éditions précédentes. Toutefois, des changements ont été apportés pour l'amélioration des évènements RSM.

### 1. Code de conduite

Le fair-play devra être manifesté par chaque équipe en se montrant disciplinée, ponctuelle, dynamique, combative, avec une tenue uniforme, ne contestant pas les décisions des arbitres, n'agressant pas ses adversaires ni physiquement ni verbalement, montrant un esprit de fraternité et créant une bonne ambiance. Tous ces éléments non exhaustifs, privilégiant et mettant en évidence le bon comportement général de l'équipe déterminent le choix de l'équipe fair-play de la RSM 2010. Les valeurs RSM doivent être respectées.

**Tout comportement non-sportif,**

- Conduite allant à l'encontre des principes moraux : injures, insultes (mots et gestes), intimidations,...
- Agression : intentionnelle ou accidentelle, avant, durant ou après le match,

sera sanctionné d'expulsion immédiate.

Chaque équipe se doit de désigner un gérant (un coach) et un capitaine. Ces derniers seront les responsables des comportements et attitudes des membres de leur équipe.

Il est de la responsabilité de chaque gérant (coach) et du capitaine d'équipe d'informer et d'expliquer à tous les joueurs de son équipe le règlement technique, le déroulement du tournoi et les règles d'organisation de la RSM 2010. Tout manquement à ces responsabilités peut entraîner l'exclusion de l'équipe de l'évènement.

Ils seront les seuls interlocuteurs des officiels, des arbitres et des organisateurs, et ce, à tout moment utile. Le gérant (coach) est le seul intervenant habilité à se prononcer au nom de l'équipe dans tous les cas, notamment en cas de problème majeur au cours d'un match.

### 2. Généralités

Les règles préconisées par la **FIBA** sont les seules applicables pour le tournoi. Néanmoins, il existe quelques règles particulières notamment pour les remplacements durant les matchs et la durée des confrontations entre les équipes.

Quelques points importants :

- Les règlements de base (marché, reprise, 3 pas...)
- Les fautes offensives et défensives
- Une attaque sera limitée à **24 secondes**
- Une attaque devra passer la ligne médiane en **8 secondes**
- Les **3 secondes offensives** sont applicables
- Un joueur ayant un cumul de **4 fautes individuelles** (5 fautes lors de la finale) durant un match sera exclu de ce dernier.
- Une équipe ayant un cumul de **4 fautes par mi-temps** (5 fautes lors de la finale) sera pénalisée par des lancers francs pour les fautes ultérieures.

Des lancers francs seront accordés à l'équipe adverse pour des fautes flagrantes et techniques ainsi qu'à des fautes lors d'un mouvement de tir.

### 3. Planning

Le planning des matchs indique le déroulement du tournoi attribué au basket-ball et vaut convocation pour les officiels de tables, les arbitres et les joueurs.

Le tirage au sort des matchs aura lieu à Québec le 2 juillet 2010. Une fiche de déroulement du tournoi sera établie à l'issue du tirage au sort pour définir le timing.

Le timing indiqué doit être respecté scrupuleusement. Chaque équipe doit être présente dans le gymnase 30 min avant son match et remplir à l'avance les feuilles de matchs.



Le chronomètre est assuré au minimum par un chronomètre manuel disponible à la table.

L'arbitre annonce les 3 minutes avant le début de match. Chaque équipe dispose de 3 min d'échauffement.

#### **4. Déroulement du tournoi**

##### **4.1. Tournoi masculin**

- Chaque équipe joue au moins 2 fois pendant le tournoi.
- Système de poule A, B avec 4 équipes dans chaque poule.
- En cas d'égalité de points, lors du classement des équipes, l'équipe qui a gagné la confrontation directe est classée avant l'autre (goal average particulier)

##### **4.1.1. Phase qualificative**

Tournoi éliminatoire dans 2 poules (A et B) avec 4 équipes.

Temps de jeu : **2 x 15 min (le chrono sera arrêté seulement pour la dernière min de chaque mi-temps)**

Pause : 5mn

En cas d'égalité : arrêt du match

##### **4.1.2. ½ finale**

Les demi-finales sont croisées. Sont qualifiées directement en ½ finale les 2 premières de chaque poule (4 qualifiées) : 1<sup>ère</sup> A – 2<sup>ème</sup> B et 2<sup>ème</sup> A – 1<sup>ère</sup> B

Temps de jeu : **2 x 15 min (le chrono sera arrêté seulement pour les 2 dernières min de chaque mi-temps)**

Pause : 5 min

En cas d'égalité à l'issue des 30 min, prolongation de 2 min (chrono arrêté). 5 lancers-francs puis mort subite.

##### **4.1.3. Finale**

Sont qualifiées pour la finale, les équipes gagnantes de la 1<sup>ère</sup> et de la 2<sup>e</sup> finales

Temps de jeu : **4 x 10 min (le chrono sera arrêté seulement pour les 2 dernières min de chaque mi-temps)**

Pause : 2 min entre les quart-temps et 5 min entre les mi-temps

En cas d'égalité à l'issue des 40 min, prolongation de 2 min (chrono arrêté). 5 lancers-francs puis mort subite.

##### **4.1.4. Décompte des points pour la phase de qualification**

- Match gagné : 3 points
- Match gagné par forfait (+1) : 3 points
- Match nul: 1 point
- Match perdu: 0 point
- Match perdu par forfait (-1) : 0 point

##### **4.2. Tournoi féminin**

Un nombre minimum de 3 équipes féminines est nécessaire pour que le tournoi puisse avoir lieu. Les règlements appliqués sont ceux pour le tournoi masculin. Toutefois, l'organisation se réserve le droit de modifier le temps de jeu.

##### **4.2.1. Phase qualificative**

Tournoi éliminatoire où chaque équipe effectue 2 matchs. Sont qualifiées directement en finale, les 2 premières après le calcul des points.

Temps de jeu : **2 x 12 min non arrêtées (le chrono sera arrêté seulement pour la dernière min de chaque mi-temps)**

Pause : 5mn

En cas d'égalité : arrêt du match



#### **4.2.2. Finale**

Temps de jeu : *2 x 15 min (le chrono sera arrêté seulement pour les 2 dernières min de chaque mi-temps)*

Pause : 5 min

En cas d'égalité à l'issue des 30 min, prolongation de 2 min (chrono arrêté). 3 lancers-francs puis mort subite.

#### **4.3. Tournoi junior**

Un match réservé aux jeunes (filles et garçons) de moins de 13 ans est organisé.

### **5. Règlement du tournoi**

#### **5.1. Temps mort**

- Un temps mort n'est accordé que, d'une part, lorsque l'équipe requérante a la possession de la balle, d'autre part, le temps mort ne doit pas couper la vitesse du jeu (selon le jugement de l'arbitre).
- Chaque équipe aura droit à un (1) temps mort à chaque mi-temps ou quart-temps (pour la finale)
- Un temps mort dure 30 secondes
- Les joueurs sortent du terrain pour rejoindre leur camp durant les temps morts.
- Pour les 2 dernières minutes du temps réglementaire, la remise en jeu se fait à la moitié du terrain de jeu (si c'est l'équipe qui a la remise en jeu qui a demandé le temps mort).

#### **5.2. Entre-deux**

L'entre-deux n'a lieu qu'en début de rencontre, puis application de la règle d'alternance

#### **5.3. Lancer franc**

- 1 lancer vaut 2 points pour une faute dans la zone des 6.25m.
- 1 lancer vaut 3 points pour une faute hors zone 6.25m.
- 1 lancer vaut 1 point après un panier accordé.
- 1 lancer vaut 2 points pour une faute technique (banc, entraîneur, joueur) + possession.
- 2 fautes techniques d'entraîneur valent une faute disqualifiant.
- 1 lancer vaut 2 ou 3 points pour une faute disqualifiant + possession.

#### **5.4. Composition des équipes**

- Tout joueur doit avoir obligatoirement son badge en tant que participant.
- Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille de marque est fixé à 12 par équipe. Tous les joueurs doivent se trouver sur la liste de l'équipe présentée en début de tournoi. La composition des 12 joueurs peut changer d'un match à un autre du moment que les joueurs sont inscrits au tournoi.
- Tout joueur admis au tournoi doit respecter les conditions de participation dans l'article du Joueur Originnaire de Madagasikara (JOM)<sup>1</sup>.
- Un joueur inscrit dans une équipe ne peut pas jouer dans une autre équipe. Si c'est le cas, l'équipe qui fait jouer un joueur d'une autre équipe sera sanctionnée par un forfait général de l'équipe. Le cas s'applique également pour les associations qui présentent plusieurs équipes.

#### **5.5. Changement de joueurs**

- Le changement de joueurs se fait à la volée (sauf en finale). Toutefois, le remplaçant doit rentrer au niveau de la ligne médiane du terrain et ne peut le faire que si le joueur sortant est déjà hors du terrain.
- Pour la finale, le remplaçant doit aller devant la table et attendre que l'arbitre le fasse rentrer.

<sup>1</sup> <http://rsmalagasy.com/fr/jom.html>



- Le nombre de remplacements est illimité.



### **5.6. Forfait**

- Une équipe ne présentant pas 5 joueurs au début de match annoncé par l'arbitre est déclarée forfait. Si au moment indiqué pour le début de match, une équipe n'est pas prête, elle est déclarée forfait. L'arbitre lance l'«entre-deux» de début de rencontre.
- Une équipe se trouvant à moins de 2 joueurs sur le terrain sera battue par défaut (1 point). Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène la marque, le score reste acquis. Si cette équipe ne mène pas la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur.
- Une équipe quittant le terrain avant la fin de la rencontre perd le match par forfait (0 point au classement). L'équipe adverse gagne le match par 10-0.
- L'équipe déclarée forfait se voit attribuer 0 point et sera considérée comme une équipe qui a encaissé 10 points.

### **5.7. Arbitrages**

Les arbitres sont des arbitres officiels, et sont nommés et convoqués pour chaque match.

Toute décision de l'arbitre ne souffre d'aucune discussion. Toute sanction est sans appel. Seul le capitaine de l'équipe peut s'adresser à l'arbitre sur le terrain. ***Tout joueur (capitaine y compris) ou coach contestant directement les décisions de l'arbitre pendant le match ou adoptant un comportement incorrect (insulte...) est passible d'une expulsion sur le champ.***

### **5.8. Sanctions exceptionnelles**

Toute équipe gênant le bon déroulement du tournoi (ex : sit-in, etc...) ou transgressant les règles du tournoi sera éliminée immédiatement de la RSM 2010. En cas de litige, il revient au responsable de l'équipe de déposer une réclamation motivée qui sera examinée dans les plus brefs délais par le staff technique.

### **5.9. Responsabilité des équipes**

Dans une poule, les équipes qui jouent doivent désigner 2 personnes (une personne par équipe). Pour la tenue de la table, il faut ces 2 personnes désignées, à l'avance et prêts un quart d'heure avant le début du match : un qui tient la feuille de marque et un autre au chronomètre.

Chaque équipe doit s'organiser suivant le programme des matchs et prendre connaissance des horaires de leurs matchs. Chaque équipe doit prendre toutes les dispositions nécessaires pour que le match puisse commencer effectivement à l'heure prévue.

L'horaire indiqué dans le timing est l'horaire de début de match.

## **6. Autres**

### **6.1. Trophées et médailles**

- Champion
- Vice champion (équipe vaincue à la finale)
- Meilleure Équipe Fair-play

### **6.2. Assurances**

Chaque individu doit lui-même s'assurer personnellement auprès des ses assurances. En cas de blessure durant le tournoi, le Comité de la RSM 2010 décline toute responsabilité.