

# BC RANSART TOURNAMENT

## RÈGLEMENT



**SAMEDI 20 MAI**

**U14 - U16 - 3X3 - LAY-UP CONTEST - 3PTS CONTEST**

**DIMANCHE 12 MARS**

**U8 MIXTE - U10 MIXTE  
U12 MIXTE - SKILLS CHALLENGE U12**

# MODALITÉS GÉNÉRALES DU TOURNOI

**NOUS VOUS RAPPELONS QUE LE FAIR-PLAY ET LE RESPECT RESTENT LES PRINCIPALES VALEURS À TRANSMETTRE LORS DE NOTRE ÉVÉNEMENT !**

L'OBJECTIF DU BC RANSART TOURNAMENT EST D'AVOIR DES MATCHS DE QUALITÉ DANS UN ESPRIT FAIR-PLAY ET D'ÉCHANGE. CDANS CETTE OPTIQUE, IL N'Y AURA AUCUN CLASSEMENT, NI RÉSULTAT DANS LES CATÉGORIES U8 ET U10. EN U12, U14 ET U16 LES RESULTATS SERONT COMPTABILISÉS À TITRE INDICATIF ET AUCUN CLASSEMENT NE SERA EFFECTUÉ.

LES RENCONTRES U8 ET U10 SE JOUERONT SUR 4 PLATEAUX SIMULTANÉMENT TANDIS QUE LES RENCONTRES U12, U14 ET U16 SE DÉROULERONT SUR 2 PLATEAUX UNIQUEMENT. À L'EXCEPTION DES RÈGLES PARTICULIÈRES PRÉVUES POUR CHAQUE CATÉGORIES, LES RENCONTRES SE DÉROULERONT SELON LES RÈGLES DU PROJET MINIBASKET ET LE REGLEMENT DU CHAMPIONNAT PRÉVUS PAR L'AWBB.

CHAQUE ÉQUIPE S'ENGAGE À :

- RESPECTER L'HORAIRE ÉTABLI PAR L'ORGANISATION ;
- VENIR ACCOMPAGNÉE DU FORMATEUR MINIBASKET, D'UN DÉLÉGUÉ ET ÉVENTUELLEMENT D'UN ARBITRE DE CLUB (UNIQUEMENT EN U12) ;
- PRÉVOIR UN DEUXIÈME JEU DE MAILLOTS (OU DES RÉVERSIBLES) ;
- N'ALIGNER QUE DES JOUEURS AFFILIÉS À L'AWBB ET EN ORDRE DE CERTIFICAT MÉDICAL.

LES POULES SERONT CONSTITUÉES, AUTANT QUE POSSIBLE,

- SUR BASE DES NIVEAUX DES ÉQUIPES ;
- AVEC DES ÉQUIPES PROVENANT DE PROVINCES OU DE RÉGIONS DIFFÉRENTES.



# TOURNOI U8 - 3&3

## INFORMATIONS :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2015/2016/2017 ;
- LES ÉQUIPES SONT RÉPARTIES EN 2 POULES DE 5 ÉQUIPES DE NIVEAUX DIFFÉRENTS.

## TIMING :

- 09:15 : ACCUEIL DES ÉQUIPES ;
- 09:30 : BRIEFING AVEC LES FORMATEURS ;
- 09:45 : ÉCHAUFFEMENT COLLECTIF SUR 2 PLATEAUX ;
- 10:00 : DÉBUT DU TOURNOI ;
- 13:20 : CLÔTURE.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- TEMPS DE JEU :
  - 4 X 4 MINUTES SANS ARRÊT DE CHRONO, 1 MINUTE DE REPOS ENTRE LES PÉRIODES ;
  - PAS DE TEMPS MORT ;
  - LES REMPLACEMENTS NE SONT PAS AUTORISÉS SAUF EN CAS DE BLESSURE ;
- GESTION DES RENCONTRES : GÉRÉES PAR LES FORMATEURS DES ÉQUIPES RESPECTIVES ;
- LES RENCONTRES SE DÉROULENT SIMULTANÉMENT AVEC UN CHRONOMÈTRE CENTRAL GÉRÉ PAR L'ORGANISATION.



# TOURNOI U10 - 4C4

## INFORMATIONS :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2013/2014/2015 ;
- LES ÉQUIPES SONT RÉPARTIES EN 2 POULES DE 4 ÉQUIPES DE NIVEAUX DIFFÉRENTS.

## TIMING :

- 09:15 : ACCUEIL DES ÉQUIPES ;
- 09:30 : BRIEFING AVEC LES FORMATEURS ;
- 09:45 : ÉCHAUFFEMENT COLLECTIF SUR 2 PLATEAUX ;
- 10:00 : DÉBUT DU TOURNOI ;
- 13:00 : CLÔTURE.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- TEMPS DE JEU :
  - 4 X 5 MINUTES SANS ARRÊT DE CHRONO, 1 MINUTE DE REPOS ENTRE LES PÉRIODES ;
  - PAS DE TEMPS MORT ;
  - LES REMPLACEMENTS NE SONT PAS AUTORISÉS SAUF EN CAS DE BLESSURE ;
- GESTION DES RENCONTRES : GÉRÉES PAR LES FORMATEURS DES ÉQUIPES RESPECTIVES ;
- LES RENCONTRES SE DÉROULENT SIMULTANÉMENT AVEC UN CHRONOMÈTRE CENTRAL GÉRÉ PAR L'ORGANISATION.



# TOURNOI U12 - 5C5

## INFORMATIONS :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2011/2012/2013 ;
- LES ÉQUIPES SONT RÉPARTIES EN 2 POULE DE 4 ÉQUIPES,

## TIMING :

- 13:30 : ACCUEIL DES ÉQUIPES ;
- 13:40 : BRIEFING AVEC LES FORMATEURS ;
- 13:45 : ÉCHAUFFEMENT COLLECTIF SUR 3 PLATEAUX ;
- 14:00 : DÉBUT DU TOURNOI ;
- 17:00 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- TEMPS DE JEU :
  - 2 X 12 MINUTES SANS ARRÊT DE CHRONO, 1 MINUTE DE MI-TEMPS ;
  - 3 MINUTES D'ÉCHAUFFEMENT LORS DE LA PREMIÈRE RENCONTRE ;
  - PAS DE TEMPS MORT ;
  - LES REMPLACEMENTS SE FONT À LA VOLÉE ET UNIQUEMENT SUR UN ARRÊT DE JEU ;
- LF = 2 POINTS (1 SEUL LANCER-FRANC) SAUF LF "BONUS" : 1 LF = 1 POINT ;
- GESTION DES RENCONTRES : GÉRÉES PAR UN FORMATEUR (OU L'ARBITRE QUI L'ACCOMPAGNE) DONT L'ÉQUIPE NE JOUE PAS OU PAR UNE PERSONNE DÉSIGNÉE PAR L'ORGANISATION. LE TABLEAU D'ARBITRAGE SERA DISTRIBUÉ LORS DU BRIEFING ET SERA ÉTABLI PAR L'ORGANISATION ;
- LES RENCONTRES SE DÉROULENT SIMULTANÉMENT AVEC UN CHRONOMÈTRE CENTRAL GÉRÉ PAR L'ORGANISATION ;
- UN DÉLÉGUÉ ADVERSE SERA RESPONSABLE DE COMPTABILISER LES POINTS AU MARQUOIR (À TITRE INDICATIF) ;
- TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT ATTENDRE LA FIN DU TOURNOI POUR LA CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.



# TOURNOI U14 - 5C5

## INFORMATIONS :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2009/2010/2011/2012 ;
- LES ÉQUIPES SONT RÉPARTIES EN 1 POULE DE 6 ÉQUIPES,

## TIMING :

- 09:00 : ACCUEIL DES ÉQUIPES ;
- 09:15 : BRIEFING AVEC LES FORMATEURS ;
- 09:30 : ÉCHAUFFEMENT COLLECTIF SUR 3 PLATEAUX ;
- 09:45 : DÉBUT DU TOURNOI ;
- 14:40 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- TEMPS DE JEU :
  - 2 X 10 MINUTES SANS ARRÊT DE CHRONO, 1 MINUTE DE MI-TEMPS ;
  - 3 MINUTES D'ÉCHAUFFEMENT LORS DE LA PREMIÈRE RENCONTRE ;
  - PAS DE TEMPS MORT ;
  - LES REMPLACEMENTS SE FONT À LA VOLÉE ET UNIQUEMENT SUR UN ARRÊT DE JEU ;
- LF = 2 POINTS (1 SEUL LANCER-FRANC) SAUF LF "BONUS" : 1 LF = 1 POINT ;
- GESTION DES RENCONTRES : GÉRÉES PAR UN FORMATEUR (OU L'ARBITRE QUI L'ACCOMPAGNE) DONT L'ÉQUIPE NE JOUE PAS OU PAR UNE PERSONNE DÉSIGNÉE PAR L'ORGANISATION. LE TABLEAU D'ARBITRAGE SERA DISTRIBUÉ LORS DU BRIEFING ET SERA ÉTABLI PAR L'ORGANISATION ;
- LES RENCONTRES SE DÉROULENT SIMULTANÉMENT AVEC UN CHRONOMÈTRE CENTRAL GÉRÉ PAR L'ORGANISATION ;
- UN DÉLÉGUÉ ADVERSE SERA RESPONSABLE DE COMPTABILISER LES POINTS AU MARQUOIR (À TITRE INDICATIF) ;
- TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT ATTENDRE LA FIN DU TOURNOI POUR LA CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.



# TOURNOI U16 - 5C5

## INFORMATIONS :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2007/2008/2009/2010 ;
- LES ÉQUIPES SONT RÉPARTIES EN 1 POULE DE 5 ÉQUIPES,

## TIMING :

- 09:00 : ACCUEIL DES ÉQUIPES ;
- 09:15 : BRIEFING AVEC LES FORMATEURS ;
- 09:30 : ÉCHAUFFEMENT COLLECTIF SUR 3 PLATEAUX ;
- 09:45 : DÉBUT DU TOURNOI ;
- 14:40 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- TEMPS DE JEU :
  - 2 X 12 MINUTES SANS ARRÊT DE CHRONO, 1 MINUTE DE MI-TEMPS ;
  - 3 MINUTES D'ÉCHAUFFEMENT LORS DE LA PREMIÈRE RENCONTRE ;
  - PAS DE TEMPS MORT ;
  - LES REMPLACEMENTS SE FONT À LA VOLÉE ET UNIQUEMENT SUR UN ARRÊT DE JEU ;
- LF = 2 POINTS (1 SEUL LANCER-FRANC) SAUF LF "BONUS" : 1 LF = 1 POINT ;
- GESTION DES RENCONTRES : GÉRÉES PAR UN FORMATEUR (OU L'ARBITRE QUI L'ACCOMPAGNE) DONT L'ÉQUIPE NE JOUE PAS OU PAR UNE PERSONNE DÉSIGNÉE PAR L'ORGANISATION. LE TABLEAU D'ARBITRAGE SERA DISTRIBUÉ LORS DU BRIEFING ET SERA ÉTABLI PAR L'ORGANISATION ;
- LES RENCONTRES SE DÉROULENT SIMULTANÉMENT AVEC UN CHRONOMÈTRE CENTRAL GÉRÉ PAR L'ORGANISATION ;
- UN DÉLÉGUÉ ADVERSE SERA RESPONSABLE DE COMPTABILISER LES POINTS AU MARQUOIR (À TITRE INDICATIF) ;
- TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT ATTENDRE LA FIN DU TOURNOI POUR LA CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.



# TOURNOI 3X3

## INFORMATIONS :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES JOUEURS NÉS EN 2007 OU AVANT (16 ANS ACCOMPLI LE JOUR DE L'ÉVÉNEMENT) ;
- LES ÉQUIPES SONT RÉPARTIES EN 6 POULES DE 4 ÉQUIPES,

## TIMING :

- 15:00 : ACCUEIL DES ÉQUIPES ;
- 15:15 : ÉCHAUFFEMENT COLLECTIF SUR 3 PLATEAUX ;
- 15:30 : DÉBUT DES PHASES DE GROUPES ;
- 17:00 : FIN DES PHASES DE GROUPES
- 17:30: DÉBUT PHASE FINALE
- 16:50 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- TEMPS DE JEU :
  - 15 MINUTES SANS ARRÊT DE CHRONO OU 21 POINTS ;
  - PAS D'ÉCHAUFFEMENT ENTRE LES RENCONTRES ;
  - PAS DE TEMPS MORT ;
  - LES REMPLACEMENTS SE FONT À LA VOLÉE ET UNIQUEMENT SUR UN ARRÊT DE JEU ;
- 3 POINTS = 2 POINTS ET 2 POINTS = 1 POINTS
- FAUTE SUR SHOOT :
  - 1 OU 2 LF SI SHOOT RATÉ
  - 1 LF SI SHOOT MARQUÉ ;
- GESTION DES RENCONTRES : GÉRÉES PAR LES JOUEURS. LE FAIR-PLAY EST DE RIGUEUR ;
- LES RENCONTRES SE DÉROULENT SIMULTANÉMENT AVEC UN CHRONOMÈTRE CENTRAL GÉRÉ PAR L'ORGANISATION ;
- TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT ATTENDRE LA FIN DU TOURNOI POUR LA CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.





# SKILLS CHALLENGE - U12

## PRINCIPE :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2011/2012/2013 ;
- CHAQUE ÉQUIPE DÉSIGNERA 1 JOUEUR QUI PARTICIPERA AU SKILLS CHALLENGE ;
- CHAQUE JOUEUR RÉALISERA 2 PASSAGES ;
- LES TEMPS DES 2 PASSAGES SERONT ADDITIONNÉS ET UN CLASSEMENT SERA ÉTABLI EN FONCTION DE LA VITESSE D'EXÉCUTION DU CHALLENGE ;
- CHAQUE JOUEUR SERA RÉCOMPENSÉ ET LE VAINQUEUR RECEVRA UNE COUPE.

## TIMING :

- 14:40 : DÉBUT DU CHALLENGE ;
- 16:40 : FIN DU CHALLENGE ;
- 17:00 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE DU TOURNOI ET ANNONCE DES RÉSULTATS DU CHALLENGE.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- SHOOT :
  - MARQUÉS : -5 SECONDES SUR LA DURÉE FINALE ;
  - RATÉS : PAS DE PÉNALITÉ
- LAY-UP :
  - MARQUÉS : -2 SECONDES SUR LA DURÉE FINALE ;
  - RATÉS : 5 SECONDES DE PÉNALITÉ ;
- DOUBLE DRIBBLE : 5 SECONDES DE PÉNALITÉ ;
- MARCHÉ AU DÉPART EN DRIBBLE : 5 SECONDES DE PÉNALITÉ ;
- PERTE DE BALLE : PAS DE PÉNALITÉ.



# LAY-UP CONTEST - U14

## PRINCIPE :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2009/2010/2011/2012 ;
- CHAQUE ÉQUIPE DÉSIGNERA 1 JOUEUR QUI PARTICIPERA AU LAY-UP CONTEST ;
- CHAQUE JOUEUR RÉALISERA 2 PASSAGES ;
- LES SCORES DES 2 PASSAGES SERONT ADDITIONNÉS ET UN CLASSEMENT SERA ÉTABLI EN FONCTION DU NOMBRE DE POINTS GAGNÉS.
- CHAQUE JOUEUR SERA RÉCOMPENSÉ ET LE VAINQUEUR RECEVRA UNE COUPE.

## TIMING :

- 11:00 : DÉBUT DU CONCOURS ;
- 14:00 : FIN DU CONCOURS;
- 14:40 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE DU TOURNOI ET ANNONCE DES RÉSULTATS DU CONCOURS.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- LES JOUEURS DEVRONT MARQUER LE PLUS DE LAY-UP POSSIBLE EN 1 MINUTE ET 30 SECONDES ;
- CHAQUE LAY-UP MARQUÉ = 2 POINTS
- CHAQUE LAY-UP RATÉ = - 1 POINT
- LES LAY-UP SE FERONT À DROITE, À GAUCHE ET DE FACE ;
- EN CAS D'ÉGALITÉ À LA PREMIÈRE PLACE, UNE 3ÈME MANCHE SERA ORGANISÉE POUR DÉFINIR LE VAINQUEUR DU CHALLENGE.



# 3PTS CONTEST - U16

## PRINCIPE :

- LES JOUEURS QUALIFIÉS SONT LES ENFANTS NÉS EN 2007/2008/2009/2010 ;
- CHAQUE ÉQUIPE DÉSIGNERA 1 JOUEUR QUI PARTICIPERA AU 3PTS CONTEST ;
- CHAQUE JOUEUR RÉALISERA 2 PASSAGES ;
- LES SCORES ET TEMPS DES 2 PASSAGES SERONT ADDITIONNÉS ET UN CLASSEMENT SERA ÉTABLI EN FONCTION DU NOMBRE DE POINTS MARQUÉS.
- CHAQUE JOUEUR SERA RÉCOMPENSÉ ET LE VAINQUEUR RECEVRA UNE COUPE.

## TIMING :

- 11:00 : DÉBUT DU CONCOURS ;
- 14:00 : FIN DU CONCOURS;
- 14:40 : CÉRÉMONIE DE CLÔTURE DU TOURNOI ET ANNONCE DES RÉSULTATS DU CONCOURS.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES :

- LES JOUEURS SÉLECTIONNÉS CHOISIRONT 2 JOUEURS DE LEUR ÉQUIPE POUR PRENDRE LES REBONDS ET FAIRE LES PASSES.
- LES JOUEURS DEVRONT SHOOTER 15 SHOOT À 3 POINTS LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE ;
- LES SHOOT SE FERONT À 45° DROITE, À 45° GAUCHE ET DE FACE ;
- IL Y AURA 5 SHOOT PAR POSITION. LES 4 PREMIERS BALLONS VALENT 1 POINT ET LE DERNIER BALLON VAUT 2 POINTS ;
- LES SHOOT DOIVENT SE FAIRE DERRIÈRE LA LIGNE DES 3 POINTS ;
- SI UN JOUEUR EST DEVANT OU A SON PIED SUR LA LIGNE, LE SHOOT NE SERA PAS COMPTABILISÉ ;
- EN CAS D'ÉGALITÉ À LA PREMIÈRE PLACE, LE TEMPS RÉALISÉ POUR RÉALISER LE CONCOURS DÉPARTAGERA LES 2 VAINQUEURS..

