

TBMV 2023

RÈGLEMENTS

1

1. Les règlements de la F.I.B.A. seront en vigueur avec les adaptations de la F.B.B.Q. La défensive individuelle et la règle de participation seront obligatoires pour les catégories **MINI, ATOME ET BENJAMIN**.
2. Dix (10) minutes de réchauffement seront accordées avant le match.
3. Un retard de plus de dix (10) minutes après l'heure prévue entraîne la perte du match par le pointage de 20 à 0.
L'équipe qui perd par défaut sera automatiquement exclue de la ronde éliminatoire.
4. Si l'équipe arrive à l'intérieur du délai prévu, 5 minutes de réchauffement lui seront allouées.
5. Toutes les joueurs devront avoir en leur possession leur carte d'assurance-maladie.
6. Les âges:

MINI*: Nées le 1^{er} octobre 2010 ou après et fréquentant l'école élémentaire.

ATOME: Nées après le 1^{er} octobre 2009.

BENJAMIN: Nées après le 1^{er} octobre 2008.

CADET: Nées après le 1^{er} octobre 2007.

JUVÉNILE: Nées après le 1^{er} octobre 2004.

OUVERTE : Ouverte. (priorité donnée aux équipes sénior)

- Les athlètes nés en 2009 mais en 6e année peuvent évoluer dans la catégorie mini pour leur équipe.
- Pour les équipes scolaires juvéniles, les âges sont ramenés au 1^{er} juillet de l'année précédente si étudiant à temps plein au secondaire

Spécifications

7. Nombre de joueurs disponibles pour jouer par équipe : maximum 15.
Nombre de joueurs minimum disponibles pour jouer par équipe :
Mini, atome et benjamin : 8
Cadet, juvénile et ouvert : 5
8. Un joueur peut jouer seulement dans UNE équipe lors du tournoi.
9. **RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR LES TOURNOIS À LA RONDE.**

Pour établir le classement en cas de double égalité:

TBMV 2023

2

Si deux équipes se sont déjà rencontrées, l'équipe qui a remporté la victoire, sera l'équipe gagnante de sa poule;

Si les deux équipes ne se sont pas rencontrées, l'équipe qui a la plus grande marge entre les points "**pour**" et les points "**contre**" de toutes les parties disputées dans le tournoi, sera l'équipe gagnante de sa poule. Si l'égalité persiste, les points "**contre**" détermineront l'équipe gagnante de la poule. Si l'égalité persistait encore, les points "**pour**" détermineront l'équipe gagnante de sa poule. **L'écart maximum considéré pour un match est de 30 points.**

Pour établir le classement en cas de triple ou de quadruple égalité:

L'équipe qui a la plus grande marge entre les points "**pour**" et les points "**contre**" de toutes les parties disputées dans le tournoi, sera l'équipe gagnante de sa poule. Si l'égalité persiste, les points "**contre**" détermineront l'équipe gagnante de la poule. Si l'égalité persistait encore, les points "**pour**" détermineront l'équipe gagnante de sa poule. **L'écart maximum considéré pour un match est de 30 points.**

10. PROTÊT

Un protêt doit être signalé à l'arbitre au moment de l'infraction. Un dépôt de 50\$ doit être effectué au responsable du site dans les quinze (15) minutes suivant la fin de la partie et sera remis seulement si la décision est favorable. Celui-ci sera alors étudié par un comité composé de 3 membres et la décision sera finale et sans appel.

11. DURÉE DES PARTIES

Mini: 4 X 6 minutes

Autres catégories : 4 x 8 minutes

Arrêt de 5 minutes à la demie

12. PROLONGATION

En cas d'égalité, il y aura une période de prolongation de 3 minutes pour déterminer l'équipe gagnante

13. BALLON DE LA PARTIE

Aucun ballon ne sera fourni par l'organisation du tournoi. Le ballon de la partie proviendra de l'une des deux équipes participantes, à la discrétion de l'arbitre.

14. HAUTEUR DES PANIERS

À moins de consensus entre les entraîneurs du MINI, la hauteur des paniers sera de 10 pieds.