

Tournoi de Streetball

Organisation générale

1. Le tournoi de Streetball se joue à 3 contre 3 sur un demi-terrain
2. Chaque équipe est formée de 4 joueurs au minimum (1 remplaçant). Lorsque l'équipe est inscrite, aucun nouveau joueur ne peut rejoindre l'équipe durant le tournoi
3. Les matches de qualifications durent 10 minutes en continu (avec les arrêts de jeu), le chronométrage du responsable de terrain faisant foi
4. Les matches de phases finales durent 15 minutes en continu (avec les arrêts de jeu), le chronométrage du responsable de terrain faisant foi
5. La première possession de balle est décidée par tirage au sort (pile ou face)
6. Une victoire vaut 3 points, un match nul vaut 1 point, une défaite vaut 0 point
7. Le tournoi se déroule sous forme de qualifications en deux groupes. A la fin du tour de qualification, les 4 premières équipes des deux groupes sont réparties pour procéder aux quarts de finales, demi-finales et finale
8. A la fin des qualifications, les ex æquo éventuels sont départagés comme suit : est qualifiée l'équipe qui a :
 - Le meilleur goal average (points marqués – points encaissés)
 - Le plus de points marqués
 - Confrontation directe
 - Par tirage au sort
9. Les critères sont retenus l'un après l'autre tant que les équipes demeurent ex æquo
10. Lors des quarts de finales, demi-finales et finale, en cas d'égalité, les équipes rejouent 1 minute (puis à nouveau 1 minute si nouvelle égalité, et ainsi de suite) ; la minute est déterminée par le chronométrage du responsable de terrain, la possession de départ est à l'équipe qui avait la balle, ou à qui revenait la balle à la sonnerie de fin des 15 minutes initiales

Règlement de jeu

1. La balle est en jeu aussitôt que l'équipe attaquante est au-delà de la ligne des 6,25m, et que l'équipe en défense lui remet le ballon « check ». Toute temporisation de cette équipe est interdite. Si une équipe ralentit volontairement le jeu (avant un « check », lors d'un changement), le responsable de terrain peut lui retrancher 1 point au score
2. Toute attaque doit comporter au moins une passe
3. Un panier à moins de 6,25m (ligne) vaut 1 point ; un panier au-delà de cette ligne vaut 2 points. Il n'y a pas de lancers francs
4. Après un rebond défensif ou une interception de la défense, la balle doit de nouveau être amenée au-delà de la ligne des 6,25m, et une attaque commence (=1 passe minimum) sans « check »
5. L'équipe qui a encaissé un panier récupère la balle « looser's ball »
6. Le changement d'un joueur est possible à chaque fois que la balle est hors du terrain (jeu arrêté)
7. Les règles de basketball usuelles (voir document annexe, rappel des principales règles de Basketball) doivent être respectées avec fairplay. **Toute faute est annoncée par la personne qui la commet !**

Toute équipe non respectueuse de l'esprit sportif et du fairplay en général se verra sanctionnée par les responsables de l'organisation du tournoi ainsi que par le responsable de terrain ; le match concerné est arrêté, la sanction sera défaite immédiate (4-0) ou exclusion définitive du tournoi

8. Lorsqu'un joueur subit une faute, la balle revient à son équipe à l'extérieur de la ligne des 6,25m (face au panier) avec un « check »
9. Si un joueur est victime d'une faute au moment du tir et qu'il marque, le jeu continue selon le point 5 ci-dessus ; si ce joueur échoue, son équipe conserve la balle et le point 8 est appliqué
10. En situation correspondante à un « entre-deux » selon les règles usuelles (balle tenue par deux adversaires durant plus de 3 secondes, ou situations peu claires), la balle revient à la défense et l'action débute à nouveau par un « check » au sommet de la ligne à 6,25 (face au panier)
11. La tenue du panier ou du filet est interdite, sous peine de se voir retrancher un point au score
12. Tout autre cas litigieux est tranché immédiatement par le responsable de terrain. Les décisions prises par le responsable de terrain ou les responsables du tournoi sont définitives, sans aucune possibilité de recours

Rappel des principales règles de Basketball

Double dribble : un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou interrompt son dribble et dribble à nouveau

Marcher: un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribble et utilise plus que 2 appuis

Hors limite 2 cas :

Cas du joueur : il est hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain

Cas du ballon : il est hors limite lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne qui est hors limite, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau

Faute personnelle :

Elle est commise par un joueur quand il provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon

Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire ou empêcher sa progression au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses hanches, de ses genoux en pliant son corps d'une façon anormale ou encore en utilisant des moyens brutaux