

Tournoi de Basketball Saputo 2020

Samedi, le 8 février 2020



RÈGLEMENTS

Code d'éthique

Chaque joueur est tenu de respecter le code d'éthique du tournoi. En plus de prendre connaissance des règlements avant le début du tournoi, chaque joueur devra lire le code d'éthique et le signer au moment de son inscription sur le site.

Respect des arbitres et des collègues de jeux

Tout joueur qui utilise un langage déplacé ou ayant une attitude négative envers les officiels ou envers ses collègues de jeu recevra un avertissement pour mauvaise conduite. Si le comportement du joueur ne s'améliore pas, il se verra expulsé automatiquement de la partie. Tout joueur qui menace ou brutalise un arbitre ou un collègue de jeu sera automatiquement expulsé du tournoi.

Règlements généraux

1. Le tournoi est réservé uniquement aux employés de Saputo.
2. Le tournoi comprend huit (8) équipes réparties en deux (2) conférences de quatre (4) équipes chacune.
3. Chaque équipe comprend neuf (9) joueurs et doit inclure au moins trois (3) femmes.
4. Chaque équipe est donc composée de joueurs n'ayant jamais joué, de joueurs qui ont joué dans des ligues récréatives et de joueurs ayant joué à des niveaux supérieurs. Chaque équipe a été composée selon le niveau de jeu à partir de la liste que nous avons reçue.
5. Seuls les joueurs qui jouent un match sont autorisés sur le terrain.
6. Les joueurs doivent quitter le terrain dès la fin de leur match afin de respecter l'horaire du tournoi.
7. Chaque équipe recevra un uniforme et sera responsable de le retourner à la fin du tournoi.
Chaque joueur est invité à porter un t-shirt personnel sous le maillot.
8. Le port des espadrilles est obligatoire. Les items suivants sont interdits et ne seront pas tolérés sur le terrain :
 - Casquettes ;
 - Sandales et pieds nus (seulement souliers fermés) ;
 - Les bijoux, boucles d'oreilles et bagues.

Tournoi de Basketball Saputo 2020

Samedi, le 8 février 2020

The logo for Saputo, featuring the word "Saputo" in a stylized, red, cursive font.

Règlements du tournoi

1. Le jeu se déroule sur un demi-terrain de basketball avec un seul panier.
2. Le terrain comprend une ligne de lancer franc, une ligne de deux (2) points et une zone en demi-cercle sous le panier.
3. Chaque équipe est constituée de neuf (9) joueurs, soit trois (3) joueurs sur le terrain et six (6) remplaçants.
4. Minimum de trois (3) filles par équipe et minimum d'une (1) fille sur le terrain en tout temps.
5. Chaque match sera d'une durée de 20 minutes en temps continu. Il y aura une pause de dix (10) minutes entre les matchs.
6. Un arbitre et un marqueur-chronométrateur seront attirés pour chaque match.
7. Un tirage à pile ou face détermine l'équipe qui aura possession du ballon pour le début du match.
8. Chaque panier marqué à l'intérieur de la ligne de deux (2) points donne un (1) point.
9. Chaque panier marqué à l'extérieur de la ligne de deux (2) points donne deux (2) points.
10. Chaque lancer franc réussi donne un (1) point.
11. Une équipe qui commet cinq (5) fautes se retrouve en situation de faute d'équipe.
12. Un joueur qui commet trois (3) fautes doit quitter le match.
13. Lorsque cinq (5) fautes sont commises par la même équipe, un lancer franc est accordé à l'équipe adverse. Lorsqu'une 6e et 7e faute est commise par la même équipe, l'équipe adverse a droit à deux (2) lancers francs. Pour chaque faute additionnelle, l'équipe adverse a droit à deux (2) lancers francs et garde possession du ballon.
14. Les fautes commises à l'endroit d'un lancer à l'intérieur de la ligne de deux points donnent droit à un (1) lancer franc.
15. Les fautes commises à l'endroit d'un lanceur à l'extérieur de la ligne de deux (2) points donnent droit à deux (2) lancers francs.
16. Les fautes commises à l'endroit d'un lanceur qui réussit un panier donnent droit à un (1) lancer franc.
17. L'équipe à l'offensive dispose de 20 secondes pour lancer au panier. Le chronomètre démarre dès que l'équipe offensive prend possession du ballon.
18. L'arbitre arrêtera le jeu après chaque panier réussi. L'équipe défensive n'est pas autorisée à jouer le ballon dans la zone en demi-cercle de non-charge sous le panier.
19. Après chaque lancer au panier non réussi ou deuxième lancer franc non réussi :
 - Si l'équipe offensive prend le rebond, elle peut continuer d'essayer de marquer sans avoir à retourner le ballon derrière la ligne de deux points.
 - Si l'équipe défensive prend le rebond, elle doit renvoyer le ballon derrière la ligne de deux points (par la passe ou le dribble).

Tournoi de Basketball Saputo 2020

Samedi, le 8 février 2020



20. L'équipe qui prend le ballon à l'équipe adverse durant le jeu n'a pas à retourner derrière la ligne de deux points.
21. Après une situation de ballon mort ne résultant pas d'un panier réussi, le ballon sera remis en jeu par l'arbitre.
22. Un joueur est considéré comme étant « derrière la ligne de 2 points » lorsqu'aucun de ses pieds ne se trouve à l'intérieur ou sur la ligne de deux (2) points.
23. Dans une situation d'entre-deux, le ballon est remis à l'équipe défensive.
24. Chaque équipe peut procéder à un changement de joueur lorsque le ballon est mort (ou sur le dernier tir de lancer franc réussi). Le joueur entrant en fait la demande au marqueur ou à l'arbitre suivant leurs positionnements.
25. Chaque équipe a droit à un seul temps d'arrêt de 30 secondes en tout temps pendant le match lorsque le ballon est mort (« STOP TIME »).
26. Il y aura compilation des statistiques pour chacun des joueurs.
27. Aucun langage ou geste offensant, insultant ou abusif ne sera toléré que ce soit envers les joueurs ou l'arbitre et causera automatiquement l'expulsion du match.
28. Si un joueur saigne à la suite d'une blessure, il doit sortir du terrain et ne peut revenir que lorsqu'il ne saignera plus et l'arbitre a accordé la permission. Un joueur n'est pas autorisé à porter un uniforme tâché de sang.
29. S'il y a bousculade ou bataille entre joueurs, le ou les joueurs impliqués seront automatiquement disqualifiés du tournoi. Si plus d'un joueur par équipe est impliqué, l'arbitre pourra disqualifier l'équipe au complet et elle ne sera pas admissible l'année suivante.

Phase préliminaire – Saison régulière

1. Chaque équipe jouera trois (3) matchs contre des équipes de sa conférence.
2. Chaque match sera d'une durée de 20 minutes en temps continu. Il y aura une pause de dix (10) minutes entre les matchs.
3. Une victoire donne deux (2) points. Une défaite ne donne aucun point.
4. Si le match est égal après les 20 minutes de jeu réglementaires, trois tirs de barrage à tour de rôle seront effectués par trois joueurs différents de chaque équipe. L'équipe qui réussit le plus de panier gagne le match. Si l'égalité persiste après le premier tour de tirs de barrage, un autre joueur de l'équipe effectuera un lancer jusqu'à ce qu'une équipe gagne le match.
5. Dans le cas d'une égalité dans le nombre de points entre deux équipes, le classement sera déterminé selon les critères suivants (en ordre) :
 - a) le plus grand nombre de victoires ;
 - b) la plus grande différence positive entre les points pour et points contre ;

Tournoi de Basketball Saputo 2020

Samedi, le 8 février 2020

The logo for Saputo, featuring the word "Saputo" in a stylized, red, cursive font.

- c) la meilleure fiche dans les parties entre les deux équipes ;
- d) le plus grand nombre de points pour ; e) tirage au sort.

Phase – Séries éliminatoires

1. À la fin du calendrier des matchs de la saison régulière, il y aura un classement général pour les 8 équipes :
 - La 1^{ère} place jouera contre la 8^e ;
 - 2^e vs. 7^e ;
 - 3^e vs. 6^e ;
 - 4^e vs. 5^e.
2. Suivants les match du classement général :
 - Les équipes classées 4^e à la 8^e place, compétitionneront pour la médaille de bronze.
 - Les quatre équipes gagnantes jouerons pour la médaille d'or et argent.
3. Pour chacune des rondes d'élimination, l'équipe classée en première position affrontera l'équipe classée en dernière position, l'équipe classée deuxième position affrontera l'équipe classée en avant-dernière position et ainsi de suite.

Responsabilités de l'école Lower Canada College

L'école Lower Canada College ne pourra être tenu responsable des objets perdus ou volés pendant le tournoi. Il est recommandé à chaque équipe de se munir d'un cadenas.

Responsabilités des équipes

Chaque équipe devra respecter les règlements en vigueur de Saputo et de l'école Lower Canada College sous peine d'expulsion (i.e. bière provenant de l'extérieur, zones de tabac, etc.).