



B.FORTY4©

FICHE DE MISE AU JEU SCOLAIRE & OPEN.

01. Le terrain

1.1 Le terrain officiel :

Le FORTY4© se pratique sur un demi-terrain homologué FIBA aménager avec :

- Une zone "IN" de tir à 1 point = raquette.
- Une zone "OUT" de tir à 2 points = zone entre raquette et ligne à 4pts.
- Une zone "DOWNTOWN" de tir à 4 points = au-delà du tracé des 6,75 FIBA.

02. Le terrain et le ballon

Le ballon officiel utilisé pour toutes les catégories et pour toutes les compétitions doit être de circonférence de 730 mm(T6) et présenter un poids de 610 grammes.

03 Opens et Ranking

3.1 Open (tournois) :

- Le jeu se déroule sur un seul panier avec check ball à la ligne des 4 points..
- Temps de jeu : 1X10 minutes décomptées.
- Pendant les phases éliminatoires, les organisateurs peuvent faire le choix de ne pas décompter le temps de jeu. Dans ce cas, la dernière minute de jeu devra être décomptée.
- 4 passes maximum à partir du moment où le ballon est remis en jeu.
- 12 secondes maximum pour prendre un tir vers le panier.
- Nombre de points à marquer : 21 points.
- Le chronomètre est arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers francs.
- Le chronomètre est redémarré quand l'échange du ballon est terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

3.2 Ranking championnat ou "open :

à l'issue de chaque rencontre le "ranking" basé sur le nombre de points obtenus lors des différentes rencontres et réactualisé.

- 1 victoire donne 3 points.
- 1 défaite de moins de 4 points rapporte 1 point de bonus défensif.
- 1 défaite donne de plus de 4 points d'écart, rapport zéro point.

04 Les équipes

4.1 Effectif :

l'effectif est composé de 6 ou 8 joueurs à égalité de sexes, soit composé de 3 ou 4 joueuses et 3 ou 4 joueurs, dont un ou une capitaine et un ou une arbitre.

4.2 Mixité obligatoire sur le terrain :

Obligation est d'avoir 2 joueuses et 2 joueurs en même temps sur le terrain et les remplacements se font sexe pour sexe. Il ne peut y avoir de changement défensif sur les écrans.

4.3 Le staff :

le staff de chacune des équipes est composé d'un maximum de 3 membres ayant des responsabilités spécifiques comme :

1. Un, une entraîneur(e) = obligatoire.
2. Un, une arbitre non joueur = optionnel.
3. un, une entraîneur(e) adjoint(e) = optionnel.

4.4 Rôle du capitaine :

Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain de jeu. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations et seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté. Le capitaine doit informer l'organisation de l'open, et pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans la colonne marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".

4.5 Âge des joueuses et des joueurs :

En mode compétition, les effectifs des équipes sont composés de joueuses ou de joueurs d'une même classe d'âge. En mode loisir, le niveau scolaire fait référence.

05 Les officiels

Les officiels de la rencontre se composent de :

- 1 **responsable de terrain** issu de l'établissement qui reçoit ou de la structure qui organise..
- 2 arbitres : 1 issue de chacune des deux équipes qui s'opposent .
- 1 marqueur certifié issu de l'établissement qui reçoit ou de la structure qui organise.
- 1 chronométreur certifié issu de l'établissement qui reçoit ou de la structure qui organise.

06 Échauffement, ballon d'engagement

- 6.1** Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.
- 6.2** Le choix de déterminer quelle équipe obtient la première possession se fait sous la responsabilité du responsable de terrain et par pile ou face.
- 6.3** L'équipe qui gagne la possession lors du premier ballon commence le dernier tiers avec le ballon.
- 6.4** Le match doit commencer avec 6 ou 8 joueurs (4 femmes et 4 hommes) sur le terrain.

07 La marque

- 7.1** Chaque panier réussi à l'intérieur de la zone "IN" compte un (1) point.
- 7.2** Chaque panier réussi à l'intérieur de la zone "OUT" compte deux (2) points.
- 7.3** Chaque panier réussi à l'intérieur de la zone "DOWNTOWN" compte quatre (4) points.
- 7.4** Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

08 Vainqueur d'une rencontre

- 8.1** La première équipe qui marque 21 points gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire.
- Le scoring est en mode décompte.
 - Les deux équipes partent avec 21 points et doivent obligatoirement atteindre 0 point avec un tir ou 1,2 ou 4 points.

Exemples :

Cas n°1 : Il reste 1 point à marquer à l'équipe A (ou B).

L'équipe A devra obligatoirement marquer un tir à 1 point, mais en aucun cas un tir à 2 ou à 4 points. Le tir doit donc être déclenché dans la zone "IN".

Cas n°2 : Il reste 2 points à marquer à l'équipe A (ou B).

L'équipe A devra obligatoirement marquer un tir à 2 points ou 2 tirs à 1 point, mais en aucun cas un tir à 4 points.

Le tir doit donc être déclenché dans la zone "OUT" pour un tir à 2 points ou dans la zone "IN" pour 2 tirs à 1 point.

8.2 En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. Le système est la "mort subite", la première équipe qui marque en prolongation gagne la rencontre. Même système de décompte.

8.3 Une équipe peut perdre la rencontre par forfait si elle ne se présente pas avec 4 joueurs prêts à jouer à l'heure prévue pour la rencontre.

8.4 Une équipe peut perdre une rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés ou disqualifiés. Dans le cas d'une situation de défaut, l'équipe vainqueur peut choisir entre conserver son score ou de gagner par forfait, tandis que le score de l'équipe perdant par défaut sera mis dans tous les cas à 0.

8.5 Une équipe perdant par défaut est disqualifiée de la compétition.

09 Fautes / Réparations

- 9.1** Une équipe est en position de sanction de fautes d'équipe quand elle a commis au moins 4 fautes sur la période.
- 9.2** Chaque faute suivante donne 1 point à l'équipe adverse qui conserve également le ballon.
- 9.3** Lorsqu'une équipe atteint 6 fautes d'équipe sur la période, chaque faute donne 1 point à l'équipe adverse qui conserve également le ballon.
- 9.4** Après qu'une équipe aura atteint 8 fautes d'équipe sur la période, toute faute supplémentaire donne un lancer-franc à l'équipe adverse en plus de la sanction prévue en 9.3.
- 9.5** Les fautes commises sur un joueur en action de tir ne sont pas sanctionnées d'un lancer franc.
- 9.6** Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivies de la réussite du panier ne sont pas sanctionnées de lancer-franc supplémentaire. L'équipe ayant subi la faute conserve cependant le ballon.
- 9.7** Les fautes grossières dite antisportive sont sanctionnées d'un carton jaune en plus de donner lieu aux réparations mentionnées dans les articles précédents. Au bout de 2 cartons jaunes, le joueur ou la joueuse est éliminé.
- 9.8** Il est interdit de stationner plus de 4 secondes dans la peinture (ou raquette) Toute violation est considérée comme une faute.
- 9.9** Il est interdit de contester une décision arbitrale. Toute contestation entraîne un carton jaune pour l'équipe.
- 9.10** Si une équipe contracte deux cartons jaunes dans un tiers-temps, un joueur ou une joueuse est éliminé pour le restant de la rencontre..

Note 1 : il n'y a pas de rebondeur lors de lancers-francs.

Note 2 : la balle est remise en jeu côté droit ou côté gauche à hauteur de l'intersection de la ligne "Downtown" et de la ligne latérale..

Note 3 : il est interdit de changer de joueur en défense sur les écrans. Tout changement de joueur sanctionné par le corps arbitral donne 1 point à l'équipe qui attaque.

10 Comment jouer le ballon ?

- 10.1** A la suite de chaque panier marqué ou chaque dernier lancer-franc réussi, la balle est remise en jeu par un check ball dans l'axe du terrain à la hauteur de la ligne "DOWNTOWN".
- 10.2** A la suite de chaque situation de ballon mort, le ballon donné à toute équipe doit être remis en jeu check ball dans l'axe du terrain à la hauteur de la ligne "DOWNTOWN".
- 10.3** Un joueur est considéré "derrière l'arc" quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni en contact avec l'arc.
- 10.4** Dans les cas d'entre deux, le ballon est accordé à la défense.

11 Temps d'attaque / Jouer la montre

11.1 L'équipe qui attaque dispose de 4 passes dans un intervalle de 12 secondes pour tenter un tir à partir du moment où le ballon est remis en jeu.

La passe de remise en jeu de n'est pas comptabilisée dans ces 4 passes.

11.2 Le chronomètre de tir doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquante ou de l'attaquant.

11.3 Toute faute entraîne une remise à 8 secondes du délai de déclenchement du tir, sauf si cette faute a été commise avant les 8 secondes. Dans ce cas, le temps imparti est celui qu'il restait au moment de la faute. Idem pour le nombre de passes

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les cinq (5) dernières secondes.

12 Remplacements

12.1 Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort. Le remplaçant peut entrer sur le terrain après que son coéquipier en est sorti et qu'il a établi un contact physique avec lui.

12.2 Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne entre la ligne médiane et la ligne "DOWNTOWN".

12.3 Les remplacements ne requièrent aucune intervention ni des arbitres ni des officiels de table de marque.

12.4 Il n'est pas possible de remplacer une joueuse (femme) par un joueur (homme), ceci afin de garantir la mixité parfaite sur le terrain.

13 Temps-mort

13.1 1 temps-mort de 1 minute est accordé à chaque équipe par tiers-temps. Celui-ci est posé par l'entraîneur à la table de marque. (Carton "T" de temps-mort).

13.2 L'équipe qui n'a pas pris ses temps morts dans le premier ou les deux premiers tiers-temps ne peut pas les cumuler lors de la troisième période.

13.3 Une joueuse ou un joueur ne peut pas demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

14 Classement des équipes

Si des équipes sont à égalité après la première étape du processus suivant, il faut se référer à la suivante pour départager les équipes, et ainsi de suite :

14.1 Le plus grand nombre de victoire (ou le ratio de victoire en cas de nombre inégal de rencontres dans les comparaisons inter-poule)

14.2 Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites; ne s'applique qu'aux matchs de poules)

14.3 La moyenne la plus élevée de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits) Si des équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont la hiérarchisation sera la plus élevée gagnera le tie-break.

15 Carton jaune, carton rouge, faute antisportive et faute disqualifiante

15.1 Carton jaune :

- Tout joueur se livrant à une critique d'une décision arbitrale sera sanctionné d'un carton jaune.
- 2 cartons jaunes par tiers-temps entraîne un carton rouge soit l'exclusion d'une ou d'un joueur de l'équipe sanctionnée pour le restant de la rencontre.

15.2 Faute grossière dite antisportive :

- Est considérée comme faute antisportive, tout joueur se livrant à une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s).
- Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié de la rencontre par l'arbitre et disqualifié de l'événement par l'organisateur.

15.3 Faute disqualifiante :

- Est considérée comme faute disqualifiante, tout joueur se livrant à des actes de violence verbale ou physique envers un joueur ou une joueuse, envers un arbitre ou un officiel ou envers un organisateur, ou une violation des règles antidopage.
- Un joueur commettant une faute disqualifiante sera disqualifié de la rencontre par l'arbitre et disqualifié de l'événement par l'organisateur.

L'organisateur peut également disqualifier toute l'équipe de l'événement en fonction de l'implication (ou de l'inaction) des membres de l'autre l'équipe dans un des comportements précités.

16 Fair Play

Le FORTY4© se caractérise par le fair play, c'est-à-dire respecter les spécificités du présent règlement complété par les règles de la FIBA 3X3 en ce qui concerne les dispositions relatives aux violations, aux fautes et aux "marcher".

Une équipe qui ne sera pas fairplay pourra être exclue d'un tournoi par les organisateurs. Idem pour les joueurs et les joueuses.

Note : une relative tolérance est de mise pour tous ce qui est contacts physiques à condition que ces contacts ne remettent pas en cause l'intégrité physique des joueurs et des joueuses.

17 Propriété intellectuelle

Le présent règlement est protégé par le droit d'auteur.

Toute utilisation ou reproduction ne peut se faire sans l'accord de son auteur.

Propriété intellectuelle : Karl Poinson. 7 bis rue des sports 44330 Le Pallet