

Organisation tournoi U9mixte :

⇒ **Lieu** : Gymnase Jacques Anquetil à Quincampoix (47 rue Eugène Cave, 76230 Quincampoix).

Gymnase Anquetil (Quincampoix)

Match	Heure	Equipes		Arbitrage
1	9H	MHBB	BCB	ALSM
2	9H20	CORE	ALSM	MHBB 1
3	9H40	MHBB 2	SSCC	AFSSO
4	10H	AFSSO	MHBB	SSCC
5	10H20	BCB	CORE	MHBB 2
6	10H40	ALSM	MHBB 2	CORE
7	11H	SSCC	AFSSO	MHBB 1
8	11H20	MHBB	CORE	BCB
9	11H40	MHBB 2	BCB	ALSM
10	12H	ALSM	SSCC	CORE
11	12H20	AFSSO	BCB	MHBB 2
12	12H40	MHBB	MHBB 2	BCB
13	13H	CORE	SSCC	AFSSO
14	13H20	ALSM	AFSSO	SSCC
15	13H40	CORE	MHBB 2	BCB
16	14H	BCB	SSCC	MHBB 1
17	14H20	MHBB	ALSM	AFSSO
18	14H40	AFSSO	CORE	MHBB 2
19	15H	MHBB	SSCC	ALSM
20	15H20	AFSSO	MHBB 2	SSCC
21	15H40	BCB	ALSM	CORE
22	16H	Finale U11F		
23	16H30	Finale U9		
24	17H	Finale U11G		
25	17H30	Finale U13 F		
	18H	Remise des récompenses		

Organisation : tout le monde se rencontre sur l'ensemble de la journée. A la suite de tous les matchs, un classement général sera fait. Les deux premières équipes du classement général se rejoueront durant la finale pour disputer la victoire du tournoi U9 à Montville devant toutes les autres équipes de chaque catégorie.

⇒ **Adresse de la finale** : Rue Roger Lebarbier, 76170 Montville.

ATTENTION : Il n'y a pas de temps de pause compté le midi (c'est à vous de vous organiser pour manger entre vos temps de repos à vous).

ATTENTION : merci de bien vouloir rester jusqu'à la fin (toutes les finales) pour la remise des récompenses, tous les joueurs recevront une récompense individuelle (présences de chacun obligatoire) et les trois premières équipes recevront une récompense collective.

REGLEMENT U9mixte :

Échauffement de 3 minutes entre chaque rencontre (si besoin prévoir un échauffement sans ballon en amont et sur le côté).

Temps de jeu :

Match de poule et de classement : 1x10 min sans arrêt de chrono sauf sur lancer Franc et dans la dernière minute.

Pour la finale : 2x8 min sans arrêt de chrono sauf sur lancer franc et dans les 2 dernières minutes.

Temps mort :

1 temps mort par match (sauf à la finale 1 temps mort par période).

Nombres de joueurs :

4c4 + 4 remplaçants maximum par équipe.

Les changements se font à la volée par le milieu du terrain (devant la table), avec un tchek du joueur sortant et rentrant. Si cette règle n'est pas respecté et produit une action avantageuse en faveur de cette équipe, la table peut intervenir et annuler le changement.

Fautes :

4 fautes personnelles par joueurs maximum.

Faute sur tir = 1 lancer franc qui vaut 1, 2 ou 3 points (selon la zone de la faute, il y a un lancer aussi si le panier est marqué avec la faute).

Pas de lancer franc sur les fautes d'équipe mais des points de pénalité :

A partir de la 5^{ème} faute d'équipe = +1 point.

A partir de la 8^{ème} faute d'équipe = +2 points.

Pour la finale : il y a lancer franc à partir de la 5^{ème} faute d'équipe.

Règlement durant les matchs :

C'est le même que celui des championnats classiques (marché, reprise de dribble, fautes...).

L'arbitre ne touche pas le ballon sur toutes les remises en jeu (avant et arrière).

Classement :

3 points en cas de victoire / 2 points en cas d'égalité / 1 point en cas de défaite

Le classement se fera en fonction du nombre de points. En cas d'égalité de point entre deux équipes, c'est le goal-average particulier qui fera la différence. En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes, c'est le goal-average général qui fera la différence.

Arbitrage :

Il est noté sur le programme lorsque vous arbitrez (l'arbitrage se fait par le coach de l'équipe + un joueur).

Il est important d'être prêt et à l'heure pour arbitrer pour le bon fonctionnement du tournoi (éviter les retards).

