

RÈGLEMENT DU MAGIC BASKET 2024

- Les équipes sont composées de 3 joueurs et 2 remplaçants
- 2 licenciés par équipe maximum
- Tous les matchs se dérouleront avec une balle de taille 6
- la composition des équipes est vérifiée par un superviseur avant le début du match
- les personnes non inscrites n'ont pas le droit de jouer
- Le match se joue en un chrono de 10 min
- Les matchs se jouent en auto-arbitrage mais avec un superviseur (un joueur d'une équipe ne jouant pas sera désigné comme superviseur, il comptabilise les points et peut être amenée à prendre une décision en cas de litige lors de l'auto-arbitrage)
- La première possession de balle est attribuée par tirage au sort. Le match est lancé par un **check ball** (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75 sans contrôle de balle)
- Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur
- Le match se joue en une séquence de 10 min
- Sur panier marqué, la balle change de mains. La remise en jeu se fait par un check ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75 sans contrôle de balle).
- Sur rebond défensif, interception, air Ball : ressortir la balle au-delà de la ligne à 2 pts.
- Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit ressortir au-delà de la ligne à 2pts. Après chaque intervention de gestion du match (par l'auto arbitrage, par le superviseur), la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 2 pts, face au panier, par un **check ball** (sans contrôle de balle)
- Un contre sur tir d'une fille, ou mineur de – 16 ans est interdit
- Tout comportement déplacé et, ou anti – sportif peut amener la disqualification du joueur et ou de l'équipe (perte par défaut de la rencontre avec un score de 0 à 10 selon l'appréciation du staff)
- Les horaires de match sont connus, les équipes seront présentes 5 min avant le début de leur match
- Les matchs débiteront même si l'équipe n'est pas complète, si personne n'est présent au coup d'envoi, l'équipe fera automatiquement forfait (0 pt et malus de 1pt)
- Lors du tournoi, chaque capitaine pourra en consultation avec son équipe donner un point de fair play à une autre de son choix. Le gagnant du Fair Play reçoit un lot.
- Déguisements, cris de guerre et autres fantaisies sont fortement encouragés, mais il n'y aura pas de prix pour récompenser les gens
- Le classement mis à jour sera consultable sur place et sur internet
- La bonne humeur, l'entente et le fair-play sont obligatoires

Pour les phases finales :

- Les matchs seront arbitrés en plus en d'auto-arbitrage
- Toutes fautes antisportives ou fautes répétées d'anti-jeu ,selon le jugement de l'arbitre seront sanctionnées par un lancer franc avec choix du tireur.

- Ces derniers seront comptabilisés sur la feuille de match et tirés à la fin du temps réglementaire par un joueur au choix du capitaine. Pour la finale, le chronomètre sera arrêté

Pour le décompte des points et le classement :

- les victoires valent 2 pts, et défaites 1 pt, les égalités sont départagées par un panier en or
- Chaque équipe rencontrera l'ensemble des équipes du tournoi (soit 11 matchs par équipes)
- Les 4 meilleurs équipes se rencontreront lors de demi-finales, à l'issue de celles-ci une petite finale aura lieu entre les perdants des demies, et une finale entre les gagnants des demies pour déterminer le gagnant du tournoi
- Les égalités sont départagées par **un malus**. L'objectif étant de s'amuser et non pas "d'écraser" les équipes plus faibles. Plus vous gagnez avec un grand écart de points, plus votre malus augmente. En cas d'égalité avec une autre équipe c'est l'équipe avec le plus petit malus qui passera devant. *Exemple : une équipe gagne de 5 points (15-10) reçoit 2,5 pts de malus. Une équipe gagne de 1 point reçoit 0,1 point de malus.*

LE RÈGLEMENT PEUT ÊTRE AMENÉ À ÉVOLUER EN FONCTION DU NOMBRE D'ÉQUIPE ET DES CONDITIONS D'ORGANISATION, NOUS VOUS TIENDRONS INFORMÉ