

1. Équipes

- ❖ Un maximum de quatorze (14) joueurs par équipe est admis sur la durée complète du tournoi.
- ❖ Chaque équipe devra avoir à sa disposition deux (2) jeux complets de maillots de couleur différente.
- ❖ Chaque club devra apporter au minimum deux (2) ballons par équipe engagée (tailles : voir ci-dessous).
- ❖ Chaque équipe devra être présente en équipement au minimum quinze (15) minutes avant le début de chacune de ces rencontres. Tous les matches commenceront à l'heure. Une équipe arrivant en retard aura cinq (5) points de pénalité par minute de retard.

1.1. Équipes étrangères

Dès son arrivée, un responsable de chaque équipe devra se rendre au secrétariat afin de recevoir un dossier avec toutes les informations concernant le logement et les repas et afin de faire les vérifications de dernière minute (liste des joueurs, arbitres, etc.).

1.2. Équipes belges

Chaque jour, chaque équipe belge devra être présente au plus tard quarante-cinq (45) minutes avant son premier match de la journée. Un responsable de chaque équipe devra se présenter au secrétariat afin de faire les vérifications de dernière minute.

2. Matches

2.1. Temps de jeu

Il n'y a qu'un seul chronomètre central. Celui-ci dicte le début et la durée de chaque match, ainsi que de la mi-temps.

Les rencontres se déroulent en deux mi-temps de quinze (15) minutes sans interruption de jeu, pour toutes les catégories.

Sur un même terrain, les matches se succèdent toutes les quarante-cinq (45) minutes. La durée des matches est la même pour tous les matches du tournoi.

Dans les rencontres **de poule** du premier et du deuxième tour, aucune prolongation n'aura lieu en cas d'égalité.

Dans toutes les rencontres **de classement**, en cas d'égalité, deux (2) minutes de prolongation seront jouées et aucun temps-mort ne sera accordé durant cette période. Au cours de cette prolongation, le chronomètre sera assuré par l'officiel de table. Si, après cette prolongation, une égalité persiste, trois (3) lancers francs seront tirés par trois (3) joueurs différents de chaque équipe, présents sur le terrain à la fin de la prolongation.

2.2. Temps-morts

Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de trente (30) secondes **uniquement dans la 1^{ère} mi-temps hormis dans les trois (3) dernières minutes**. Ce temps mort n'entraîne pas d'arrêt de chrono. À la fin du temps-mort, les arbitres appellent les joueurs au jeu. Si ceux-ci ne reviennent pas directement sur le terrain, l'arbitre doit mettre à disposition le ballon pour reprendre le jeu.

Pas de temps mort lors d'une éventuelle prolongation.

2.3. 24 secondes

Il n'y a pas de chrono 24 secondes. Pour éviter le « gel » du ballon, la règle des 24 secondes sera à l'appréciation de l'arbitre. Lorsqu'il jugera qu'une équipe « gèle » le ballon, il signalera la nécessité de shooter. L'équipe en possession du ballon aura alors cinq (5) secondes pour s'exécuter. L'arbitre indiquera un 5 de la main pour avertir les équipes.

2.4. Remplacement de joueurs

Tout remplacement de joueur peut s'effectuer à n'importe quel coup de sifflet de l'arbitre. Aucun remplacement ne sera accordé dans la dernière minute de chaque rencontre. Si un joueur doit être exclu durant cette dernière minute (4 fautes ou exclusion), il ne sera pas remplacé et l'équipe devra terminer la rencontre à 4 joueurs (ou moins). Dans le cas où le joueur exclu gêne, selon le jugement des arbitres, la reprise normale du jeu, une faute technique sera attribuée au coach de l'équipe.

2.5. Mi-temps

La durée de la mi-temps est de deux (2) minutes.

2.6. Fautes

Fautes d'équipe

À partir de la 6^{ème} faute d'équipe par mi-temps voir point lancers francs ci-dessous.

Fautes des joueurs

Un joueur est exclu du match après quatre (4) fautes personnelles.

Points lancers francs

Faute donnant droit à des lancers francs (6^{ème} fautes d'équipe ou sur shoot), les lancers francs ne seront pas shootés. Les points seront accordés directement en fonction du nombre de lancers francs ayant droit au joueur qui subit la faute *et le ballon sera remis à l'équipe adverse. Si la faute ne donne pas droit à des lancers francs, l'équipe conserve le ballon sur rentrée latérale.*

Fautes disqualifiantes

Un joueur ou un coach est exclu du match après deux (2) fautes techniques. Selon la gravité des faits, l'organisateur peut appliquer des sanctions sportives plus importantes (suspension pour une ou plusieurs rencontres, voire exclusion du tournoi). Un groupe composé des membres de l'organisation et des responsables de l'arbitrage évaluera la possibilité de sanctionner ou non plus gravement le joueur ou le coach exclu de la rencontre.

Sanction immédiate : 2 points attribués à l'équipe adverse ainsi qu'une rentrée latérale au milieu du terrain.

Fautes techniques

Un joueur ou un coach prenant une faute technique, un lancer franc à 1 point est accordé et le jeu reprend là où il était. (code FIBA)

Fautes antisportives

Un joueur est exclu du match après deux (2) fautes antisportives. Selon la gravité des faits, l'organisateur peut appliquer des sanctions sportives plus importantes, allant jusqu'à l'exclusion du tournoi.

Sanction immédiate : 2 points attribués à l'équipe adverse ainsi qu'une rentrée latérale au milieu du terrain.

En cas de situation conflictuelle ne pouvant être résolue de manière sportive et courtoise, le fair-play étant affiché comme la valeur universelle du tournoi, l'organisateur de ce dernier prendra les décisions et éventuelles sanctions jugées adéquates à chaque situation. Seul son jugement sera pris en considération pour résoudre le conflit, dans l'optique du bon déroulement du tournoi.

2.7. Ballons

Chaque équipe apportera au moins deux (2) ballons. L'équipe visitée fournira le ballon du match.

Tailles

Garçons ballon n° 7

Filles ballon n° 6

2.8. Maillots

Si nécessaire, l'équipe visitée changera de couleur de maillot.

2.9. Classements

Le classement est déterminé comme suit : trois (3) points par match gagné, deux (2) points par match nul, un (1) point par match perdu, et zéro (0) point par match perdu par forfait.

Critères de classement dans les groupes en cas d'égalité

1. Classement par ordre décroissant des points ;
2. Si deux équipes se trouvent à égalité de points dans le classement d'un groupe, leur place sera déterminée selon leur confrontation directe dans ce groupe ;
3. Si plus de deux équipes se trouvent à égalité dans le classement, leur place sera déterminée selon leur goal-average (nombre de points marqués divisé par nombre de points encaissés). Le quotient le plus élevé sera favorisé ;
4. S'il y a toujours des équipes à égalité, l'ordre sera déterminé par le nombre total de points encaissés. L'équipe ayant encaissé le moins de points sera favorisée ;
5. S'il y a toujours des équipes à égalité, l'ordre sera déterminé par tirage au sort.

2.10. Matches de classement et finales

U16 Boys

Les deux (2) premiers de chaque poule (1er tour) seront qualifiés pour le deuxième tour (places 1 à 8). Ils seront répartis en 2 nouvelles poules de 4 équipes. Les vainqueurs de chacune de ces poules joueront ensuite la finale pour la première place, tandis que les autres disputeront des matches de classement. Même principe pour les places 9 à 16, avec les 3es et 4es des poules du 1er tour.

MINIMES GARCONS - U16 BOYS

1er Tour - First Round			
GROUPE A	GROUPE B	GROUPE C	GROUPE D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

2ème Tour - Second Round			
GROUPE E	GROUPE F	GROUPE G	GROUPE H
A1	A2	A3	A4
B2	B1	B4	B3
C1	C2	C3	C4
D2	D1	D4	D3
Places de 1 à 8		Places de 9 à 16	

Tour Final - Finals			
1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
E1	E2	E3	E4
F1	F2	F3	F4
9 - 10	11-12	13 - 14	15 - 16
G1	G2	G3	G4
H1	H2	H3	H4

U16 Girls & U14 Boys

Les deux (2) premiers de chaque poule (1er tour) seront qualifiés pour le deuxième tour (places 1 à 6). Ils seront répartis en 2 nouvelles poules de 3 équipes. Les deux (2) premiers joueront ensuite la finale pour la première place, tandis que les autres disputeront des matches de classement. Même principe pour les places 7 à 12, avec les 3es et 4es des poules du 1er tour. Pour les 5es du premier tour, un championnat entre les 3 équipes établira les places 13 à 15.

MINIMES FILLES - U16 Girls					
1^{er} Tour - First Round					
GROUPE A		GROUPE B		GROUPE C	
A1	B1	C1			
A2	B2	C2			
A3	B3	C3			
A4	B4	C4			
A5	B5	C5			
2^{ème} Tour - Second Round					
GROUPE D		GROUPE E		GROUPE H	
A1	A2	A3	A4	A5	
B2	B1	B4	B3	B5	
C1	C2	C3	C4	C5	
Place 1 à 6		Places 7 à 12		Places 13 à 15	
Finales - Finals					
1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
D1	D2	D3	F1	F2	F3
E1	E2	E3	G1	G2	G3
		13	A5	GROUPE H	
		14	B5		
		15	C5		

PUPILLES GARCONS - U14 Boys					
1^{er} Tour - First Round					
GROUPE A		GROUPE B		GROUPE C	
A1	B1	C1			
A2	B2	C2			
A3	B3	C3			
A4	B4	C4			
A5	B5	C5			
2^{ème} Tour - Second Round					
GROUPE D		GROUPE E		GROUPE H	
A1	A2	A3	A4	A5	
B2	B1	B4	B3	B5	
C1	C2	C3	C4	C5	
Place 1 à 6		Places 7 à 12		Places 13 à 15	
Finales - Finals					
1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
D1	D2	D3	F1	F2	F3
E1	E2	E3	G1	G2	G3
		13	A5	GROUPE H	
		14	B5		
		15	C5		

2.11. Règlement général

Tout autre point de règlement est régi par le règlement de la FIBA

<http://www.fibaeurope.com>

3. Fair-play

Ce tournoi est un lieu de rencontres entre équipes issues de multiples régions, provinces, et pays, afin de lier des contacts entre enfants de différentes nationalités et ainsi créer d'autres amitiés sur et en dehors du terrain.