



DATE DE LA COMPÉTITION:

Du jeudi 29 mars au dimanche 8 avril 2012

ENDROIT:

*Gymnases du Cégep de Trois-Rivières, 3500 rue de Courval, Trois-Rivières. et
gymnases du Séminaire de Trois-Rivières, 858 rue Laviolette, Trois-Rivières.*

DATE LIMITE D'INSCRIPTION:

Lundi, le 2 mars 2012.

***6 équipes minimum par catégorie pour tenir une catégorie
8 équipes maximum par catégorie.***

CALENDRIER:

*Le calendrier sera disponible sur le site Internet dès le 19 mars 2012 à l'adresse
suivante : www.arsem.qc.ca (voir événements spéciaux)*

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE POUR INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES :

*Micheline Guillemette 819-693-5805
Fax: 693-1189
Courriel: arsem@csduroy.qc.ca
Site web: www.arsem.qc.ca*

- *Les règles de jeu sont celles approuvées par la F.I.B.A. soit défensive homme à homme et la règle de participation obligatoire tel que sanctionnée par la F.B.B.Q. pour la catégorie benjamine*

TYPE DE TOURNOI

Si 8 équipes : Tableau de compétition de type faux double.

Si 6 équipes : Tournoi à la ronde avec deux pools.

RÉCOMPENSES

Les équipes gagnantes recevront des médailles du tournoi, une bannière ainsi qu'un trophée perpétuel.

Un t-shirt souvenir sera remis au joueur du match de chaque joute

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.00 NOMBRES DE JOUEURS

Chaque équipe ne peut avoir plus de quinze (15) joueurs en uniforme par partie. Un minimum de neuf (9) joueurs est exigé pour la catégorie benjamine et de sept (7) joueurs pour les catégories cadette et juvénile.

2.00 DÉFINITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Toute équipe doit avoir évolué en saison régulière dans une ligue reconnue par la direction du tournoi. Une équipe est composée de joueurs d'une même institution ou de joueurs d'institutions différentes pourvu que ces regroupements aient été approuvés en saison régulière lors de l'admission de cette équipe en compétition.

2.2 Une équipe devra obligatoirement se présenter avec un entraîneur adulte (18ans), dans le cas d'un entraîneur plus jeune, un adulte responsable devra accompagner l'équipe. Le non respect de cette règle entraînera automatiquement l'arrêt de la joute et la perte par défaut pour l'équipe fautive.

3.00 CLASSEMENT

Une équipe devra évoluer au Takefman dans la même catégorie où elle évoluait dans sa ligue.

4.00 SURCLASSEMENT

Une équipe peut évoluer dans une catégorie supérieure à la sienne.

5.00 RETARD

Un retard excédant quinze (15) minutes signifie une partie perdue par défaut, à moins de raisons majeures approuvées par la direction du tournoi.

6.00 CATÉGORIE D'ÂGE ET PREUVE D'ÂGE

JUVÉNILE: être né entre le 1er juillet 1993 et le 30 sept. 1996

CADET : être né entre le 1er octobre 1996 et le 30 sept. 1997

BENJAMIN: être né entre le 1er octobre 1997 et le 30 sept. 1999

Preuve d'âge

Tous les joueurs devront être en mesure de fournir une preuve d'âge pour être éligibles; idéalement la carte d'étudiant ou à défaut de cette dernière, la carte d'assurance-maladie du Québec.

Important

7.00 PARTICIPATION EXCLUSIVE À UNE SEULE CATÉGORIE

Un joueur ne peut prendre part au tournoi que dans une seule catégorie. L'élimination de son équipe ne lui confère aucun droit pour s'aligner au sein d'une équipe d'une autre catégorie, même s'il s'agit de la même institution.

8.00 RÈGLES DU JEU

Les règles du jeu seront celles approuvées par FIBA tel que sanctionné par la FBBQ

9.00 RÈGLE DE POSSESSION

Il y aura un entre-deux seulement au début du match. L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon lors de l'entre-deux initial débutera l'alternance en se voyant octroyer le ballon dès que la première situation d'entre-deux se produira. Le ballon sera remis au jeu, en touche, à l'endroit désigné par l'officiel ; cet endroit devrait être le plus près possible là où la situation d'entre-deux s'est produite. Il y aura rotation de la flèche après chaque entre-deux, celle-ci indique l'équipe qui prend possession en touche. En cas de période supplémentaire, celle-ci débutera par un entre-deux.

10.00 ÉQUIPES ÉTOILES

10.1 CHOIX

Le comité organisateur du tournoi met sur pied un comité qui verra à faire la sélection de six (6) joueurs étoiles dont le joueur le plus utile de chaque catégorie.

10.2 RÉCOMPENSES

Une médaille d'or, plaquée au nom du tournoi, sera remise à chacun des membres des équipes d'étoiles et des joueurs les plus utiles.

11.00 DÉSISTEMENT

Une équipe qui refuse de se présenter à une partie prévue au calendrier, sans raison valable, s'exposera à une sanction de la fédération de basket-ball du Québec et se verra refuser l'accès au tournoi pour les deux prochaines années.