

Règles basketball ENSympiades

Principe du basketball

Le basketball est un sport d'équipe opposant deux équipes de 5 joueurs où le but est de mettre davantage de points que son adversaire (jusque-là logique).

Organisation du tournoi

Avant toute chose, ces ENSympiades sont faites pour s'amuser donc soyez fairplay ☺.

Phase de poule

La première phase est une phase de poule, chaque victoire rapportant 3 points, chaque match nul 2 points et chaque défaite 1 point.

Poule 1	Poule 2
Équipe 1	Équipe 6
Équipe 2	Équipe 7
Équipe 3	Équipe 8
Équipe 4	Équipe 9
Équipe 5	Équipe 10

Ordre des matchs :

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
Match 1	1-2	3-4	6-7
Match 2	8-9	6-10	1-5
Match 3	2-3	4-5	7-8
Match 4	6-9	7-10	1-3
Match 5	1-4	2-5	8-9
Match 6	6-8	7-9	3-5
Match 7	2-4	9-10	

S'il y a égalité entre deux équipes d'une poule à la fin de la phase, 5 lancers-francs (chacun doit être tiré par un joueur différent) sont accordés à chacune des équipes et l'équipe en ayant mis le plus sera considérée comme au-dessus dans le classement.

Phase finale

Les équipes d'une poule rencontrent leur vis-à-vis dans l'autre poule afin de déterminer qui est le gagnant.

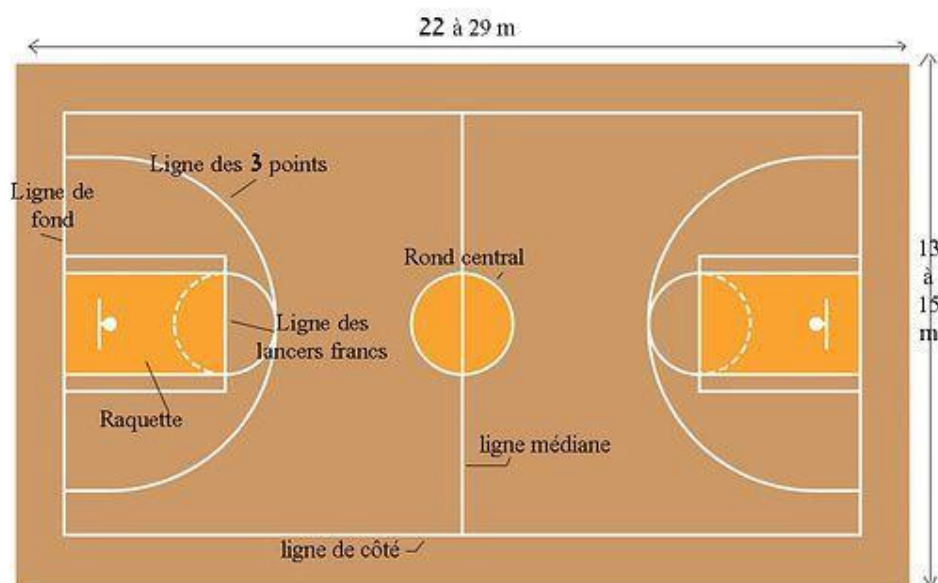
Ordre des matchs :

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
Match 1	3 ^{ème} Poule 1 – 3 ^{ème} Poule 2 (5 ^{ème} et 6 ^{ème} place)	4 ^{ème} Poule 1 – 4 ^{ème} Poule 2 (7 ^{ème} et 8 ^{ème} place)	5 ^{ème} Poule 1 – 5 ^{ème} Poule 2 (9 ^{ème} et 10 ^{ème} place)
Match 2	1 ^{er} Poule 1 – 1 ^{er} Poule 2 (1 ^{ère} et 2 ^{ème} place)	2 ^{ème} Poule 1 – 2 ^{ème} Poule 2 (3 ^{ème} et 4 ^{ème} place)	

Règles générales

Lors de ces ENSympiades, les règles du basket seront simplifiées. Les matchs auront une durée de 8 minutes sans pause et seront espacés de 3 minutes en phase de poule, et en phase finale la durée des matchs sera allongée à 15 minutes.

Il ne sera possible que de marquer 2 points ou 3 points (il n'y aura pas de lancers francs), les paniers marqués derrière la ligne des 3 points comptant pour 3 points (toujours logique) et les autres valant 2 points.



Règles spécifiques

- Un shifumi est effectué avant le début du match pour savoir quelle équipe commence avec la balle.
- Les changements se font à la volée et ne peuvent se faire que sur phase offensive. Le joueur sortant doit être sorti du terrain avant que le joueur entrant puisse entrer.
- À chaque faute, la balle est redonnée en touche à l'équipe adverse.
- Il n'y a pas de limites de fautes par joueur.
- Il n'y a pas de limitations de temps en phase offensive (pas de 3, 5, 8 et 24 secondes).
- Pas de contres illégaux.

Fautes

- Pour se déplacer, le joueur ayant le ballon est obligé de dribbler. Il peut au maximum faire deux pas sans faire rebondir la balle au sol et ceux-ci ne peuvent être effectués que si le joueur était en mouvement juste avant. Dans le cas contraire ou si le joueur fait plus de deux pas, la balle est perdue. Et lorsqu'un joueur a stoppé son dribble, il ne peut le reprendre.
- En défense, les joueurs n'ont pas le droit de toucher leur adversaire s'il a la balle. Ils ne peuvent le pousser, lui taper sur les bras ou faire obstruction en se mettant au dernier moment sur son passage. Il est cependant possible de toucher un joueur sans ballon dans le cas d'un écran, c'est-à-dire se mettre dans la trajectoire d'un défenseur mais en étant immobile lors du contact afin de stopper sa course.
- Une fois le milieu de terrain passé avec la balle, il est impossible de revenir en arrière.