



Règlement TDE 2025



Effectifs et Numérotation

Bien que les rosters soient transmis en amont avec les numéros des joueur(se)s, des ajustements tardifs sont constatés chaque année.

Afin de garantir l'exactitude des informations et la stabilité des effectifs :

- Un contrôle officiel des effectifs sera organisé lors du Media Day.
- À cette occasion, une liste définitive par comité sera établie, incluant :
 - Les joueur(se)s validé(e)s
 - Leur numéro de maillot confirmé

Aucun changement de numéro de maillot ne sera autorisé en cours de compétition.

- Les effectifs ainsi validés et les trombinoscopes correspondants seront transmis aux Conseillers Techniques référents de la détection.

Toute modification ultérieure du roster devra être justifiée et validée par l'organisation. (Maillot déchiré ou taché lors des rencontres)





Règlement FIBA

Le règlement FIBA s'applique, sauf dispositions suivantes :

- Sur remise en jeu en zone arrière après violation : ballon remis directement, sans toucher l'arbitre
- Sur toute autre situation (faute, remplacement, temps-mort) : l'arbitre reprend le ballon



DURÉE DES RENCONTRES

- Matchs du tournoi - 4 × 5 min décomptées
- Finales - 4 × 6 min décomptées
- Temps entre chaque période - 2min
- Échauffement - 5 min (15 min avant le match si planning normal)
- Note - L'organisation peut réduire l'échauffement en cas de retard (échauffement sans ballon hors terrain + 5 min avec ballon)
- Arrêts de chronomètre (Pas d'arrêt sur panier marqué dans les 2 dernières minutes de la 2e mi-temps, sauf en finale)

Temps-morts

- Match classique - 1 TM par mi-temps (soit 2 TM par match)
- Finale - 1 TM en 1re mi-temps, 2 TM en 2e mi-temps

Fautes

- Matchs 4×5 - 3 fautes d'équipe - À la 4e faute, 2 LF - 4 fautes individuelles = élimination
- Finales 4×6 - 4 fautes d'équipe - À la 5e faute, 2 LF - 4 fautes individuelles = élimination

Cas d'égalité en fin de match

- Égalité en match (hors finales) - Panier en or (entre-deux → 1er point marqué gagne)
- Finale - Prolongations de 2 minutes jusqu'à départage

Classement

- Égalité entre 2 équipes - Résultat du match direct
- Égalité entre 3+ équipes - Mini classement des équipes concernées ou point average FIBA (quotient)
- Si l'égalité persiste - un classement est de nouveau réalisé entre les équipes sur l'ensemble des matchs de la poule



Matériel



Maillots

- 2 jeux par équipe (clair / foncé)
- 1re équipe nommée : clair
- 2e équipe nommée : foncé
- En cas de couleurs de maillots similaires, l'organisateur choisira.

Ballons

- Les Ballons de match sont fournis par l'organisation (taille 6 homologué FFBB)
- Chaque comité apporte les ballons d'échauffement

Réclamations

Aucune réclamation ne pourra être déposée pendant le tournoi



RÈGLES DE PARTICIPATION

Tous les joueurs(euses) doivent participer obligatoirement à chaque rencontre. Dans les 2 premiers quart-temps, deux cinq différents doivent être alignés sans aucun changement.

Sur les 3e et 4e quart-temps, les entrées sont libres, au choix du staff. Les remplacements s'effectuent dans le cadre réglementaire habituel (pas de remplacement en zone arrière).

Chaque joueur(euses) participe à 100 % des rencontres, avec un minimum de 30 minutes de jeu sur l'ensemble de la compétition, soit 6 séquences de 5 minutes.

Règles de participation en cas de blessure temporaire

Blessure au 1er quart-temps

- Le joueur peut être remplacé immédiatement.
- Il doit revenir en jeu au quart-temps suivant (2e quart-temps) s'il est apte, afin de cumuler au moins 5 minutes de jeu dans la première mi-temps.
- Il reprend alors la place du joueur qui l'avait remplacé au quart-temps précédent.

Blessure au 2e quart-temps

- Le joueur peut également être remplacé.
- Il doit revenir en jeu au 3e quart-temps, si sa condition le permet, selon le même principe que ci-dessus.

Règle en cas de blessure définitive

En cas de blessure définitive d'un(e) joueur(se), l'équipe revient au dispositif prévu pour un effectif réduit à 9 joueurs(se).

Le joueur ou la joueuse blessée ne figurera plus sur la feuille de marque et ne pourra plus participer à aucune rencontre du tournoi.



Organisation des temps de jeu (avec 9 joueuses/joueurs)

1. Premier quart-temps

- Le coach aligne 5 joueuses(euses).

2. Deuxième quart-temps

- L'équipe joue avec les 4 joueur(se)s n'ayant pas encore participé au match.
- Le coach doit désigner 1 joueur(se) parmi ceux/celles ayant participé au 1er quart-temps pour compléter le groupe à 5 joueurs(se).
- Le/la même joueur(se) joue la moitié du 2e quart-temps.
- Pour la seconde moitié du quart-temps, un autre joueur(se) (parmi celles/ceux ayant joué le premier quart-temps) entre en jeu pour remplacer le/la premier(e).

Conclusion sur les remplacements

Limitation du temps de jeu :

Un joueur ne peut pas jouer plus de l'équivalent de trois quart-temps au cours d'un même match. Cela signifie qu'un joueur peut être remplacé à tout moment dans les 3e et 4e quart-temps, mais la durée totale de son temps de jeu ne doit pas excéder celle de trois quart-temps complets.



RÈGLES DÉFENSIVES SPÉCIFIQUES

DIRECTIVES TECHNIQUES

1- Interdiction des trappes tout-terrain

Toute pression défensive coordonnée visant à enfermer le porteur de balle sur tout le terrain est interdite.

2 - Limitation des aides défensives dans la raquette

- Les défenseurs doivent prioritairement prendre en charge leur vis-à-vis direct.
- Les aides excessives ou systématiques en zone restrictive sont prohibées.

3 - Procédure de contrôle

- Dès la première situation de coupure offensive dans la raquette sans prise en charge par la défense : le jeu est stoppé et les joueurs/joueuses concernés reviennent dans leur zone de défense.
- Après deux couplages non défendus, si les défenseurs n'assument pas leur responsabilité individuelle : alors avertissement du référent technique à l'entraîneur.





4 - Sanctions - version pédagogique

L'objectif de cette règle n'est pas de « piéger » mais de protéger le jeu et de garantir le fair-play.

A/ Premier rappel / première récidive

Si le comportement se répète, le référent technique peut :

- prévenir les arbitres,
- arrêter le jeu, et rendre la balle à l'équipe qui était en attaque.
→ Message envoyé : on protège l'équipe qui joue normalement.

B/ Si cela se reproduit encore après ce rappel

- L'action est alors considérée comme un acte antisportif.
- La sanction devient alors :
 - 2 lancers francs,
 - + la possession de balle pour l'équipe qui était en attaque.

C/ À retenir pour tous

- Un comportement répété qui gêne volontairement le jeu → on protège l'attaque.
- Si malgré l'avertissement ça continue → on passe à une sanction plus lourde (2 LF + possession).

