

REGLEMENT DU TROPHEE BARPY 2018

Les équipes vont participer à des matchs et des épreuves tout au long de la journée, afin de tenter de remporter le TROPHEE BARPY.

Merci de prendre connaissance des divers points de règlement, et de les communiquer à vos joueurs avant le jour du trophée.



✓ Matchs

- ✓ Pas de contact physique (neutralisation interdite = sanction pénalty),
- ✓ Faute du défenseur jugée involontaire (léger contact, exemple : sur interception du dribble) = jet franc,
- ✓ Un rebond au sol maximum pour le joueur qui a la balle,
- ✓ 3 pas maximum balle en main,
- ✓ 1 point par but marqué,
- ✓ engagement du gardien après un but,
- ✓ Retard d'une équipe sanctionné (1 point au score par minute de retard pour l'équipe adverse). 10 à 0 pour l'adversaire en cas de forfait d'une équipe.
- ✓ Matinée : poule de Brassage,
- ✓ Après-midi : Poules de niveau (Les équipes les mieux classées le matin se retrouvent dans une nouvelle poule pour disputer les premières places du classement l'après-midi, et ainsi de suite pour les autres équipes),

1989



✓ Epreuve de QUIZZ

- ✓ 20 questions maximum sont posées, dans la limite du temps imparti.
- ✓ Les joueurs peuvent se concerter, mais seule la réponse du capitaine est prise en compte,
- ✓ 1 point par bonne réponse



✓ **Epreuve de PARCOURS**

- ✓ Départ chronométré au signal du juge-arbitre,
- ✓ Les joueurs passent les uns après les autres en tapant dans la main du suivant,
- ✓ 8 passages doivent être effectués, le chronomètre s'arrête à la fin du 8ème passage,
- ✓ **Tous** les joueurs doivent passer au moins **une** fois,
- ✓ Le parcours est tenté deux fois, le meilleur temps étant celui retenu pour le classement

✓ **Epreuve de TIRS**

- ✓ Les joueurs tirent à tour de rôle,
- ✓ Le tir se fait en appui (pas de saut, pas d'élan) avec le pied derrière la ligne (à 6m).
- ✓ Chaque cible atteinte remporte 1, 2 ou 3 points selon la cible
- ✓ Les points s'additionnent à chaque cible atteinte.
- ✓ Lorsqu'un joueur ne touche pas de cible, le score retombe à 0.
- ✓ Une même cible ne peut pas être atteinte deux fois de suite.
- ✓ Tous les joueurs doivent passer avant de tirer une nouvelle fois.
- ✓ A la fin, les deux meilleurs scores réalisés seront inscrits, le meilleur score étant celui retenu pour le classement (le deuxième sert en cas d'égalité au classement) .



✓ **CLASSEMENTS :**

- **Classement des MATCHS**

- ✓ Victoire = 3 points, Egalité = 2 points, Défaite = 1 point
- ✓ En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes à l'issue de chaque phase de poule, la place se joue au nombre de points, puis au plus grand nombre de buts marqués, puis au goal-average général, puis au goal-average particulier (s'il existe).

- **Classement des EPREUVES**

- ✓ Chacune des trois épreuves disputées (quizz, parcours, tirs) donne lieu à un classement selon :
 - Quizz : nombre de bonnes réponses
 - Parcours : meilleur chrono

- Tir : meilleur score

- ✓ En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes dans un classement aux épreuves, celles-ci sont départagés ainsi :
 - Quizz : l'équipe qui a donné la première bonne réponse remporte, ou celle qui a donné la première mauvaise réponse perd,
 - Parcours : l'équipe faisant le meilleur temps au chrono le plus défavorable gagne,
 - Tirs : l'équipe faisant le meilleur deuxième score gagne

- **Classement FINAL**

- ✓ 4 classements vont être établis en fin :
 - Matches,
 - Epreuve quizz,
 - Epreuve parcours,
 - Epreuve tirs
- ✓ La place qu'une équipe occupe dans chaque classement rapporte un certain nombre de points :
 - Exemple pour 15 équipes : 1er =15 pts,
 - 2ème = 14 pts,
 - 3ème = 13 pts,
 - (etc)
- ✓ Les quatre nombres de points additionnés donnent un nombre TOTAL de points
- ✓ L'équipe qui a le plus de points remporte le TROPHEE BARPY

1989