EXTRAIT DU REGLEMENT DES SPORTS COLLECTIFS :

Nouveautés 2023/2024 en bleu

TITRE I : DEFINITION DES CHAMPIONNATS

ARTICLE 3 : LE CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL ET LE CHAMPIONNAT ELITE

Le championnat ELITE est ouvert à tous les établissements, et obligatoire à toutes sections sportives déclarées MEN ou fédérale

- Une équipe qui réalise un podium (1er /2nd/3ème) en ELITE ne peut s'engager en PROMO l'année suivante

Pour le championnat PROMOTIONNEL, ne peuvent participer :

- Un établissement qui aura réalisé une 1ère ou 2nde place aux nationaux PROMOTIONNEL dans une catégorie d'âge devra, pour prétendre à une qualification aux nationaux, s'inscrire en ELITE l'année suivante, dans la même catégorie d'âge
- Les élèves inscrits dans une section sportive déclarées MEN ou fédérale,
- Les élèves bénéficiant d'horaires aménagés,
- Les élèves qui répondent aux conditions ci-dessus, et qui s'engagent en promo dans leur territoire ne pourront prétendre à une qualification aux championnats nationaux
- Une liste complémentaire des élèves inscrits en section ou horaires aménagées sera demandée au chef d'établissement

La liste des équipes concernées, par leurs résultats de l'année antérieure, est consultable sur le site national.

ARTICLE 6 : LES JEUNES OFFICIELS

6.1 DEFINITION DU JEUNE OFFICIEL

Est considéré comme Jeune Officiel, un élève scolarisé ou un jeune âgé de moins de 21 ans qui présente les qualifications requises (UGSEL ou fédéral).

Chaque équipe qualifiée pour une phase finale de championnat national **Benjamin-ne, Minime, Cadet et Cadette/Junior Fille,** (élite et promotionnel ou unique) et **les Juniors Garçons** (filière promotionnelle ou unique) et **Cadet-Junior Garçon Foot et Hand** (filière élite) doit présenter un jeune officiel.

En Foot Ball promotionnel, le jeune officiel doit être un arbitre central. De plus, l'équipe doit être en mesure de présenter un assistant (joueurs de l'équipe ou enseignant ou accompagnateur qui ne coache pas et différent de l'arbitre central)

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

Sa compétence devra être certifiée et validée au niveau UGSEL (territorial, ou national ou par un diplôme fédéral).
En **Junior Garçon** (filière élite) la présence d'un jeune officiel certifié à la suite d'un stage national UGSEL ou par un diplôme fédéral est possible.
Il appartiendra à l'AS, le comité ou le territoire de l'équipe qualifiée.

Le jeune officiel est à disposition de l'organisateur, il peut arbitrer, en fonction de ses compétences, des matchs de la filière élite ou promotionnel. Il doit être présent 20 minutes avant l'horaire du match pour lequel il est désigné.

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

PARTIE 2 : ACTIVITE : RUGBY XIII

TITRE IV : REGLEMENT SPECIFIQUE

15.3 EN CAS D'EGALITE A L'ISSUE D'UN MATCH DE PETITE FINALE (3-4) ET FINALE (1-2)

Il sera procédé à l'essai en or dans la limite de **4 min** de temps de jeu

Si l'égalité subsiste, se référer au règlement général des sports collectifs (cf article 3.2.8 des règlements nationaux de sports collectifs), les équipes seront départagées selon les critères et l'ordre suivants :
…..

15.6 COUP D'ENVOI

Au début de chaque mi-temps : par un coup de pied placé devant faire 10m minimum.
Ballon mort après un coup d'envoi :

- Si direct, pénalité au centre du terrain **pour l'équipe qui recevait le coup d'envoi**
  - Renvoi à la main (TAP) à 10 mètres de la ligne d'en-but par l'équipe qui recevait.
- Touche après un coup d'envoi :
  - Si directe, pénalité au centre du terrain pour l'équipe qui recevait le coup d'envoi.
  - Si indirecte après que le ballon ait fait au moins 10 mètres, remise en jeu par une touche par l'équipe qui recevait le coup d'envoi.
- Le ballon part indirectement dans l'en-but après un coup d'envoi :
- Il est jouable par les 2 équipes.
- Si le receveur se fait plaquer en possession du ballon dans son en-but alors il bénéficie d'un renvoi en coup de pied tombé (drop) depuis son en-but.
- Sinon, l'équipe qui recevait le coup d'envoi doit faire en sorte que le ballon soit récupéré et sorti de son en-but pour démarrer le décompte des tenus.

15.7 RENVOI

Après un essai : renvoi à la main, ballon posé au sol/ **ou TAP**, défense à 5m.

15.8 CHANGEMENTS

Les remplacements sont illimités pendant les arrêts de jeu, les temps morts, à la mi-temps et/ou saignement. Les joueurs remplacés devront quitter le terrain avant que les joueurs remplaçants ne puissent y entrer et ce, exclusivement au niveau de la ligne médiane.

15.9 PLAQUAGE

Le plaquage, exécuté exclusivement avec les 2 bras, doit-être impérativement effectué en dessous de la ligne des épaules.
La cuillère est interdite. Aucune projection autorisée. Raffut autorisé en dessous de la ligne des épaules.

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

Tout manquement à ces règles de sécurité sera sanctionné d'un carton jaune. (Cf sanction)

15.10 TENUE

Une équipe a droit à 5 tenus successifs si elle ne fait pas de fautes.
Au 6ème tenu, le jeu reprend par un tenu de transition pour l'adversaire.
De 0 à 2 défenseurs, placés l'un derrière l'autre, dans l'axe du tenu peuvent défendre au tenu. Les autres joueurs composant la ligne de défense, doivent être tous placés à 5m, tous les défenseurs ne peuvent intervenir que lorsque le ballon a été joué (talonné) par l'équipe attaquante.

15.11 ARRACHAGE

Le défenseur a le droit d'arracher le ballon de l'attaquant uniquement dans une action de 1 contre 1.

15.12 MELEE

A minimum 10m de la ligne de touche et 5m de la ligne d'embut. 3x3 non poussée. La sortie de balle doit-être pour l'équipe non fautive. Le demi de mêlée adverse ne peut intervenir que lorsque le ballon a totalement franchi la ligne des pieds formée par les 3 joueurs constituant la mêlée.
Pour les catégories benjamines, le lancement de jeu se fait par une remise en jeu directe, ballon posé au sol (TAP) et ligne de défense à 5 m.

15.13 TOUCHE

Remise en jeu en coup de pied Franc **(TAP)** en BG et BF et par une mêlée à partir de la catégorie Minimes.
Les touches sont jouées perpendiculairement à 5 m du point de sortie du ballon et à 5 m minimum de la ligne d'embut la plus proche.

15.14 HORS-JEU

Ligne de hors-jeu à 5m pour toutes les phases de lancement de jeu.

15.15 PENALITE

Se joue exclusivement à la main à l'endroit de la faute pour les Benjamins.
A partir des Minimes le jeu au pied direct en touche est également autorisé et bénéficieront de la remise en jeu.

15.16 JEU AU PIED

Jeu au pied autorisé.

15.17 SANCTION

- **Lorsqu'un joueur obtient un carton jaune :** Il est exclu du terrain pendant 2 minutes et ne peut être remplacé. Son équipe jouera donc en infériorité numérique pendant ces deux minutes. Après ce temps d'exclusion, il est autorisé à revenir sur le terrain.

- **Lorsqu'un joueur obtient 2 cartons jaune sur un même match :** Il obtient un carton rouge. Il est exclu définitivement du match et ne peut être remplacé. Son équipe joue donc en infériorité numérique jusqu'à la fin du match.

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

Sanction disciplinaire : Le joueur ayant écopé du carton rouge sera automatiquement suspendu et interdit de disputer le match suivant.

- **Lorsqu'un joueur obtient un carton rouge directement :** Il est exclu définitivement du match et ne peut être remplacé. Son équipe joue donc en infériorité numérique jusqu'à la fin du match.

Sanction disciplinaire : : Le joueur ayant écopé du carton rouge sera automatiquement suspendu et interdit de disputer les 2 matchs suivants. La commission de discipline se réserve le droit d'exclure définitivement le joueur fautif.

.

15.18 FIN DU TEMPS DE JEU (MI TEMPS ET/OU FIN DE MATCH)

Une mi temps ou une fin de match sera annoncée sur un arrêt de jeu :

- **Touche**
- **En avant**
- **Pénalité**
- **Essai**
- **Ballon mort**
- **Après un tenu (Attention : et non pas à la fin de la chaine des 5 tenus)**

15.17 DECOMPTE DES POINTS

Un point par essai marqué. Pas de transformation.

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

PARTIE 2 : ACTIVITE : RUGBY A 7

TITRE IV : REGLEMENT SPECIFIQUE

ARTICLE 13 : REGLES SPECIFIQUES CHAMPIONNAT ELITE

13.1 NOMBRE DE JOUEURS

Nombre minimum de joueurs pour commencer un match	
RUGBY	6

Nombre de joueurs présents en phase finale nationale pour débuter la compétition		
	Nombre minimum	Nombre maximum
RUGBY	9	12

Seuls les joueurs(euses) inscrits(tes) sur la feuille d'engagement validée par le délégué sportif national peuvent prendre part à une rencontre.
En dessous de 5 joueurs(euses), le match sera arrêté (cas de fin de match)
Mixité interdite dans toutes les catégories

13.2 TERRAIN

En juniors, la dimension du terrain est identique à un terrain officiel de match de 94 m x 68 m (au minimum)

- Profondeur des-en-buts : 05 mètres minimum

En minimes, cadets et Cadettes/Juniors le terrain est de 56 x 40m (le plus large possible)

- Profondeur des-en-buts : 5 mètres.
- Lignes des 22 mètres : à 10 mètres des lignes de but.
- Lignes des 5 mètres de part et d'autre de la ligne médiane.

ARTICLE 14 : PROMOTIONNEL ET ELITE

14.1 TEMPS DE JEU

14.1.1 PROMOTIONNEL MASCULIN et PROMO/ELITE FEMININE

Temps de jeu	8 à 12 équipes	Temps de jeu par jour
Minimes Filles	2 x 7 minutes avec 2 min de pause Phase finale : 2 x 7 min	JOUR 1 : 60 minutes max (soit 4 matchs) JOUR 2 : 30 minutes max (soit 2 matchs)
Cadets		
Cadettes/Juniors		
Juniors		

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

14.1.2 ELITE MASCULIN

Temps de jeu	6 à 12 équipes	Temps de jeu par jour
Toutes Catégories en Promo et Elite	2 x 7 minutes avec 2 min de pause Phase finale : 2 x 7 min avec 1 temps mort par mi-temps	JOUR 1 : 60 minutes max JOUR 2 : 30 minutes max

ARTICLE 15 : REGLES TECHNIQUES

15.1 EN CAS D'EGALITE A L'ISSUE D'UN MATCH DE PHASE FINALE

En cas d'égalité, l'arbitre réalisera un nouveau Toss, et les équipes réaliseront des séquences de 5 minutes. L'équipe qui score en premier remportera le match (Golden Score).

15.2 DECOMPTE DES POINTS

Match gagné : 3 points
Match nul : 2 points
Match perdu : 1 point
Forfait ou pénalité : 0 point/59129/*

15.3 TAILLE DU BALLON

Taille 5 : MG (Elite) / CG / JG
Taille 4 : Collège Filles / Lycée Filles / MG (Promo)

15.4 COUP D'ENVOI

Au début de chaque mi-temps : par un coup de pied tombé devant faire 5m (sur terrain MG, MF, CG et Lycée Filles) et 10 m (sur terrain JG).

15.5 COUP DE RENVOI

Après un essai : par un coup de pied tombé devant faire 5m (sur terrain MG, MF, CG et Lycée Filles) et 10 m (sur terrain JG)
L'équipe qui marque un essai donne le coup de renvoi en coup de pied tombé sur la ligne médiane (contrairement au rugby à XV).

Coup franc au centre du terrain si :

- Le ballon ne parcourt pas 5 mètres
- Le ballon sort directement en touche
- Si le ballon va directement en ballon mort
- Si les partenaires du botteur partent devant le coup de pied

15.6 CHANGEMENTS

Les remplacements sont illimités pendant les arrêts de jeu, les temps morts, à la mi-temps et/ou saignement. Les joueurs remplacés devront quitter le terrain avant que les joueurs remplaçants ne puissent y entrer et ce, exclusivement au niveau de la ligne médiane.

15.7 JEU DELOYAL

EXTRAIT DES REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

Exclusion temporaire (carton jaune) : 2 minutes – Le joueur est remplacé

Exclusion définitive (carton rouge) : le joueur n'est pas remplacé sur le match en cours
La commission de discipline se donne le droit d'exclure le joueur pour un nombre de matchs supérieur
Les joueurs ne doivent rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui.
TOUTE FORME DE JEU DANGEREUX SERA SANCTIONNEE SYSTEMATIQUEMENT D'UN CARTON ROUGE

15.8 PLAQUAGE ET OPPOSANT

Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (**Attention** : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)

Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse

Le porteur du ballon

- Ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)
- Ne doit pas projeter son buste vers l'avant en arrivant au contact de l'adversaire

Les opposants

- Ne peuvent pas bloquer debout le porteur du ballon
- Peuvent arracher le ballon dans les mains du porteur
- Le plaquage à 2 joueurs en simultané est interdit

A la suite d'un plaquage les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer en contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon). Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion.

15.9 PASSAGE EN FORCE

Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.
Sanction : Coup de Pied de Pénalité

15.10 HORS-JEU

Sur pénalités, touches, mêlées, coups d'envoi et de renvois :

- Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour la catégorie MG, MF, CG, JG, Lycée Filles en Promotionnel
- Ligne de hors-jeu de 10 mètres en Juniors Garçons Promotionnel et Elite

15.11 MELEE ORDONNEE

La mêlée est simulée. La poussée est interdite. Le ballon reste au bénéfice de l'équipe qui introduit le ballon. Le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Il peut se déplacer derrière sa mêlée, ou se placer à 5 mètres de la mêlée, comme les non-participants.

Les 3 commandements : **« FLEXION » « LIER » « PLACEMENT »**

15.12 TOUCHE

1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur. Conquête disputée. Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement, dernier joueur attaquant de l'alignement.

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

15.13 GAGNE TERRAIN

Le coup de pied direct en touche est autorisé dans les 10 mètres (sur terrain MG, MF, CG et Lycée Filles). Pour les Juniors le gagne terrain peut se faire à partir de la zone des 22 mètres.

15.14 COUP DE PIED DE PENALITE

Sur pénalités, touches, mêlées, coups d'envoi et de renvois : lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les catégories Minimes Filles, Cadets et Lycée Filles.
Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup franc **ne peut pas** choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.
Pour les Juniors, les lignes de hors-jeu sur ces phases de jeu statiques sont à 5 m (mêlée) et 10 m (touche).

15.15 ARRET DE VOLEE

L'arrêt de volée est autorisé dans ses 10 m défendant.
Pour les Juniors l'arrêt de volée se réalise dans la zone des 22 mètres.

15.16 TEMPS MORT

Temps morts : chaque équipe a la possibilité de demander un temps mort de 1' par mi-temps

15.17 JEU AU PIED

Jeu au pied autorisé.

15.18 SCORES

Dans toutes les catégories	**1 Essai = 5pts** 1 Essai de pénalité = 7 points
Dans la catégorie Junior	**1 Essai = 5pts** 1 Essai de pénalité = 7 points 1 Transformation = 2 pts

Les transformations sont tentées à la suite d'un essai marqué, en coups de pied tombé, depuis un point en arrière de l'endroit où l'essai a été marqué (La ligne entre l'endroit où l'essai a été marqué et le lieu de tentative de transformation est une parallèle à la ligne de touche)
Délai pour réaliser la transformation – **30 secondes.**

Hormis les règles spécifiques, les règles expérimentales mises en place par la Fédération Française de Rugby - FFR sont applicables pour cette année scolaire.

TRISPORTS BENJAMIN

2.1.2 Sur classement

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

Les licenciés d'une catégorie d'âge inférieure, d'une année seulement, sont admis à participer aux épreuves de la catégorie immédiatement supérieure si le médecin reconnaît cette aptitude exceptionnelle. Ref article 8 des Renseignements Généraux (RG) UGSEL

Dans ce cas, le joueur devra présenter, avant l'épreuve, avec sa licence, le certificat de sur-classement précisant le sport autorisé, pour être admis à participer.

2.1.3 Double sur classement :

Non autorisé en trisport

……

ARTICLE 6 : LES JEUNES OFFICIELS

6.1. DEFINITION DU JEUNE OFFICIEL :

Est considéré comme Jeune Officiel, un élève scolarisé ou un jeune âgé de moins de 21 ans qui présente les qualifications requises (UGSEL ou fédéral).

Le jeune officiel est à disposition de l'organisateur. Il doit être présent 20 minutes avant l'horaire du match pour lequel il est désigné.

Chaque équipe qualifiée pour la phase finale du Trisport benjamin doit présenter un(e) jeune arbitre **non joueur**. Cet(te) arbitre dont la compétence devra être certifiée (stage national UGSEL ou diplôme fédéral), appartiendra à l'AS, le comité ou le territoire de l'équipe qualifiée.

Un jeune officiel convoqué par l'UGSEL Nationale ne peut pas couvrir une équipe de son territoire.

Une équipe qui se présenterait au championnat national <u>sans arbitre</u> devra s'affranchir de 300 € à l'organisation ou perdra d'office son premier match de ¼ de finale.

IDEM TOUS LES SPORTS COLLECTIFS

6.3 VALIDATIONS DES JEUNES OFFICIELS (ATTESTATION) ET OBLIGATIONS D'ARBITRAGE (PRESENCE ET QUALIFICATION)

Pour les championnats unifiés (suppression ELITE/PROMO) se référer aux règlements spécifiques

	Obligation
MINIME F	Oui si Non caution de 300 € non restituée
MINIME G	Oui si Non caution de 300 € non restituée
Tri Sports	Oui

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

MINIME	Si non Caution de 300 € non restituée ou perte du ¼ finale
Tri Sports BENJAMIN	Oui Si non Caution de 300 € non restituée ou perte du ¼ finale

TITRE V : ORGANISATION DES RENCONTRES DE LA PHASE FINALE

ARTICLE 17 : DEROULEMENT DE LA COMPETITION

17.1 : FORMULE

Nombre d'équipes qualifiées : 8.

- 1ère journée : ¼ de finales à l'intérieur de chaque poule.
- 2ème journée : ½ finales dans une même poule
  - Les équipes perdantes de la 1ère journée se rencontrent.
  - Les équipes gagnantes de la 1ère journée se rencontrent.
- Lors des deux premières journées, si les filles jouent le matin la 1ère journée, elles jouent l'après-midi pour la 2ème journée, inversement pour les garçons.
- 3ème journée : Finales de Classement – Fin à 13h30

17.2 : TIRAGE AU SORT

Un tirage au sort répartit les 8 équipes sous forme de 2 poules qui déterminent la suite des rencontres pour l'ensemble du tournoi :

- 2 équipes qualifiées d'un même territoire ne peuvent être dans le même tableau.
- Si 3 équipes d'un même territoire sont qualifiées, le champion territorial et son second ne se rencontrent pas en poule éliminatoire.
- Les 1ers de territoire ne peuvent pas se rencontrer au 1er tour tant que possible.

- Voir annexe 28

Nombre d'équipes qualifiées : 8.
Un tirage au sort répartit les 8 équipes sous forme de 2 poules qui déterminent la suite des rencontres pour l'ensemble du tournoi.

1° phase : tirage de 4 têtes de série parmi les 6 territoires
2° phase : tirage des 4 autres territoires en tenant compte des invités

- 2 équipes qualifiées d'un même territoire ne peuvent être dans le même tableau.

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

- Si 3 équipes d'un même territoire sont qualifiées, le champion territorial et son second ne se rencontrent pas en poule éliminatoire.

- Les 1ers de territoire ne peuvent pas se rencontrer au 1er tour tant que possible.

- 1ère journée - ¼ de finales à l'intérieur de chaque poule.
- 2ème journée - ½ finales dans une même poule
    - Les équipes perdantes de la 1ère journée se rencontrent.
    - Les équipes gagnantes de la 1ère journée se rencontrent.
- Lors des deux premières journées, si les filles jouent le matin la 1ère journée, elles jouent l'après-midi pour la 2ème journée, inversement pour les garçons.
- 3ème journée : Finales de Classement – Fin à 13h30

ARTICLE 18 : ORDRE DES RENCONTRES

L'ordre des rencontres mentionné à l'article 3 peut être modifié pour des raisons d'organisation mais le volley se situera toujours en deuxième position. S'il faut le changer un accord de la CTN sera nécessaire.
L'ordre des rencontres mentionné à l'article 3 est intéressant à inverser de la première journée à la seconde, le volley se situant toujours en deuxième position.

ARTICLE 19 : CAS D'UN CHAMPIONNAT A 9 TERRITOIRES

Voir annexe : article 27,

Article 29

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

TRISPORTS MINIMES

2.1.2 Sur classement

Les licenciés d'une catégorie d'âge inférieure, d'une année seulement, sont admis à participer aux épreuves de la catégorie immédiatement supérieure si le médecin reconnaît cette aptitude exceptionnelle. Ref article 8 des Renseignements Généraux (RG) UGSEL

Dans ce cas, le joueur devra présenter, avant l'épreuve, avec sa licence, le certificat de sur-classement précisant le sport autorisé, pour être admis à participer.

2.1.3 Double sur classement :

Non autorisé en trisport

……

ARTICLE 6 : LES JEUNES OFFICIELS

6.1. DEFINITION DU JEUNE OFFICIEL :

Est considéré comme Jeune Officiel, un élève scolarisé ou un jeune âgé de moins de 21 ans qui présente les qualifications requises (UGSEL ou fédéral).

Le jeune officiel est à disposition de l'organisateur. Il doit être présent 20 minutes avant l'horaire du match pour lequel il est désigné.

Chaque équipe qualifiée pour la phase finale du Trisport benjamin doit présenter un(e) jeune arbitre **non joueur**. Cet(te) arbitre dont la compétence devra être certifiée (stage national UGSEL ou diplôme fédéral), appartiendra à l'AS, le comité ou le territoire de l'équipe qualifiée.

Un jeune officiel convoqué par l'UGSEL Nationale ne peut pas couvrir une équipe de son territoire.

Une équipe qui se présenterait au championnat national <u>sans arbitre</u> devra s'affranchir de 300 € à l'organisation ou perdra d'office son premier match de ¼ de finale.

IDEM TOUS LES SPORTS COLLECTIFS

6.3 VALIDATIONS DES JEUNES OFFICIELS (ATTESTATION) ET OBLIGATIONS D'ARBITRAGE (PRESENCE ET QUALIFICATION)

Pour les championnats unifiés (suppression ELITE/PROMO) se référer aux règlements spécifiques

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

	Obligation
MINIME F	Oui si Non caution de 300 € non restituée
MINIME G	Oui si Non caution de 300 € non restituée
Tri Sports MINIME	Oui Si non Caution de 300 € non restituée ou perte du ¼ finale
Tri Sports BENJAMIN	Oui Si non Caution de 300 € non restituée ou perte du ¼ finale

ARTICLE 3 : LE CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL UNIQUEMENT

- Formule filles : Hand, volley-ball, Basket 3x3
- Formule garçons : Hand, volley-ball, Basket 3X3

ARTICLE 13 : BASKET-BALL 3X3

13.1 MODE ET TEMPS DE JEU

- 3 périodes de 3mns
- Le chrono est arrêté : à chaque faute, durant les lancers francs, au temps mort.
- L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue des deux rencontres, est déclarée vainqueur.
- Par équipe : deux collectifs de 4 ou 5 joueurs chacun, 3 joueurs évoluant simultanément sur le terrain.
- Les collectifs se croisent à la seconde période

13.2 FAUTES :

- Sur panier marqué, l'arbitre accorde le panier et un lancer franc en réparation de la faute commise.
- Sur action de tir, l'arbitre accorde 1 lancer franc en réparation de la faute commise.
- Après la 5ème faute d'équipe, toute faute défensive entraîne un lancer franc.
- Au-delà de la 7ème faute d'équipe, toute faute défensive entraîne deux lancers francs
- Une faute technique joueur ou antisportive ou disqualifiante, entraine une réparation de 2 LF plus possession

13.3 REMPLACEMENTS

Aucun changement possible, pendant les deux premières périodes, sauf en cas de blessure.

• Tous les joueurs doivent entrer en jeu dans les 2 premiers tiers temps.

• Les changements sont autorisés librement dans la troisième, après avoir tapé dans la main de son partenaire

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

13.4 BALLONS-TERRAIN

• Taille des ballons : MF = n° 6 MG = n°7

• 1/2 terrain sur 1 seul panier

• Ligne de lancer franc à 4,60m

• Ligne à 2 pts : Minimes : 6,25m (pointillé)

13.5 DEROULEMENT

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier.

13.5.1 Mise en jeu

• Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face).

• Le match est lancé par un check-ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant) au-delà de la ligne à 6,25m.

• En cas de situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense

13.5.2 Valeurs des paniers marqués

• Les paniers valent un point à l'intérieur de l'arc de cercle 6,25m et 2 pts à l'extérieur.

• Le lancer franc vaut 1 pt

13.5.3 validité d'une attaque

• Sur panier encaissé la remise en jeu se fait dans la zone de non charge.

• Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au-delà de la ligne des 6m25 sauf sur un rebond offensif.

• Le temps de jeu en attaque est de 12s, celui-ci n'est pas systématiquement décompté mais il faut savoir qu'un refus de jouer (action vers le panier) est assimilé à une violation.

• Après chaque intervention de gestion du match (par l'arbitre ou par le superviseur), la reprise de jeu se fait face au panier au-delà de la ligne des 6m25, par check ball.

13.5.4 check ball

• Le ballon doit être redonné par le défenseur dans les mains de l'attaquant (avec ou sans rebond).

• Dans le cas contraire le défenseur doit être sanctionné d'une faute technique

13.5.5 Changement de possession

Sur rebond défensif, interception, panier encaissé, air ball le joueur doit ressortir la balle à L 'extérieur de la zone à 6,25m.

13.5.6 Egalité :

Épreuve des lancers francs (cf. art. 25).

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS

NOUVEAUTES REGLEMENTAIRES SPORTS COLLECTIFS 2023/2024

VALIDE PAR LA CNAS JUIN/JUILLET 2023

EXTRAIT DE REGLEMENTS DES SPORTS COLLECTIFS