

Ligue intra-muros
Règlements
Basket-ball 3 contre

Ambiance de jeu :

L'objectif des Ligues intra-muros de l'UQTR est de favoriser la pratique d'activités sportives **dans un environnement sécuritaire tout en valorisant la participation et le respect de l'esprit sportif.**

La formation des équipes :

Chaque équipe doit être formée d'un minimum de 4 joueurs. Il peut cependant y avoir plus de 4 joueurs. Si moins de 4 joueurs ont payé à la 2^e semaine de match, l'équipe pourra jouer, mais perdra par défaut. Pour que la partie ait lieu, chaque équipe doit être représentée par **3 joueurs** sur le terrain.

Tout nouveau joueur joignant les rangs d'une équipe doit être signalé à l'étudiant-responsable des Ligues intra-muros par le capitaine. Les frais d'inscription du joueur doivent être acquittés avant qu'il ne commence à jouer dans la ligue.

Inscription par équipe : Le capitaine possède un rôle important dans la formation de son équipe. Il doit :

- recruter son noyau de joueurs ;
- recueillir les formulaires d'inscription de l'équipe;
- inscrire l'équipe au CAPS.

Par la suite, chaque joueur de l'équipe doit venir acquitter ses frais d'inscriptions sans quoi il ne pourra jouer.

Inscription individuelle : La personne doit se présenter au comptoir d'accueil du CAPS et remplir le formulaire d'inscription. Le capitaine de l'équipe auquel il sera assigné ou l'étudiant-responsable des Ligues intra-muros entrera en contact avec le joueur afin de donner l'information sur l'horaire de la session si le joueur est recruté. Par la suite, il devra venir payer ses frais d'inscription à la réception du CAPS avant le premier match.

Remplaçant :

L'équipe aligne au besoin un remplaçant. S'il est étudiant UQTR ou membre au CAPS, il pourra remplacer gratuitement. S'il n'est pas étudiant UQTR ou membre, il devra acquitter les frais de 10\$ par partie. À son arrivée, le remplaçant devra dire à l'arbitre quel joueur il remplace. (Un remplaçant doit remplacer une personne absente. En aucun temps quelqu'un ne pourra s'ajouter à une équipe.) Une personne ayant remplacé un minimum de 2 fois avec une même équipe sera éligible pour remplacer pendant les séries.

Alignement :

Avant la partie, chacun des joueurs munis de sa carte d'étudiant devra la remettre à l'arbitre. (Aucune photocopie de carte étudiante ou de dossier étudiant ne sera tolérée.) Il la récupérera à la fin de la partie. Les joueurs substitués devront donner leur billet de remplacement et leur nom à l'arbitre.

Personnel du CAPS:

Il y a un arbitre-marqueur à chaque partie. Toutefois, les joueurs appellent eux-mêmes leurs fautes et violations. L'arbitre peut trancher si les deux équipes ne peuvent pas s'entendre sur un appel. L'arbitre peut arrêter la partie s'il y a risque de danger ou de blessures pour les joueurs ou si la partie risque de tourner en dérision.

****IMPORTANT****

Alcool et drogues :

Tout joueur démontrant des signes d'ébriété ou de prise de drogue sera prié de quitter la partie en cours selon les consignes de l'arbitre. Advenant le cas d'indiscipline, des mesures de sanction seront prises.

Blessures/maladie :

Le joueur qui ne peut plus continuer à jouer dans sa ligue intra-muros pour cause de blessure ou de maladie peut obtenir un crédit au prorata des parties restantes avec papier médical seulement (Frais de 15\$). Pour ce faire, il doit contacter les réceptionnistes au (819-376-5254 poste 4405 ou location.caps@uqtr.ca) et fournir une copie de son papier médical.

Par la suite, le capitaine doit communiquer avec les techniciens plateaux pour effectuer l'inscription du joueur qui remplacera la personne blessée pour le restant de la saison.

Équipements :

Les ballons et dossards sont disponibles avant chaque partie au plateau sportif. Tout équipement brisé doit être signalé au responsable.

Calendrier :

Un calendrier de 11 semaines par session est établi. La ligue sera en pause pendant la semaine de travaux et d'études.

Nombre de joueurs et retard:

L'équipe perd par forfait si elle compte 2 joueurs ou moins 10 minutes après le début de la partie *à moins que l'équipe adverse accepte ce nombre*. S'il y a consentement, la partie comptera dans les statistiques. L'arbitre restera pour que la partie puisse se jouer.

L'équipe peut jouer à 3 joueurs sans pénalité.

Une équipe perd la rencontre par forfait si elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à jouer à l'heure prévue pour la rencontre. En cas de forfait, le score de la rencontre sera noté comme suit : w-0 ou 0-w ("w" signifiant "win", soit victoire)

Une équipe perd une rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés ou disqualifiés. Dans le cas d'une situation de défaut, l'équipe vainqueur peut choisir de conserver son score ou de gagner par forfait, tandis que le score de l'équipe perdant par défaut sera mis dans tous les cas à 0.

Admissibilité :

L'équipe qui aligne un joueur inadmissible perdra automatiquement le match par forfait. Un joueur admissible est un joueur dont le nom paraît sur la liste officielle qui a payé son inscription. Une équipe est inscrite uniquement lorsqu'un minimum de 4 joueurs ont payé leurs frais d'inscription.

Système de pointage :

1. points de production : Gain : 2 points
Défaite : 1 point

Réglementation du jeu

Réglementation en jeu :

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux de la Fédération internationale de basket-ball (FIBA).

Début de la rencontre :

Le match débutera à l'heure prévue sur le calendrier de la ligue. Si une équipe est prête à l'heure prévue, l'arbitre mettra le ballon en jeu.

Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir la possession du ballon soit au début de la rencontre soit au début de l'éventuelle prolongation.

Le match doit commencer avec trois joueurs sur le terrain.

Temps de jeu :

Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant: une période de 10 minutes de jeu effectif. Le chronomètre doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers francs. Le chronomètre doit être redémarré une fois l'échange de ballon terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle s'applique uniquement au temps réglementaire (pas à une éventuelle prolongation).

En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. L'équipe qui débutera en possession du ballon sera déterminée au hasard. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

Pointage :

- Un tir tenté à l'intérieur de l'arc compte 1 point ;
- Un tir tenté derrière l'arc compte 2 points ;
- Un lancer franc réussi compte 1 point.

Fautes/ lancers francs :

Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis 6 fautes. Les joueurs ne seront pas disqualifiés sur la base du nombre de fautes personnelles.

Les fautes commises sur un joueur en action de tir à l'intérieur de l'arc seront sanctionnées d'un lancer franc, tandis que les fautes commises pendant l'action de tir en dehors de l'arc seront sanctionnées par 2 lancers francs.

Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivies de la réussite du panier seront sanctionnées d'un lancer franc supplémentaire.

Les 7e, 8e et 9e fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10e faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers francs suivis de la possession du ballon. Cette règle s'applique également aux fautes en action de tir.

Après toute faute technique, un lancer franc et une possession de ballon seront accordés; tandis que 2 lancers francs et une possession de ballon seront accordés pour les fautes antisportives. Le jeu doit continuer avec un échange de ballon derrière l'arc en haut du terrain.

Note: aucun lancer franc ne sera accordé suite à une faute offensive.

Jouer la montre :

Jouer la montre ou ne pas jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) est une violation.

Si une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, l'arbitre avertira en décomptant les 5 dernières secondes.

Est considéré comme violation le fait de dribbler dans l'arc des 6m75 pendant plus de cinq secondes dans une position dos ou sur le côté du cercle.

Comment jouer le ballon :

À la suite de chaque panier marqué ou de chaque dernier lancer franc réussi (sauf ceux suivant une possession de ballon) :

- Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprendra le jeu en dribblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (non pas depuis derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.
- Les défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon à l'intérieur du "demi-cercle de non-charge" situé sous le panier.

À la suite de chaque panier ou de chaque dernier lancer franc manqué (sauf ceux suivis par une possession de ballon) :

- Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer d'essayer de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.

- Si l'équipe en défense prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble)

Si l'équipe en défense intercepte ou bloque le ballon, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble).

À la suite de chaque situation de ballon mort, la possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un check-ball, comme un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc et en haut du terrain.

Un joueur est considéré "derrière l'arc" lorsqu'aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni en contact avec l'arc.

Dans les cas d'entre-deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Disqualification :

Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié de la rencontre par les arbitres (ne s'applique pas aux fautes techniques) et peut être disqualifié de la manifestation par l'organisateur.

Indépendamment du point précédent, l'organisateur disqualifiera de la manifestation tout joueur concerné par des actes de violence, une agression verbale ou physique ou une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s).

Remplacements :

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball ou un lancer franc.

Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti et qu'il ait établi un contact physique avec lui. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne de fond opposée au panier et ne requièrent aucune intervention ni des arbitres ni des officiels de table de marque.

Temps mort

Un temps mort est accordé à chaque équipe. N'importe quel joueur peut demander un temps mort lors d'une situation de ballon mort.

Tous les temps morts ont une durée de 30 secondes

Note: les temps-morts et les remplacements peuvent seulement être demandés en situation de ballon mort et ne peuvent pas être demandés lorsque le ballon est vivant.

Séries éliminatoires :

Lorsqu'il y a égalité au classement final, les critères suivants sont appliqués afin de déterminer l'équipe se classant le plus haut dans le classement final :

1. Le plus grand nombre de victoires (ou le ratio de victoire en cas de nombre inégal de rencontres)
2. Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites)
3. La moyenne la plus élevée de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)

Si des équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont la hiérarchisation sera la plus élevée gagnera le tie-break.

Les séries éliminatoires se déroulent à la dernière soirée de chaque session.