



1)	<b>ENGAGEMENT 2</b>	
2)	<b>ÂGE DES JOUEURS</b> .....	2
3)	<b>LICENCES</b> .....	2
4)	<b>COMPOSITIONS DES EQUIPES</b> .....	3
5)	<b>RENCONTRES</b> .....	3
6)	<b>REPORT DE MATCH</b> .....	3
7)	<b>FORFAIT</b> .....	3
8)	<b>FEUILLE DE MATCH</b> .....	4
9)	<b>TRANSMISSION DE RESULTAT ET FEUILLE DE MATCH</b> .....	4
10)	<b>ORGANISATION DE LA TABLE DE MARQUE</b> .....	5
11)	<b>ARBITRAGE</b> .....	5
12)	<b>REGLEMENT TECHNIQUE</b> .....	6
13)	<b>FAUTES TECHNIQUESOU DISQUALIFIANTES</b> .....	6
14)	<b>CHAMPIONNAT</b> .....	6
15)	<b>COUPE DEPARTEMENTALE</b> .....	7
16)	<b>COORDONNEES DES RESPONSABLES</b> .....	8

Fédération sportive de

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Il est organisé, sous l'égide de l'UFOLEP, des compétitions annuelles de basket-ball, sous forme de championnat et de coupe.

Le Comité Départemental UFOLEP organise ces compétitions loisir dans un esprit qui exclut toute forme de «championnite». Elles ont pour objectif la pratique du basket-ball de façon amicale.

## 1) ENGAGEMENT

L'ENGAGEMENT IMPLIQUE L'ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT ET LE RESPECT DES DECISIONS PRISES PAR LES DIVERSES COMMISSIONS.

Le club, l'équipe et les joueurs doivent être en règle avec l'UFOLEP (formalités de bulletin d'engagement, d'affiliation et de licences pour la saison en cours)

## 2) ÂGE DES JOUEURS

**L'âge pris en compte est celui du joueur au à asa date d'anniversaire**

Les compétitions s'adressent aux licenciés âgés de 18 ans minimum.

### **Surclassement :**

- **Un joueur âgé de 17 ans** peut participer à condition d'avoir fourni un certificat médical d'aptitude à la pratique du basket-ball avec simple surclassement.
- **Un joueur âgé de 16 ans** peut participer à condition d'avoir fourni un certificat médical d'aptitude à la pratique du basket-ball avec double surclassement (à établir auprès d'un médecin du sport)

## 3) LICENCES

Pour pouvoir participer aux compétitions, chaque joueur doit posséder **une licence homologuée** pour la saison en cours.

La licence de la Fédération est obligatoire pour participer à toute compétition sportive organisée par l'UFOLEP et ce dès la première rencontre officielle.

Des contrôles sont régulièrement faits par la Commission Technique Départementale (CTD) basket-ball UFOLEP.

Le dossier de demande(s) d'homologation(s) de licence(s) doit être envoyé ou déposé complet à l'UFOLEP 51. La date retenue pour l'homologation est celle du dépôt ou du cachet de la poste.

### **Demande d'homologation de licence pour un nouveau joueur ou un joueur changeant d'équipe :**

Le dépôt de demandes de licence ne garantit pas l'homologation de la (les) licence(s) Celle-ci est effective si et seulement si :

- la demande de licence est **correctement et intégralement remplie**
- la demande de licence est datée et signée **par le licencié**
- la date du certificat médical est **inférieure à 3 mois** à la date de dépôt ou d'envoi
- le certificat médical **mentionne explicitement la pratique sportive** pour laquelle est demandée la licence (Basket-ball et éventuellement d'autres pratiques)

Si l'une de ces conditions n'est pas respectée, le bulletin d'inscription non valide est retourné au correspondant de l'association. La demande corrigée est homologuée à la date de nouvel envoi ou dépôt.

Dans l'attente de l'homologation et/ou de la réception de la licence d'un nouveau joueur, le numéro d'adhérent sera remplacé par la mention **licence en cours** sur la feuille de match.

Sur la licence doit apparaître la photo du joueur

### **Demande de renouvellement de licence :**

Il n'est pas nécessaire de présenter un certificat médical de non contre-indication lors du renouvellement de la licence. Le sportif devra renseigner le questionnaire de santé et attester avoir rempli par la négative à l'ensemble des questions. Cette attestation sera jointe au bordereau de licence.

## **4) COMPOSITIONS DES EQUIPES**

Lors d'une rencontre, chaque club peut présenter une équipe constituée de 10 joueurs au maximum.

Une équipe peut présenter sur sa feuille de match 1 seul joueur « double licence ».

*[Clubs disposant de 2 équipes : Une liste nominative de chaque équipe doit être communiquée à l'UFOLEP avant la première rencontre de la saison. Dans chaque équipe, 2 joueurs sont autorisés à venir ponctuellement rejoindre l'autre équipe. Ces joueurs doivent être signalés dans chacune des listes. (uniquement pour le championnat)]*

## **5) RENCONTRES**

Les matchs se déroulent en semaine. Le jour de rencontre dépend du jour d'utilisation du gymnase de l'équipe recevant.

La rencontre doit débuter au plus tard trente minutes après l'horaire figurant sur l'adressier des clubs. En cas d'absence de l'équipe visiteuse à cet horaire, l'équipe recevant pourra demander le forfait.

Le responsable de l'équipe présente les licences (avec photo) avant le début du match

## **6) REPORT DE MATCH**

Un report de match est possible dans le cas où les deux clubs se sont mis d'accord sur une autre date.

Une inversion pour l'équipe qui reçoit est tolérée si l'équipe adverse accepte et si cela se joue la même semaine.

Tout report doit faire l'objet d'une information à l'attention des responsables (Réine et Bruno pour le championnat et Axel pour la coupe) en indiquant, si possible la date du report.

3 reports maximum dans l'année (par équipe). Après cela signifie forfait.

Pour éviter tout problème, le report doit être demandé le plus tôt possible, et au plus tard 48 heures avant le match.

A défaut, le match est considéré comme forfait pour l'équipe demandeuse.

Score du match = 0 / 20 et 0 point au classement.

## **7) FORFAIT**

Un club qui déclare forfait, au minimum 24h, avant la rencontre prévue, ne marque pas et ne perd pas de point. (score du match 0 / 20)

Un club qui ne se déplace pas sur une rencontre prévue au calendrier sans prévenir auparavant les dirigeants de l'équipe adverse, aura match perdu par forfait et – 1 point.

Annulation le jour J : amende de 20€

## 8) FEUILLE DE MATCH

Une feuille de match est fournie par l'équipe qui reçoit, sur laquelle sont inscrits :

- Pour chaque joueur : nom, prénom, numéro de licence, numéro de maillot.
- Toutes les informations permettant d'identifier la rencontre (clubs, date, lieu, Journée ...)
- Les réserves éventuelles.
- Les noms et adresses des arbitres.

Les arbitres et les dirigeants ou capitaines des deux équipes devront vérifier l'ensemble des licences.

A la fin de la rencontre les arbitres devront vérifier et/ou indiquer :

- Les incidents éventuels (faute technique, disqualifiante ...)
- Le résultat de la rencontre.
- Les accidents éventuels (nom, prénom, nature de l'accident...),
- Les signatures des représentants des deux clubs et d'eux-mêmes.

La feuille de match est un document contractuel nécessaire à la couverture assurance. Veillez à ce qu'elle soit correctement complétée.

La commission pourra pénaliser les équipes en cas de mauvaises tenue de celle ci. Les équipes trouveront un petit "mémo" sur comment remplir la feuille de match et un autre sur comment noter le score

## 9) TRANSMISSION DE RESULTAT ET FEUILLE DE MATCH

L'équipe recevant doit :

- ⇒ Communiquer le résultat du match par Mail ou SMS à Bruno au plus tard le samedi de la semaine du match
- ⇒ Faire parvenir la feuille de match au responsable de la compétition concernée (Régine, pour le championnat et Axel pour la coupe) au plus tard le mercredi de la semaine suivant la rencontre.

A défaut, les sanctions sont les suivantes :

- ⇒ Equipe recevant : match perdu : - 1 point
- ⇒ Equipe se déplaçant : match gagné : 2 points

**Aucun retard ne sera accepté**



## 10) ORGANISATION DE LA TABLE DE MARQUE

- Minimum 2 personnes :
  - pour la feuille de marque
  - pour le chronomètre, et le signal sonore
- Plaquettes pour les fautes personnelles qui vont de 1 à 5, la plaquette pour la 5ème faute personnelle est rouge.
- Drapeau rouge pour la 5ème faute d'équipe, qui se place à l'extrémité de la table du côté de l'équipe qui a 5 fautes.
- Chronomètre pour les temps morts, ceux-ci ne doivent pas dépasser 1 minute.
- La table de marque doit indiquer à l'arbitre la reprise du jeu après les temps morts par un signal sonore.
- Les temps morts sont demandés à la table par l'entraîneur. Le temps mort est accordé à chaque arrêt de jeu ou lors d'un panier marqué.

La table doit émettre un signal sonore et indiquer le temps mort avec la main en forme de T avec l'index et la main ouverte, puis indiquer l'équipe qui a demandé le temps mort, en faisant un geste vers le banc de l'équipe demandeuse.
- Changement : L'arbitre doit donner un coup de sifflet pour effectuer les changements.

Un changement de joueurs est possible lors de chaque arrêt de jeu (faute ou violation)
- Chronomètre : L'arbitre doit attendre que la table soit prête avant tout coup d'envoi.

Le chronomètre ne se met en marche que lorsque le ballon est vivant\*.

\* Ballon vivant : sur une remise en jeu d'une équipe, le ballon est vivant lorsque le ballon rentre en possession d'un joueur.  
Le chronomètre s'arrête sur chaque coup de sifflet de l'arbitre.

## 11) ARBITRAGE

L'arbitrage est assumé de préférence par un arbitre officiel.

- 2<sup>ème</sup> cas : un duo d'arbitres issu des 2 équipes.
- 3<sup>ème</sup> cas : les arbitres de l'équipe qui reçoit.
- 4<sup>ème</sup> cas : les arbitres de l'équipe qui se déplace.
- 5<sup>ème</sup> cas : autres personnes.

Il est rappelé qu'il est indispensable qu'au minimum l'équipe recevant fournisse un arbitre.

Il est interdit de changer d'arbitre durant le cours du match (temps mort, arrêt de jeu); seul un changement d'arbitre aux quarts-temps du match est autorisé.

L'équipe adverse ne décidant pas d'attribuer un arbitre de leur équipe en début de match, afin de mixer un arbitre de chaque équipe, ne pourra en aucun cas mettre en place un arbitre pour finir le match.

## 12) REGLEMENT TECHNIQUE

Celui de la F.F.B.B. Les matchs se joueront en 4 quart-temps de 10 minutes chacun.

2 temps mort sont autorisés en première mi-temps, 3 en deuxième mi-temps (pas de contrainte par quart temps)

Arrêt du chronomètre sur panier marqué durant les 2 dernières minutes de la rencontre (déclenchement du chronomètre une fois le ballon vivant)

4 fautes d'équipe par quart temps, à la 5<sup>ème</sup> faute, chaque faute est sanctionnée par 2 lancers francs.

Nouveaux tracés : Les équipes se conforment au tracé du gymnase recevant la rencontre, mais utilisent l'ancienne ligne à 3 points si celle-ci reste matérialisée.

## 13) FAUTES TECHNIQUES OU DISQUALIFIANTES

Les sanctions consécutives à une faute technique et/ou disqualifiante sont les suivantes :

**Faute technique** : 2 fautes techniques dans l'intervalle de 5 matchs (Coupe et championnat) entraînent une suspension automatique – sans notification de la commission – le match suivant la 2<sup>nde</sup> faute technique. Chaque faute technique suivante sera automatiquement sanctionnée par une suspension pour le match suivant la rencontre.

**Faute disqualifiante** : suspension automatique le match suivant. La commission se réserve le droit de sanctionner plus sévèrement les joueurs coupables d'actes antisportifs.

Selon la gravité des faits, les arbitres rédigeront un rapport descriptif à adresser au responsable de Série.

*[ne pas oublier de noter au recto de la feuille de match, un T ou un F dans la colonne "Fautes" ; et au verso remplir la (les) case(s) correspondantes.]*

## 14) CHAMPIONNAT

Le championnat se déroule en matchs « aller/retour »:

Le classement est élaboré à chaque fin de journée de championnat, calculé sur la base suivante :

- 2 points pour un match gagné
- 1 point pour un match perdu
- 0 point pour un forfait annoncé (*score du match = 0 / 20*)
- - 1 point pour forfait non annoncé ou retard de feuille ou non transmission du résultat (*score du match = 0 / 20*)
- Un club pris pour tricherie -2 points (ou plus suivant la gravité)

En cas d'égalité de points à la fin du championnat entre plusieurs équipes, les équipes seront départagées au panier average particulier, puis général si besoin.

Les équipes classées première dans chaque groupe à l'issue du championnat 2016/2017 seront récompensées lors de la réunion des clubs à la rentrée 2017.

Remarque : Il n'y a jamais de match nul et de prolongations lors des rencontres de championnat.

Pour départager les équipes à égalité à la fin du temps réglementaire :

Une prolongation de 2 minutes.

Si égalité après la prolongation

5 lancers francs (par équipe) par les joueurs sur le terrain au coup de sifflet final.

(Si égalité après cette série de 5 lancers francs, "mort subite" (lancer franc par les joueurs du « banc » jusqu'à l'échec d'un joueur).

## 15) COUPE DEPARTEMENTALE SAINT REMI SPORT

### Organisation :

La compétition s'organise en deux temps, chaque équipe dispute au moins deux matches. Les rencontres sont établies pour chaque tour par tirage au sort :

Tour préliminaire à son issue, deux groupes sont formés :

- Groupe **Challenge** composé des 6 équipes : Les 4 vainqueurs du 1<sup>er</sup> tour + meilleur « perdant » + exempt (A. Jamin)
- Groupe **Consolante** composé des 3 moins bons « perdants »

2<sup>ème</sup> tour

- Challenge :  
Les 4 vainqueurs du 1<sup>er</sup> tour + meilleur « perdant » + exempt (A. Jamin)

Pas de 2<sup>ème</sup> tour Consolante : directement les ½ finales jouées en C3

3<sup>ème</sup> tour ou ½ finale

- Challenge :  
Les 3 vainqueurs du 2<sup>ème</sup> tour + meilleur « perdant »
- Consolante  
Les 3 moins bons « perdants » du 1<sup>er</sup> tour + 2<sup>ème</sup> meilleur « perdant » du 2<sup>ème</sup> tour Challenge

En cas de forfait en phase finale (Challenge ou Consolante) - c'est-à-dire l'absence, d'un club finaliste, non prévenue 10 jours avant le jour de la rencontre, l'équipe ayant fait forfait dans ces conditions ne pourra se réengager la saison suivante en Coupe départementale.

**En cas d'égalité :** prolongation de la rencontre 5 minutes. Si les équipes ne peuvent se départager à l'issue de cette période, une nouvelle prolongation de cinq minutes a lieu.

### !!! ATTENTION !!!

Les joueurs dont les licences ont été homologuées après le 31 mars de la saison en cours ne pourront être acceptés sur la feuille de match lors des finales de Coupe.

## 16 COORDONNEES DES RESPONSABLES

### Championnat

Feuilles de match, report, forfait :

**Régine RENAUX**  
7, rue Ernest Lemoine  
51420 WITRY LES REIMS  
☎ 03.26.97.16.85. – 06.21.72.74.29.

Résultats (championnat et coupe), report, forfait :

**Bruno Malherbe**  
☎ 03.26.36.08.83. – 06.85.50.99.02.  
[b.malherbe@laposte.net](mailto:b.malherbe@laposte.net)

### Coupe

Feuilles de match, report, forfait :

**Axel Tamzi**  
8 rue René Chayoux  
51160 Mareuil sur Ay  
☎ 06.67.05.03.38  
[axel511@hotmail.fr](mailto:axel511@hotmail.fr)

Fédération sportive de

la **ligue** de  
**l'enseignement**

un avenir par l'éducation populaire