



REGLEMENT CHAMPIONNAT POUSSINS

SAISON 2015-2016

1) AVANT LA RENCONTRE

Avant tout, saluer et être courtois avec les adversaires, les arbitres et la table de marque : « **LE JEU PRIME AVANT L'ENJEU** »

Renseigner correctement la feuille de marque avec le n° de maillot, n° de licence et nom des joueurs.

Les entrées en jeu doivent être faites par l'entraîneur (coach) de chaque équipe et non par la table de marque. (Ce qui évite le risque d'erreur de la table et ce qui vous permet de constater éventuellement vos erreurs)

2) DEROULEMENT DES RENCONTRES

- Match en 4 contre 4
- 4 périodes de 6 minutes décomptées
- Repos entre 1^{ère} et 2^{ème} / 3^{ème} et 4^{ème} période : 2 minutes
- Mi-temps : 5 minutes
- 1 temps mort par période
- Pas de prolongation
- 4 fautes personnelles éliminatoires / 4 fautes d'équipe par période

3) PENDANT LA RENCONTRE

Sur la feuille de marque, les **entrées en jeu des trois premières périodes** doivent apparaître.

Il ne doit y avoir que **4 cases cochées** par QT, sauf cas exceptionnel de blessure ou joueur à 4 fautes personnelles.

Si un joueur se blesse et qu'il est obligé de sortir (signalez sur la feuille), **la période sera comptabilisée pour lui et son remplaçant.**

Je vous rappelle qu'au cours des trois premières périodes, **chaque joueur doit participer et sortir une période complète.**

A partir du moment où cette condition est respectée, les remplacements seront possibles après chaque coup de sifflet.

Un joueur n'a pas le droit de jouer **3 périodes à la suite** (sauf à 5 joueurs)

Signaler au dos de la feuille toutes vos remarques (erreur sur entrées en jeu, joueur blessé,...) afin d'éviter les sanctions.

Une défense **individuelle** H à H ou F à F est obligatoire.

Les écrans sont interdits.

Cette saison l'arbitre ne touchera plus le ballon sur toutes les remises en jeu latérales et ligne de fond, sauf après fautes sifflées, les temps morts et les changements de joueurs.

Ce changement a pour objectif d'accroître le rythme du jeu pour que les joueurs progressent plus vite dans la transition (Attaque/ défense,défense/attaque) pour l'amélioration des qualités physiques et le développement du jeu rapide.

Pour les sorties, l'arbitre devra après son coup de sifflet seulement indiquer le lieu de remise en jeu et interviendra si l'équipe qui rentre en possession du ballon ne respecte pas cette consigne.

Cette règle est à intégrer dans la formation des arbitres qui officient dans cette catégorie.

4) **FIN DE RENCONTRE :**

Les 2 équipes (coachs et joueur (se) s) doivent se serrer la main et remercier la table et les arbitres.
L'équipe recevante doit proposer un goûter à l'équipe visiteuse.

5) **CLASSEMENT :**

Cette saison il y aura juste un suivit des résultats en interne au comité pour déterminer les poules de niveaux de la deuxième phase, mais aucun classement ne sera produit puisque cette saison aucun titre de champion ne sera attribué

POUR LES ENTREES EN JEU, VOIR LE DOCUMENT ANNEXE ;

LES ENTREES EN JEU

A 10 joueurs

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X			
BC-----	PARKER T.	5		X		
BC-----	NOAH J.	6	X			X
BC-----	BRYANT K.	7	X			
BC-----	BATUM N.	8		X		
BC-----	TURIAF R.	9	X			X
BC-----	DIAW B.	10		X		
BC-----	PIETRUS M.	11		X		
BC-----	DO COLO N.	12				X
BC-----	JOHNSON M.	13				X
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

A 9 joueurs

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X			X
BC-----	PARKER T.	5		X		
BC-----	NOAH J.	6	X			X
BC-----	BRYANT K.	7	X			
BC-----	BATUM N.	8		X		
BC-----	TURIAF R.	9	X			X
BC-----	DIAW B.	10		X		
BC-----	PIETRUS M.	11		X		
BC-----	DO COLO N.	12				X
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

A 8 joueurs

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X			
BC-----	PARKER T.	5		X		
BC-----	NOAH J.	6	X			
BC-----	BRYANT K.	7	X			
BC-----	BATUM N.	8		X		
BC-----	TURIAF R.	9	X			
BC-----	DIAW B.	10		X		
BC-----	PIETRUS M.	11		X		
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

A 7 joueurs

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X			X
BC-----	PARKER T.	5		X	X	
BC-----	NOAH J.	6	X	X		
BC-----	BRYANT K.	7	X			X
BC-----	BATUM N.	8		X		
BC-----	TURIAF R.	9	X			X
BC-----	DIAW B.	10		X		
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

A 6 joueurs

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X			X
BC-----	PARKER T.	5		X	X	
BC-----	NOAH J.	6	X	X		
BC-----	BRYANT K.	7	X			X
BC-----	BATUM N.	8		X	X	
BC-----	TURIAF R.	9	X	X		
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

A 5 joueurs

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X	X	X	
BC-----	PARKER T.	5		X	X	X
BC-----	NOAH J.	6	X	X		X
BC-----	BRYANT K.	7	X		X	X
BC-----	BATUM N.	8	X	X		X
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

6) EXEMPLES DE SITUATIONS :

CAS N°1 : remplacement d'un joueur blessé

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X			
BC-----	PARKER T.	5		X		
BC-----	NOAH J.	6	X		X	
BC-----	BRYANT K.	7	X	X		
BC-----	BATUM N.	8		X		
BC-----	TURIAF R.	9	X			X
BC-----	DIAW B.	10		X		
BC-----	PIETRUS M.	11		X		
BC-----	DO COLO N.	12				X
BC-----	JOHNSON M.	13				X
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

Le joueur n°8 s'est blessé dans le 2^{ème} QT et a été remplacé par le joueur N°7 qui n'aura pas le droit de jouer dans le 3^{ème} QT (signaler le joueur blessé et son remplaçant au dos de la feuille)

CAS N°2 : 5 cases cochées au lieu de 4

Licences	Noms	N°	en jeu			
			1	2	3	4
BC-----	JORDAN M.	4	X			
BC-----	PARKER T.	5		X		
BC-----	NOAH J.	6	X			
BC-----	BRYANT K.	7	X		X	
BC-----	BATUM N.	8		X		
BC-----	TURIAF R.	9	X	X		
BC-----	DIAW B.	10			X	
BC-----	PIETRUS M.	11			X	
BC-----	DO COLO N.	12	X		X	
BC-----	JOHNSON M.	13		X		
BC-----	ENTRAINEUR	COLLET V.				

L'entraîneur doit signaler que le joueur N°9 n'a pas joué au 1^{er} QT.