

REGLEMENTS SPORTIFS PARTICULIERS DES CHAMPIONNATS DEPARTEMENTAUX U15 MASCULINS ET FEMININS

Saison 2025-2026

ARTICLES	U 15 M et F							
1- ORGANISATION	Le Comité de l'Eure de Basket-ball est l'organisateur des championnats départementaux Masculins et Féminins U15 (2011-2012 et 2013-2014 surclassés) Le terme joueur comprend les joueurs et les joueuses.							
2 - MIXITE	Les équipes mixtes ne sont pas autorisées dans ces championnats. L'équipe fautive perdra la rencontre par pénalité.							
3 - STRUCTURE DES CHAMPIONNATS	MASCULINS				FEMININS			
	Championnat en 2 phases Phase 1 : 4 poules de 6 équipes. Les 2 1ères équipes des poules A et B formeront la poule A de la 2ème phase, les 3èmes et 4èmes des poules A et B formeront la poule B de la 2ème phase etc Phase 2 : poules de force : 6 poules de 4 équipes. L'équipe classée 1ère de la poule A sera proclamée championne de l'Eure.				Championnat en 2 phases Phase 1 : 2 poules de 6 équipes. Les 2 1ères équipes des poules A et B formeront la poule A de la 2ème phase, les 3èmes et 4èmes des poules A et B formeront la poule B de la 2ème phase etc Phase 2 : poules de force : 3 poules de 4 équipes. L'équipe classée 1ère de la poule A sera proclamée championne de l'Eure.			
4 - HORAIRES DES EPREUVES	Les rencontres doivent se dérouler le samedi après-midi. En accord entre les clubs, les rencontres peuvent se dérouler le samedi matin ou le dimanche.							
	KM Matin				Après-midi			
		<10 Entre 9h30 et 11h30		Entre 13h30 et 18h00				
		<20		00 et 11h30			Au plus tard 16h00	
	<30		Entre 10h30 et 11h30		Entre 14h30 et 17h30 Entre 15h00 et 17h00		le DIMANCHE	
		<50 >100	\ll	>		5h00 et 17h00 5h30 et 17h00		
	1.14		- fin lasa hadi				::-! - :	
5 -TAILLE DES BALLONS ET DES PANIERS	L'équipe visitée est chargée de fournir les ballons pour les rencontres et l'échauffement des équipes visiteuses (2 ballons de qualité correcte).							
	MASCULINS				FEMININS			
	Taille 7				Taille 6			
	Hauteur de paniers : 3.05 m							
6 - QUALIFICATION	_	Pourront participer :						
DES LICENCES	- Licences C (y compris surclassés) : 10 - Licences C1, C2 ou T : 5 maxi							
7 - DUREE DES RENCONTRES	Périodes	Tps de pause entre quart temps	Tps de pause à la mi-temps	Prolongation s temps			nrès prolongation	
				Nombre	Durée	. Sgamo u	s. 23 proiongulion	
	4 x 8 min	1 min	10 min	1 à 2	3 min	Tirs de Lancers-Francs : 1 joueur désigné par chaque entraîneur (non exclus pour fautes). Les points sont ajoutés à la marque. Si de nouveau égalité, appliquer la même procédure.		
8 - TEMPS MORTS	Règlement Fédéral							
9 - PARTICIPATION A LA RENCONTRE				e de match	Sur le terrain			
		Nombre de	Maxi	Mini	Maxi	Mini		
		joueurs	10	6	5	2		
10 - REGLES DE JEU	Application du règlement de jeu international, sauf directives techniques							
11- CONDITIONS DE PARTICIPATION	Concernant les joueurs évoluant en région, il faut, pour pouvoir participer à la 2ème phase, avoir obligatoirement joué la moitié des matchs de la 1ère phase.							
12 - DIRECTIVES TECHNIQUES	Toutes les défenses de zone, zone-presse tout-terrain et ½ terrain sont déconseillées. Défense homme à homme à privilégier. En cas d'entorses aux directives techniques, l'entraîneur pourra le faire enregistrer sur la feuille de marque dans la case "réclamation". Sanction(s) en cas de manquement aux directives techniques : Après plusieurs signalements et constatations d'une personne habilitée par le Comité, la commission des compétitions pourra refuser l'engagement de l'équipe qui enfreint le règlement la saison suivante.							
13 - ARBITRAGE	Le club recevant assure l'arbitrage. Arbitrage: Remise en jeu: Pour favoriser le jeu rapide chez les jeunes, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur les remises en jeu en zone arrière (sauf après une faute ou un temps-mort). Les remplacements en zone arrière ne sont donc plus autorisés sauf faute, temps-mort ou arrêt de jeu prolongé (joueur blessé, ballon dans les tribunes,). La remise en jeu lors d'une possession alternée peut se faire rapidement. Rappel: quelles que soient les catégories et divisions, les arbitres doivent renforcer de la voix leurs communications gestuelles (ex annoncer « balle bleue » en indiquant la direction). Ceci prend toute son importance pour la clarté des décisions sur ces remises en jeu rapide.							