

# LIGUE 3X3 NOMADES



Pour cette première saison, la ligue Nomades 3X3 qui aura lieu au Collège Montmorency regroupera 12 équipes féminines de 18 ans et plus. Cette ligue récréative se veut une activité où nous offrons aux participantes un endroit afin de jouer au basketball dans un environnement sécuritaire et plaisant. L'objectif étant de permettre à tous de s'amuser entre amies.

## Déroulement

1 soir par semaine le mardi, mercredi ou jeudi de 20 h à 21 h pour 3 parties de 10 minutes ou jusqu'à ce que l'une des équipes atteigne 21 points.

1<sup>ère</sup> partie de 20 h 15 à 20 h 25

2<sup>e</sup> partie de 20 h 30 à 20 h 40

3<sup>e</sup> partie de 20 h 45 à 20 h 55

## Saison régulière

Du 22 janvier au 4 avril (Durée : 11 semaines – Nombre de parties : 33 parties assurées)

À chaque semaine de compétition, les résultats seront mis à jour sur internet.

Après 11 semaines, les 8 meilleures équipes au classement participeront aux éliminatoires.

## Éliminatoires

Jeudi 11 avril - quart de finale

Jeudi 18 avril - demi-finale - Première équipe à remporter 2 parties (2 de 3)

Jeudi 25 avril - Finale - Première équipe à remporter 2 parties (2 de 3)

## Inscription

Remplir le formulaire et l'envoyer par courriel à : [etienne.wilsey@cmontmorency.qc.ca](mailto:etienne.wilsey@cmontmorency.qc.ca)

Les frais d'inscription sont de 325\$ par équipe **avant le 1<sup>er</sup> novembre** ou de 400\$ par équipe à partir du 1<sup>er</sup> novembre.

Les membres doivent obligatoirement porter la camisole réversible officielle de la ligue vendue au coût de 20\$ chaque. **Paiement par chèque seulement.**

Veuillez envoyer le chèque à l'ordre du **Collège Montmorency** par la poste à l'adresse suivante :

Collège Montmorency  
Attn : Nomades  
475 boul. de l'Avenir  
Laval (Québec) H7N 5H9

Pour toutes informations: [etienne.wilsey@cmontmorency.qc.ca](mailto:etienne.wilsey@cmontmorency.qc.ca)

# Ligue 3X3 Nomades

## Règlements

Juin 2018

La réglementation officielle de la FIBA est valide pour toutes les situations de jeu non expressément mentionnées dans le règlement du 3x3 ci-dessous.

### **Art. 1 Le terrain et le ballon**

Un demi-terrain de basketball traditionnel sera utilisé comme aire de jeu. La ligne médiane sera considérée comme la ligne de fond à l'opposé du panier.

Le ballon remis par le responsable-marqueur sera considéré comme le ballon officiel pour la partie.

### **Art. 2 Les équipes**

Chaque équipe doit être composée de 4 à 6 joueurs (3 joueurs sur le terrain et un à trois remplaçants).

### **Art. 3 Officiel**

Les parties seront sous la supervision d'un responsable qui agira à titre de marqueur. L'autoarbitrage par les joueurs présents sur le terrain se fera lors des parties. Le responsable peut être appelé à trancher lorsqu'il y a mésentente entre les équipes afin de permettre la reprise du jeu dans un délai raisonnable.

### **Art. 4 Début de la rencontre**

4.1. Les équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre dans la période de 10 minutes prévue avant la première partie de la soirée.

4.2. Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession.

4.3. La partie doit commencer avec trois joueurs sur le terrain pour chacune des équipes.

### **Art. 5 La marque**

5.1. Un tir tenté à l'intérieur de l'arc compte 1 point.

5.2. Un tir tenté derrière l'arc compte 2 points.

5.3. Un lancer franc réussi compte 1 point.

### **Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre**

6.1. Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant: une période de 10 minutes de jeu en temps continu.

6.2. 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.

6.3. En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une partie nulle sera le résultat final. Une prolongation sera jouée uniquement lors des séries éliminatoires. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

6.4. 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 : 10-0 ou 0-10

6.5. 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.

### **Art. 7 Fautes / Lancers francs**

7.1. Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis six (6) fautes. Les joueurs ne seront pas disqualifiés sur la base du nombre de fautes personnelles. À partir de la 7<sup>e</sup> faute d'équipe, l'équipe adverse profitera d'un lancer franc.

7.2. Les fautes commises sur un joueur en action de tir ne seront pas sanctionnées d'un lancer franc, à moins d'être en situation de sanction de faute d'équipe tel que stipulé à l'art. 7.1.

7.3. Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivie de la réussite du panier seront sanctionnées d'un lancer franc supplémentaire si en situation de sanction de faute d'équipe tel que stipulé à l'art. 7.1.

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

### **Art. 8 Comment jouer le ballon**

8.1. 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 driblant 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"

8.2. 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 drible)

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

8.4. 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.

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

8.6. Dans les cas d'entre-deux (« *jump ball* »), le ballon doit être accordé à la défense.

## **Art. 9 Jouer la montre**

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

9.2. Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe devra tenter un tir dans un délai de 12 secondes. Le chronomètre de tir doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite de l'échange de ballon avec le défenseur ou sous le panier après un panier marqué).

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, le marqueur doit l'avertir en décomptant les 5 dernières secondes.

## **Art. 10 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 du responsable agissant comme marqueur.

## **Art. 11 Temps-mort**

11.1. Lors de la finale seulement, un temps-mort est accordé à chaque équipe. N'importe quel joueur peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

11.2. Les temps-morts de chaque équipe sont d'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 conformément à l'article 8.1.

## **Art.12 Procédure de réclamation**

Dans le cas où une équipe pense avoir été lésée par une décision ou par un évènement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

1. Un joueur de cette équipe doit signaler la situation sur la feuille de marque à la fin de la soirée dans un délai de 10 minutes après la conclusion de la dernière partie.
2. Dans un délai de 24 heures, l'organisateur de la ligue prendra contact avec la personne responsable de l'équipe afin de discuter de la situation avant de prendre une décision au sujet de la réclamation.

## **Art. 13 Classement des équipes**

Si des équipes sont à égalité après la saison régulière, il faut se référer à la suivante pour départager les équipes, et ainsi de suite :

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 bris d'égalité.

#### **Art. 14 Règles de classement**

Les équipes sont hiérarchisées en corrélation avec le classement général de la saison régulière de la saison précédente. Dans le cas où les équipes sont dans une situation identique, la hiérarchisation sera déterminée par l'équipe avec le plus d'ancienneté dans la ligue.

*Note : La date d'inscription à la ligue se veut un critère pour l'ancienneté d'une équipe*

#### **Art. 15 Disqualification**

Un joueur 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, une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s).

L'organisateur peut également disqualifier toute l'équipe de la manifestation en fonction de l'implication (ou de l'inaction) des membres de l'équipe dans un des comportements précités.

## **Règles administratives**

### **Généralités**

La ligue 3X3 Nomades est une ligue pour adultes. Vous devez avoir au moins 18 ans pour participer. Tout mauvais comportement (jeu agressif, insultes, etc.) peut vous voir exclu sans remboursement.

### **Responsabilités**

La Ligue 3X3 Nomades et le Collège Montmorency ne peuvent en aucun être déclarés responsables si vous vous blessez. Le basketball est un sport dans lequel les blessures font malheureusement partie du jeu et vous vous inscrivez en toute connaissance de cause.

Vous n'êtes pas assurés lorsque vous êtes inscrits à la ligue et tous les frais faisant suite à une blessure sont à votre charge.

En vous inscrivant, vous :

-comprenez les risques liés à votre participation à des matchs de basketball et renoncez à intenter toute poursuite en lien avec une blessure causée avant, pendant ou après un match organisé par la cette ligue.

-reconnaissez que votre participation comporte des risques de blessures et acceptez d'en assumer l'entière responsabilité pour tout dommage corporel, moral ou matériel résultant des risques ou dangers inhérents;

-acceptez de libérer et exonérer les organisateurs et ses partenaires (commanditaires et autres) de toute responsabilité.

En outre, vous vous engagez à jouer un rôle actif dans la gestion de ces risques en adoptant une attitude préventive à votre égard ainsi qu'à l'égard des autres personnes vous entourant.

### **Droit à l'image**

Il peut arriver que nous prenions des photos et vidéos des équipes et des joueurs. En vous inscrivant, vous acceptez que la ligue puisse utiliser ces contenus afin d'illustrer son site Internet ou pour sa promotion (Médias sociaux, site Internet, publicité, articles de journaux, flyers, etc.).

Si vous ne souhaitez pas prêter votre image, contactez-nous et nous ferons en sorte que cela ne se produise pas.

### **Politique de remboursement**

À partir de 15 jours avant le début de la saison, aucun remboursement ne sera accordé. Avant ce délai, un montant de 50\$ sera retenu sur le remboursement.

**LORSQUE VOUS VOUS INSCRIVEZ À LA LIGUE 3X3 NOMADES, VOUS RECONNAISSEZ AVOIR LU ET ACCEPTÉ NOS RÈGLEMENTS.**