



Règles de la Ligue Concord Basketball

1. Règlements du gymnase.....	3
2. Protocole de match et horaires.....	4
3. Habiletés de base et terminologie.....	4
4. Règles du volleyball récréatif.....	5
5. Directives d'auto-arbitrage.....	6
6. Substitutions et admissibilité.....	7
7. Esprit sportif et diver.....	7

1. Règlements du gymnase

1.1 Chaussures et tenue

1.1.1 Chaussures approuvées : Seules les chaussures de course propres à semelles non marquantes ou les chaussures de terrain intérieur peuvent être portées sur la surface de jeu. Cela protège le plancher du gymnase et réduit les risques de glissade.

1.1.2 Chaussures interdites : Les crampons, les chaussures extérieures avec saleté ou débris, les sandales, les gougounes, les claquettes, les bottes et les pieds nus sont interdits.

1.1.3 Bijoux et objets libres : Les joueurs devraient retirer montres, bagues, colliers, bracelets, grosses boucles d'oreilles, chaînes et tout autre objet pouvant blesser un autre joueur ou rester accroché pendant le jeu.

1.1.4 NOTE : Si vous n'êtes pas certain que vos chaussures ou votre équipement sont appropriés, demandez au superviseur du gymnase ou au coordonnateur de l'événement avant de jouer.

1.2 Nourriture et boissons

1.2.1 Aucune nourriture ni boisson ouverte : La nourriture, les collations, la gomme et les boissons ouvertes sont interdites dans l'aire de jeu.

1.2.2 Eau seulement : Les bouteilles d'eau scellées sont permises, mais elles doivent être gardées hors de la surface de jeu, idéalement derrière le banc ou le long du mur, loin du jeu actif.

1.3 Limites de l'installation

1.3.1 Terrain assigné seulement : Les joueurs doivent rester sur leur demi-terrain assigné et éviter d'entrer dans l'aire de jeu adjacente, les zones non réservées, les corridors, les salles de rangement, les scènes ou tout autre espace restreint.

1.3.2 Séparateur de terrain : Si des bancs, cônes, rubans, rideaux ou autres objets sont utilisés pour diviser le gymnase en deux demi-terrains, ces séparateurs sont hors jeu. Les joueurs ne peuvent pas sauter par-dessus, s'asseoir dessus, les déplacer ou les utiliser intentionnellement pendant le jeu actif.

1.3.3 Aires des spectateurs et des bancs : Les joueurs qui ne sont pas activement en jeu doivent rester dans l'aire de banc ou de spectateurs désignée et ne doivent pas se tenir sur la surface de jeu.

1.3.4 Ballons égarés : Si un ballon d'un autre terrain entre dans l'aire de jeu, les joueurs doivent crier « ballon » immédiatement. Le jeu s'arrête pour des raisons de sécurité et reprend avec un check ball au haut de l'arc.

1.4 Respect et esprit sportif

1.4.1 Langage et conduite : Tout langage ou comportement abusif, menaçant, discriminatoire ou agressif envers les joueurs, capitaines, spectateurs, bénévoles, membres du personnel ou superviseurs ne sera pas toléré.

1.4.2 Étiquette de terrain : Ramassez rapidement les ballons égarés, évitez les délais inutiles et libérez le terrain immédiatement après la fin de votre match prévu.

1.4.3 Respect de l'installation : Les joueurs doivent respecter toutes les règles de l'installation. Concord peut retirer tout joueur ou toute équipe qui risque d'endommager le site ou de compromettre les privilèges de location de la ligue.

1.5 Sécurité et propreté

1.5.1 Signalement des dangers : Informez immédiatement le superviseur du gymnase, le coordonnateur de l'événement ou le personnel de l'installation de toute flaque, équipement brisé, surface instable, anneau endommagé, mur dangereux ou tout autre danger.

1.5.2 Effets personnels : Les sacs, manteaux, bouteilles, téléphones, haut-parleurs et autres effets personnels doivent rester hors du terrain afin d'éviter les risques de trébuchement.

1.5.3 Attente de jeu sécuritaire : Les joueurs doivent jouer de manière contrôlée. Le basketball récréatif peut impliquer un contact accidentel, mais les contacts imprudents, dangereux ou intentionnels ne font pas partie de la ligue.

2. Protocole de match et horaires

2.1 Arrivée, échauffement et ponctualité

2.1.1 Heure d'arrivée : Les joueurs devraient arriver et s'enregistrer au moins 5 minutes avant l'heure prévue de leur match.

2.1.2 Temps d'échauffement : Les équipes peuvent s'échauffer seulement pendant la période d'échauffement ou de transition prévue. Les équipes en retard perdent leur droit au temps d'échauffement.

2.1.3 Début du match : Les matchs commencent à l'heure prévue lorsque le superviseur du gymnase l'annonce. Le chronomètre peut démarrer même si une équipe est encore en train de s'organiser.

2.1.4 Pénalité de retard : Si une équipe ne peut pas aligner au moins 3 joueurs admissibles dans les 5 minutes suivant l'heure prévue, le match est inscrit comme forfait. Les équipes peuvent tout de même jouer un match amical si le temps et l'espace le permettent.

2.1.5 Pointage d'un forfait : Un match de saison régulière perdu par forfait est inscrit 20-0, sauf si la ligue annonce un format de classement différent pour cette saison.

2.2 Durée des matchs et horaire

2.2.1 Durée du match : Chaque match dure 20 minutes à temps continu.

2.2.2 Chronomètre continu : Le chronomètre ne s'arrête pas pour les sorties de terrain, les fautes, les violations régulières, les changements de pointage ou les disputes ordinaires. Le chronomètre peut seulement être arrêté pour les blessures, les enjeux de sécurité, les problèmes liés à l'installation ou à la discrétion du superviseur.

2.2.3 Aucun plafond de pointage : Les matchs de saison régulière ne sont pas plafonnés. Le pointage final après 20 minutes est le pointage officiel, sous réserve des règles de contestation du pointage.

2.2.4 Blocs de deux matchs : Les équipes peuvent être prévues pour deux matchs de 20 minutes dans un bloc d'une heure. Les équipes doivent changer de terrain ou d'adversaire rapidement lorsque demandé.

2.2.5 Fin du match : Le match prend fin lorsque le superviseur du gymnase, le chronométreur, le signal sonore ou l'horloge désignée par la ligue indique que le temps est écoulé. Un tir relâché avant l'expiration du temps compte s'il est réussi.

2.3 Début du match

2.3.1 Première possession : L'équipe inscrite en premier à l'horaire commence avec la possession. S'il n'y a pas d'ordre clair, les capitaines utilisent roche-papier-ciseaux, un tirage au sort ou une autre méthode rapide.

2.3.2 Check d'ouverture : Chaque match commence par un check ball au haut de l'arc. Le joueur défensif doit toucher ou passer le ballon au joueur offensif avant que le jeu commence.

2.3.3 Couleurs d'équipe : Les équipes devraient apporter des chandails pâles et foncés ou suivre l'attribution de couleurs/dossards fournie par Concord.

2.4 Rôle des capitaines

2.4.1 Communication d'équipe : Les capitaines sont responsables de s'assurer que leurs coéquipiers comprennent les règles, l'horaire, l'assignation de terrain et les attentes de conduite.

2.4.2 Suivi du pointage : Les capitaines sont responsables de surveiller le tableau de pointage et de corriger immédiatement les erreurs évidentes.

2.4.3 Gestion des disputes : Les capitaines devraient gérer calmement les questions de règles entre les jeux. Les joueurs réguliers ne devraient pas transformer chaque appel en débat de groupe.

2.4.4 Responsabilité de l'alignement : Les capitaines sont responsables de l'admissibilité de l'alignement, de l'approbation des joueurs invités, des frais de remplacement et de s'assurer que seuls les joueurs admissibles participent.

2.4.5 Conduite de l'équipe : Si un capitaine ne peut pas contrôler les disputes répétées, les comportements agressifs, les fautes intentionnelles ou le manque de respect de son équipe, Concord peut pénaliser l'équipe dans son ensemble.

2.5 Temps morts et substitutions

2.5.1 Temps morts : Chaque équipe a droit à un temps mort de 30 secondes par match.

2.5.2 Moment des temps morts : Les temps morts peuvent être demandés pendant une balle morte ou par l'équipe en possession. Une équipe ne peut pas demander un temps mort lorsque l'équipe adverse a la possession active.

2.5.3 Chronomètre pendant un temps mort : Comme les matchs utilisent un chronomètre continu, le temps continue pendant les temps morts, sauf si le superviseur décide autrement pour des raisons de sécurité ou d'administration.

2.5.4 Dernière minute : Les temps morts ne peuvent pas être utilisés dans les 60 dernières secondes d'un match de saison régulière, sauf en cas de blessure ou d'enjeu de sécurité.

2.5.5 Substitutions : Les substitutions sont illimitées et doivent se faire pendant les balles mortes, après un panier réussi, pendant les temps morts ou entre les possessions. Les joueurs ne peuvent pas substituer pendant le jeu actif.

3. Habiletés de base et terminologie

3.1 Check ball

3.1.1 Définition : Un check ball est la remise en jeu standard. Le joueur offensif se place au haut de l'arc ou au-dessus de celui-ci. Un joueur défensif touche ou passe le ballon au joueur offensif pour confirmer que les deux équipes sont prêtes.

3.1.2 Quand l'utiliser : Le check ball est utilisé pour commencer le match et après la plupart des arrêts, y compris les fautes, violations, sorties de terrain, temps morts, blessures, disputes et ballons entrant sur un autre terrain.

3.1.3 Début du jeu : Après le check, le joueur offensif peut passer, dribbler ou tirer, sauf si les capitaines ont convenu d'une reprise avec passe obligatoire pour ce match.

3.2 Dégagement du ballon

3.2.1 Définition : Pour dégager le ballon, l'équipe qui obtient la possession doit amener le ballon complètement derrière l'arc de deux points avant de tenter de marquer.

3.2.2 Quand c'est requis : Le ballon doit être dégagé après un panier réussi, un rebond défensif, un vol, un tir bloqué récupéré par la défense ou tout changement de possession pendant le jeu actif.

3.2.3 Critère de dégagement : Le ballon et le joueur qui le contrôle doivent tous les deux être derrière l'arc. Une passe à un coéquipier derrière l'arc dégage aussi le ballon.

3.2.4 Défaut de dégager : Un panier marqué avant un dégagement adéquat ne compte pas. Le jeu reprend avec un check ball pour l'équipe adverse, sauf si les deux capitaines conviennent que le dégagement était valide.

3.3 Pointage à un point et à deux points

3.3.1 Panier à un point : Tout panier réussi de l'intérieur de l'arc vaut 1 point.

3.3.2 Panier à deux points : Tout panier réussi de derrière l'arc vaut 2 points.

3.3.3 Pied sur la ligne : Un tir où le pied du tireur touche l'arc compte pour 1 point.

3.3.4 Panier contre son camp : Si une équipe marque accidentellement dans son propre panier, l'équipe adverse reçoit les points.

3.4 Dribble, marché et portée

3.4.1 Dribble légal : Un joueur peut dribbler avec une main à la fois. Une fois qu'il arrête son dribble et contrôle le ballon, il ne peut pas dribbler de nouveau.

3.4.2 Double dribble : Arrêter un dribble puis dribbler de nouveau constitue une violation.

3.4.3 Marché : Faire des pas supplémentaires évidents sans dribbler constitue une violation. En jeu récréatif, l'accent devrait être mis sur les marchés évidents plutôt que sur les détails techniques mineurs des appuis.

3.4.4 Portée/paume : Placer la main sous le ballon pour le retenir ou le porter pendant un dribble constitue une violation lorsque c'est évident.

3.5 Écrans

3.5.1 Définition : Un écran se produit lorsqu'un joueur offensif place son corps pour bloquer ou retarder le trajet d'un défenseur.

3.5.2 Écran légal : Un écran légal doit être immobile, contrôlé et suffisamment visible pour éviter un contact dangereux.

3.5.3 Écran illégal : Se déplacer dans un défenseur, se pencher, étendre les hanches/épaules/coudes, poser un écran aveugle et dur ou causer un contact important constitue une faute offensive.

3.6 Rebonds, vols et blocs

3.6.1 Rebond : Un rebond se produit lorsqu'un joueur obtient la possession après un tir manqué.

3.6.2 Rebond offensif : Si l'équipe qui a tiré récupère son propre tir manqué, elle peut tirer de nouveau sans dégager le ballon.

3.6.3 Rebond défensif : Si l'équipe défensive récupère un tir manqué, elle doit dégager le ballon derrière l'arc avant de marquer.

3.6.4 Vol : Un vol est une prise de possession légale. Après un vol, le ballon doit être dégagé avant

que l'équipe qui l'a volé puisse marquer.

3.6.5 Bloc : Un bloc est légal si le défenseur joue le ballon sans contact corporel illégal, contact aux bras, poussée ou interférence dangereuse à l'atterrissage.

3.7 Balle morte

3.7.1 Définition : Une balle morte survient lorsque le jeu est arrêté à cause d'un panier réussi, d'une faute, d'une violation, d'une sortie de terrain, d'un temps mort, d'une blessure, d'une dispute ou d'un arrêt par le superviseur.

3.7.2 Reprise : La plupart des balles mortes reprennent avec un check ball au haut de l'arc.

3.8 Dunk

3.8.1 Permis : Les dunks sont permis, sauf si l'installation, le superviseur du gymnase ou les règles affichées du site les interdisent.

3.8.2 Sécurité : Les joueurs ne peuvent pas rester accrochés à l'anneau, se balancer, frapper le panneau ou utiliser l'anneau d'une manière qui risque de causer une blessure ou d'endommager l'équipement. Un joueur peut brièvement tenir l'anneau seulement pour éviter d'atterrir sur un autre joueur.

3.8.3 Dommages : Tout joueur qui endommage un anneau, un panneau, un filet, un mur, un séparateur, un tableau de pointage ou tout autre équipement de l'installation par un comportement imprudent peut être retiré du jeu et tenu financièrement responsable.

4. Règles du basketball récréatif 3 contre 3

4.1 Format du match

4.1.1 Format : Les matchs se jouent à 3 contre 3 sur un demi-terrain avec un seul panier.

4.1.2 Taille de l'alignement : Les équipes doivent inscrire au moins 4 joueurs, sauf approbation contraire de Concord. Une équipe peut jouer un match officiel avec 3 joueurs admissibles.

4.1.3 Minimum pour jouer : Une équipe avec moins de 3 joueurs admissibles à l'heure du match ne peut pas jouer un match officiel.

4.1.4 Durée du match : Chaque match dure 20 minutes à temps continu.

4.1.5 Victoire : L'équipe ayant le pointage le plus élevé à l'expiration du temps gagne. Les matchs nuls de saison régulière peuvent être maintenus, sauf si la ligue annonce un format différent.

4.1.6 Égalité en séries : Si un match de séries ou d'élimination est égal à la fin du temps réglementaire, la prolongation est à mort subite : la première équipe qui marque gagne. La première possession en prolongation revient à l'équipe qui n'a pas commencé le temps réglementaire avec le ballon.

4.2 Terrain et équipement

4.2.1 Terrain : Le match se joue sur un demi-terrain en utilisant les lignes de basketball existantes lorsque possible.

4.2.2 Arc : La ligne de trois points est utilisée comme arc de deux points pour le pointage Concord 3 contre 3.

4.2.3 Lignes de limite : Un joueur ou un ballon qui touche une partie d'une ligne de limite est considéré à l'intérieur, sauf si le superviseur du gymnase annonce une limite propre au site avant le jeu.

4.2.4 Ligne de séparation : La zone de banc/séparateur qui divise les deux demi-terrains est hors jeu. Un ballon qui entre dans le séparateur, l'autre terrain ou l'aire des spectateurs est mort.

4.2.5 Ballon : Le ballon fourni par la ligue est le ballon officiel du match. Les capitaines peuvent s'entendre pour utiliser un autre ballon de basketball intérieur approprié si le superviseur l'autorise.

4.2.6 Tableau de pointage : Chaque terrain devrait avoir un tableau de pointage visible placé près de la zone de banc/séparateur, de façon à ce que les deux équipes puissent le voir.

4.3 Pointage et chronomètre

4.3.1 Zone à un point : Les paniers réussis de l'intérieur de l'arc valent 1 point.

4.3.2 Zone à deux points : Les paniers réussis de derrière l'arc valent 2 points.

4.3.3 Aucun lancer franc : Les fautes standards ne donnent pas de lancers francs en saison régulière.

4.3.4 Aucun plafond de pointage : Il n'y a aucun plafond de pointage en saison régulière. Concord peut utiliser le différentiel de points brut, la force de l'adversaire et l'observation du superviseur pour évaluer le niveau des équipes et leur placement futur en division.

4.3.5 Chronomètre continu : Le chronomètre continue pendant les arrêts normaux. Le superviseur peut arrêter le chronomètre seulement pour des délais majeurs, des enjeux de sécurité, des blessures ou des problèmes administratifs.

4.3.6 Tir au signal sonore : Un tir relâché avant l'expiration du temps compte s'il est réussi. Un tir relâché après l'expiration du temps ne compte pas.

4.4 Règles de possession et de reprise

4.4.1 Après un panier réussi : L'équipe qui vient d'accorder le panier prend possession immédiatement. Le ballon doit être dégagé derrière l'arc avant que cette équipe puisse marquer.

4.4.2 Aucune pression avant le dégagement : Après un panier réussi, l'équipe qui a marqué doit permettre au ballon d'être dégagé derrière l'arc. Aucun vol, trappe, geste de main, contact corporel ou pression sur le ballon n'est permis avant le dégagement.

4.4.3 Après un rebond défensif : L'équipe défensive doit dégager le ballon derrière l'arc avant de marquer.

4.4.4 Après un vol : L'équipe qui vole le ballon doit le dégager derrière l'arc avant de marquer.

4.4.5 Après un bloc : Si l'équipe défensive prend possession après un bloc, elle doit dégager le ballon. Si l'équipe offensive conserve la possession, elle n'a pas besoin de dégager.

4.4.6 Après une balle morte : Après les fautes, violations, sorties de terrain, temps morts, disputes ou arrêts par le superviseur, le jeu reprend avec un check ball au haut de l'arc.

4.5 Sorties de terrain, violations et ballons tenus

4.5.1 Sortie de terrain : L'équipe qui a touché le ballon en dernier avant qu'il sorte perd la possession. Le jeu reprend avec un check ball.

4.5.2 Sortie de terrain incertaine : Si les joueurs ne peuvent pas s'entendre sur qui a touché le ballon en dernier et que l'appel n'est pas évident, les capitaines devraient régler la situation rapidement. Si aucune entente n'est possible, la possession est rejouée du haut de l'arc.

4.5.3 Marché, double dribble, portée : Les violations évidentes entraînent un revirement et un check ball pour l'équipe adverse.

4.5.4 Ballon botté : Un coup de pied intentionnel ou un contact intentionnel avec la jambe qui change la possession ou arrête une passe constitue une violation. L'équipe non fautive reprend avec un check ball.

4.5.5 Ballon tenu : Si deux adversaires ont une possession ferme du ballon et qu'aucun ne peut en prendre le contrôle de façon sécuritaire, tout joueur impliqué peut appeler « ballon tenu ». Les joueurs doivent relâcher immédiatement. L'équipe défensive reçoit la possession, sauf si les capitaines s'entendent autrement.

4.5.6 Contre illégal / interférence au panier : Un contre illégal évident ou le fait de toucher le ballon/l'anneau lorsque le ballon est sur ou au-dessus du cylindre n'est pas permis. En cas de dispute, les capitaines doivent régler rapidement la situation ou rejouer la possession.

4.6 Contact et fautes

4.6.1 Standard de la ligue : Concord 3 contre 3 est une ligue récréative à faible contact, pas une ligue sans contact. Les contacts accidentels peuvent arriver, mais les joueurs ne peuvent pas utiliser le contact pour obtenir un avantage.

4.6.2 Défense sans les mains : Les défenseurs ne peuvent pas retenir, pousser, agripper, garder une main sur le porteur de balle, placer les avant-bras sur le porteur, accrocher les bras, donner un coup d'épaule, bousculer les coupeurs ou utiliser des contacts répétés avec les mains pour ralentir un joueur.

4.6.3 Défense légale : Un défenseur peut bouger les pieds, rester devant son joueur, contester verticalement et jouer le ballon. Un contact créé par une position légale et un mouvement normal peut être accidentel.

4.6.4 Contact sur un tir : Un contact qui affecte un tir, l'espace d'atterrissage, l'équilibre ou le suivi du tir peut être appelé comme faute. L'appel doit être fait immédiatement, et non après avoir vu si le tir entre.

4.6.5 Contact au rebond : Le box-out est permis lorsqu'il est contrôlé. Pousser, retenir, couper sous un joueur, grimper sur le dos d'un adversaire ou déplacer un autre joueur constitue une faute.

4.6.6 Fautes offensives : Baisser l'épaule, pousser pour se créer de l'espace, accrocher, étendre un bras pour créer une séparation, foncer dans un défenseur en position ou utiliser un écran illégal constitue une faute offensive et entraîne un revirement.

4.6.7 Règle de sécurité sur le passage en force : Les joueurs ne devraient pas glisser sous des joueurs qui conduisent au panier ou sautent afin de provoquer un passage en force. Les appels de passage en force devraient être rares et limités aux déplacements offensifs évidents.

4.6.8 Résultat d'une faute régulière : Une faute défensive régulière entraîne une balle morte et un check ball pour l'équipe offensive au haut de l'arc. Aucun lancer franc n'est accordé.

4.6.9 Résultat d'une faute offensive : Une faute offensive entraîne une balle morte et un check ball pour l'équipe défensive au haut de l'arc.

4.6.10 Panier sur une faute : Si une faute est appelée pendant un tir et que le tir était déjà relâché, un panier réussi compte et il n'y a aucun point supplémentaire ni possession additionnelle. Si la faute est clairement survenue avant le mouvement de tir ou avant le relâchement, le panier ne compte pas.

4.7 Fautes intentionnelles, jeu dangereux et pénalités de conduite

4.7.1 Aucun recours à la faute tactique : La faute intentionnelle n'est pas une stratégie dans cette ligue. Les joueurs ne peuvent pas commettre une faute pour arrêter une attaque rapide, empêcher une occasion évidente de marquer, arrêter le chronomètre, intimider les adversaires ou compenser le fait d'avoir été battus défensivement.

4.7.2 Contact dangereux : Les fautes dures, poussées, contacts sous un joueur, trébuchements, agrippements d'un joueur en l'air, coups de coude, fermetures imprudentes ou contacts qui risquent de causer une blessure sont des enjeux de conduite, pas des fautes normales.

4.7.3 Pénalité de conduite : Pour un contact intentionnel, répété ou dangereux, le superviseur peut

donner un avertissement, retirer le joueur pour le reste du match, accorder un point de pénalité technique, accorder la possession, déclarer un forfait ou suspendre le joueur de matchs futurs.

4.7.4 Fautes répétées par une équipe : Si une équipe utilise à répétition les fautes ou les arrêts pour contrôler le match, le superviseur peut traiter la situation comme une conduite antisportive, même si aucune faute individuelle n'est grave.

4.7.5 Simulation et faux appels : Exagérer un contact, prétendre avoir subi une faute ou appeler à répétition des fautes légères ou inexistantes est antisportif et peut entraîner un avertissement ou une pénalité de conduite.

4.8 Validité des tirs

4.8.1 Un point ou deux points : La position du pied du tireur au moment du relâchement détermine si le panier vaut 1 ou 2 points.

4.8.2 Pied sur l'arc : Si une partie du pied du tireur touche l'arc, le tir vaut 1 point.

4.8.3 Moment de l'appel de faute : Les appels de faute tardifs faits seulement après un tir manqué peuvent être ignorés, sauf si le contact était évident et que l'appel a été fait immédiatement.

4.8.4 Panier invalide : Un panier ne compte pas s'il est marqué avant le dégagement, après l'expiration du temps, après une faute offensive évidente ou après un appel de balle morte.

4.9 Tableau de pointage et responsabilités de pointage

4.9.1 Tableau de pointage visible : Le tableau de pointage visible du terrain est la principale source de vérité pendant le match.

4.9.2 Responsabilité partagée : Les deux équipes sont responsables de surveiller le pointage. Les joueurs au banc, les capitaines ou les coéquipiers disponibles peuvent mettre le pointage à jour.

4.9.3 Mise à jour du pointage : Le pointage devrait être mis à jour immédiatement après chaque panier réussi, pendant la période naturelle de reprise/dégagement/check.

4.9.4 Corrections du pointage : Les erreurs de pointage doivent être corrigées immédiatement ou dans les trois prochaines possessions actives. Si aucune correction n'est soulevée dans cette fenêtre, le tableau de pointage demeure officiel, sauf si les deux capitaines conviennent qu'il est erroné.

4.9.5 Suivi numérique : Un outil numérique de pointage peut être utilisé pour soutenir le chronomètre et le pointage. Si l'outil numérique et le tableau physique se contredisent, le tableau visible du terrain prévaut, sauf si le superviseur confirme une erreur évidente.

4.9.6 Pointage final : À la fin du match, les capitaines devraient vérifier rapidement le pointage final. Si aucune dispute n'est soulevée immédiatement, le pointage affiché est inscrit comme final.

5. Directives d'auto-arbitrage

5.1 Système d'appels par les joueurs

5.1.1 Aucun arbitre actif : Sauf si Concord assigne un arbitre pour un match précis, les joueurs doivent s'auto-arbitrer équitablement.

5.1.2 Ses propres fautes : Les joueurs sont censés appeler leurs propres fautes évidentes, violations et touches avant sortie de terrain.

5.1.3 Appels par les joueurs impliqués : Les fautes devraient être appelées par le joueur qui a été victime de la faute ou par un joueur directement impliqué dans l'action. Les joueurs au banc et les spectateurs ne devraient pas contrôler les appels de faute.

5.1.4 Respect de l'appel : Lorsqu'une faute est appelée, le jeu s'arrête. Les joueurs ne devraient

pas continuer à jouer à travers un appel pour voir si le panier entre.

5.2 Fonctionnement des appels

5.2.1 Appel immédiat : Un appel doit être fait immédiatement. Les appels retardés après le résultat d'un tir, d'un rebond ou d'un revirement peuvent être ignorés.

5.2.2 Appeler clairement : Les joueurs devraient appeler « faute », « sorti », « marché », « dégagement » ou « ballon tenu » assez fort pour que les deux équipes entendent.

5.2.3 Résultat ordinaire : La plupart des appels entraînent un check ball au haut de l'arc. L'objectif est de reprendre rapidement, pas de débattre chaque action.

5.2.4 Aucune recherche d'avantage : Les joueurs ne peuvent pas attendre de voir si une action les avantage avant de décider s'ils appellent une faute ou une violation.

5.3 Disputes entre joueurs

5.3.1 Discussion rapide : Si un appel est contesté, les joueurs impliqués et les capitaines peuvent discuter brièvement entre les jeux.

5.3.2 Limite de temps : Les disputes devraient être résolues en environ 20 secondes. Le chronomètre continuera habituellement.

5.3.3 Rejouer au besoin : Si aucune entente n'est possible et que l'enjeu n'est pas lié à la sécurité ou à la conduite, la possession est jouée du haut de l'arc.

5.3.4 Aucun argument de groupe : Les coéquipiers, joueurs au banc et spectateurs ne devraient pas envahir le terrain ni faire escalader un appel.

5.4 Autorité du superviseur

5.4.1 Rôle du superviseur : Le superviseur du gymnase n'est pas censé arbitrer chaque possession. Son rôle est de gérer le temps, la sécurité, le déroulement des terrains, les disputes de pointage et les enjeux de conduite.

5.4.2 Autorité finale : Si les capitaines ne peuvent pas résoudre un enjeu sérieux, la décision du superviseur est finale.

5.4.3 Issues possibles : Le superviseur peut permettre de rejouer, maintenir le pointage, corriger une erreur évidente, donner un avertissement, retirer un joueur, déclarer un forfait ou rapporter la situation à l'administration de Concord.

5.4.4 Arrêts pour sécurité : Le superviseur peut arrêter le jeu en tout temps pour une conduite dangereuse, des blessures, des problèmes d'équipement ou des préoccupations liées à l'installation.

5.5 Disputes de pointage

5.5.1 Règle du tableau de pointage : Le tableau de pointage visible demeure officiel, sauf si une erreur est remarquée rapidement ou si les deux capitaines conviennent qu'il est erroné.

5.5.2 Fenêtre de correction de trois possessions : Une erreur de pointage doit être soulevée immédiatement et au plus tard dans les trois prochaines possessions actives.

5.5.3 Dispute de fin de match : Une dispute sur le pointage final doit être soulevée avant que les équipes quittent le terrain. Les disputes tardives après le départ des joueurs peuvent être refusées.

5.5.4 Preuves insuffisantes : Si aucune correction fiable ne peut être faite, le pointage affiché demeure officiel.

5.6 Abus des règles

5.6.1 Appels de mauvaise foi : Les faux appels répétés, les appels tardifs ou les appels tactiques peuvent être traités comme une conduite antisportive.

5.6.2 Abus des arrêts de jeu : Une équipe qui crée à répétition des arrêts pour ralentir le match, casser le momentum ou frustrer les adversaires peut recevoir un avertissement ou une pénalité de conduite.

5.6.3 Arguments agressifs : Crier, intimider, encercler un autre joueur ou refuser de reprendre le jeu peut entraîner une expulsion ou un forfait.

5.6.4 Responsabilité des capitaines : Les capitaines doivent aider à désamorcer les situations. Si une équipe échoue à répétition à reprendre le jeu ou à contrôler ses joueurs, l'équipe peut être pénalisée.

6. Substitutions et admissibilité

6.1 Alignements et minimum de joueurs

6.1.1 Alignement inscrit : Les équipes devraient inscrire au moins 4 joueurs afin de soutenir la présence, les substitutions et la tenue du pointage.

6.1.2 Joueurs sur le terrain : Chaque équipe joue avec 3 joueurs sur le terrain.

6.1.3 Minimum pour commencer : Une équipe doit avoir au moins 3 joueurs admissibles présents pour jouer un match officiel.

6.1.4 Jouer en nombre insuffisant : Une équipe ne peut pas volontairement jouer avec moins de 3 joueurs dans un match officiel, sauf si le superviseur l'approuve en raison d'une blessure ou d'une circonstance inhabituelle.

6.2 Joueurs externes

6.2.1 Joueurs invités : Un maximum de deux joueurs non inscrits à l'alignement peuvent se joindre à une équipe pour un match avec l'approbation d'un coordonnateur.

6.2.2 Frais des invités : Les joueurs invités doivent payer les frais de substitution ou de participation requis avant de jouer, le cas échéant.

6.2.3 Utilisation excessive d'invités : Une équipe qui utilise plus de deux joueurs non inscrits sans approbation perd le résultat officiel par forfait, mais peut tout de même jouer un match amical si le temps le permet.

6.2.4 Vérification d'admissibilité : Le superviseur ou le coordonnateur peut demander à un joueur invité de s'identifier avant ou après un match.

6.3 Règles de substitution

6.3.1 Substitutions illimitées : Les équipes peuvent effectuer des substitutions aussi souvent qu'elles le veulent.

6.3.2 Moment des substitutions : Les substitutions doivent se faire pendant les balles mortes, après les paniers réussis, pendant les temps morts ou entre les possessions.

6.3.3 Temps de jeu équitable : Les équipes avec des joueurs supplémentaires sont encouragées à faire une rotation équitable, mais les décisions de temps de jeu sont gérées par l'équipe, sauf si Concord annonce une règle maison précise.

6.3.4 Substitution pour blessure : Un joueur blessé peut être remplacé immédiatement. Si aucun remplaçant n'est disponible et que l'équipe ne peut pas continuer de façon sécuritaire, le

superviseur détermine si le match continue, est raccourci ou devient un forfait.

6.4 Admissibilité aux séries

6.4.1 Minimum de matchs : Pour être admissible aux séries ou aux matchs de tournoi, un joueur ou remplaçant doit avoir participé à au moins 2 matchs de saison régulière avec cette équipe, sauf exception approuvée par Concord.

6.4.2 Gel de l'alignement : Concord peut annoncer une date limite de gel des alignements avant les séries. Après cette date, les nouveaux joueurs peuvent être restreints.

6.5 Joueurs inadmissibles

6.5.1 Conséquence : L'utilisation d'un joueur inadmissible peut entraîner un forfait, une perte de points au classement, une exclusion des séries ou toute autre mesure disciplinaire de la ligue.

6.5.2 Erreur de bonne foi : Si une erreur d'admissibilité est mineure et corrigée avant le début du jeu, le coordonnateur peut permettre au match d'aller de l'avant.

7. Esprit sportif et divers

7.1 Entretien de l'installation

7.1.1 Dommages : Les équipes et les joueurs sont financièrement responsables des dommages causés par négligence, jeu imprudent, mauvaise utilisation de l'équipement ou non-respect des règles de l'installation.

7.1.2 Propreté : Les équipes doivent laisser les bancs, les terrains et les aires de spectateurs propres après leurs matchs.

7.2 Inclusivité

7.2.1 Environnement ouvert : Tous les âges, niveaux d'habileté et genres sont les bienvenus, sous réserve des exigences d'inscription et des normes de sécurité de la ligue.

7.2.2 Discrimination : Tout langage discriminatoire, harcèlement, insulte ciblée ou comportement d'exclusion peut entraîner une suspension ou une expulsion de la ligue.

7.3 Blessures et santé

7.3.1 Arrêt pour blessure : Tout joueur peut demander un arrêt pour blessure. Les joueurs devraient s'arrêter immédiatement si quelqu'un semble blessé.

7.3.2 Règle du sang : Un joueur qui saigne doit quitter le match jusqu'à ce que le saignement soit maîtrisé et que toute surface ou tout équipement touché soit nettoyé.

7.3.3 Blessures à la tête : Un joueur montrant des signes de blessure à la tête, de commotion, d'étourdissement, de confusion ou de perte d'équilibre peut être retiré du jeu à la discrétion du superviseur.

7.3.4 Retour au jeu : Concord peut empêcher un joueur de revenir au jeu si cela semble dangereux.

7.4 Code de conduite

7.4.1 Standard récréatif : Les joueurs doivent compétitionner avec intensité tout en se rappelant que la ligue est récréative et communautaire.

7.4.2 Aucune représaille : Les fautes de représailles, les contacts de vengeance, les comportements menaçants ou les tentatives de « passer un message » sont interdits.

7.4.3 Alcool/intoxication : Les joueurs qui semblent intoxiqués ou dangereux peuvent être retirés du jeu.

7.4.4 Comportement des spectateurs : Les équipes peuvent être tenues responsables des spectateurs ou invités qui perturbent les matchs, insultent les joueurs ou interfèrent avec le jeu.

7.5 Discretion de la ligue

7.5.1 Ajustements aux règles : Concord peut ajuster les règles pendant la saison si cela est requis pour la sécurité, l'horaire, l'équité, les restrictions de l'installation ou les opérations de la ligue.

7.5.2 Déplacement entre divisions : Concord peut déplacer des équipes entre les niveaux ou divisions en fonction des résultats, du différentiel de points, de la présence, de la conduite et du niveau observé.

7.5.3 Interprétation finale : Si une situation n'est pas couverte par ces règlements, Concord prendra une décision basée sur la sécurité, l'équité, l'esprit sportif et les besoins pratiques de la ligue.