

ARTICLES	PRÉ-REGIONALE	DM2	DM3
<b>1 – Composition</b> Le championnat est composé	1 poule de 12 équipes	1 poule de 10	1 à 3 poules de 4, 6 ou 8 équipes
	Des associations sportives ayant réglées leurs cotisations dans les délais prévus et régulièrement qualifiées pour cette compétition.		
<b>2 – Associations sportives qualifiées</b> Les associations sportives qualifiées sont :	A. Les équipes rétrogradées du championnat Régional RM3 B. Les équipes maintenues en PRM C. Les équipes issues des montées du niveau inférieur DM2 D. Les équipes éventuellement repêchées E. Les équipes faisant une demande motivée	A. Les équipes descendant du championnat PRM B. Les équipes maintenues en DM2 C. Les équipes issues des montées du niveau inférieur DM3 D. Les équipes faisant une demande motivée	Pas de niveau inférieur
<b>3 – Mutualisation possible entre associations</b>	Union Senior	INTERDIT	
	Inter-équipe	AUTORISE	
	Entente	AUTORISE	
<b>4 – Obligations sportives OBLIGATIONS</b> Chaque association sportive évoluant dans cette division devra OBLIGATOIREMENT présenter :	1 équipe masculine de jeunes de catégorie : (U17 ou U15 ou U13 ou U11)		
<b>5 – Obligations d'équipes VERIFICATIONS</b>	Les vérifications de ces obligations se feront aux dates suivantes : 1 <sup>er</sup> décembre de la saison en cours et avant la dernière journée de championnat. La non-observation de ces obligations amène le déclassement de l'association sportive fautive (mise hors championnat) et la descente automatique dans la division inférieure à la fin de la phase régulière. Le CD a toujours le droit de refuser l'inscription d'une association sportive dès lors qu'elle motive son refus.		
<b>6 – Qualification</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Séniors M, U20M et U19M.</li> <li>- U18M et U17M possible avec un surclassement (certificat médical du médecin de famille).</li> <li>- <b>U16M INTERDIT</b></li> </ul>		
<b>7 – Ballon</b>	TAILLE 7		
<b>8 – Ligne à 3 points</b>	Ligne à 3 points à 6,75 m		

<b>9 – Temps de jeu</b>	<b>4 périodes de 10 min. décomptées</b> 2 temps morts en 1ère mi-temps / 3 temps morts en 2ème mi-temps Intervalles de 2 min. entre chaque quart temps Mi-temps : 10 min		
<b>10 – Prolongations</b>	En cas d'égalité, prolongation de 5 minutes, autant de fois que nécessaire.		
<b>11– Horaires des rencontres</b>	Dimanche 10H00 - Si 2 rencontres 09h-11h (Ordre : DM3 / PRM) - Si 3 rencontres 09h-11h-13h (Ordre : DM3 / PRM / U15M)	Samedi 20H00 - Si 2 rencontres 19h–21h (Ordre : PRF / DM2)	Dimanche 10H00 - Si 2 rencontres 09h-11h (Ordre : DM3 / PRM) - Si 3 rencontres 09h-11h-13h (Ordre : DM3 / PRM / U15M)
<b>12 – Système de l'épreuve</b>	Les associations sportives disputent des rencontres aller / retour pour la phase 1 (et 2 pour la DM3) du championnat.		
	Compétition en 1 phase	Compétition en 1 phase	Compétition en 2 phases si 2 poules ou plus sinon en 1 phase : - 1ère phase : Championnat de poule - 2ème phase si nécessaire : • Si 2 poules de 6 en phase 1 : résultats 1ère phase conservés, 2 poules : haut et bas • Si 3 poules de 4 : haute, intermédiaires et basse. • Si 3 poules de 6 : résultats 1ère phase conservés, 3 poules : haute, intermédiaire et basse
	Les rencontres non jouées à la date de clôture du championnat, le 31 mai 2023, seront : - Si raison impérieuse (règle des joueurs majeurs Covid-19, intempérie, indisponibilité de salle <sup>1</sup> ), ne seront pas comptabilisées pour le classement - Sinon, la CS34 statuera sur le résultat : non comptabilisées, perdues par <b>forfait</b> ... Les matchs de la phase aller ne peuvent être reportés avant le match retour (sauf raisons exceptionnels justifiée et validée par la CS).		Les matchs de la phase 1 ne peuvent être reportés au-delà de date de fin de phase (poule de 4 : 4/12/2021 ou poule de 6 : 5/02/2022). Toute absence sera considérée comme match perdu par <b>forfait</b> .
<b>13 – Attribution du titre de champion</b>	L'équipe finissant 1ère est déclarée championne PRM.	L'équipe finissant 1ère est déclarée championne DM2.	Suivant la formule adaptée au nombre d'équipes engagées, le champion de DM3 est défini par l'équipe finissant 1ère de la poule haute en 2ème phase ou unique si 1 poule de 8 équipes.
<b>14 – Montée en division supérieure</b>	L'équipe déclarée championne PRM accède au championnat régional pour la saison suivante.	L'équipe classée 1ère du classement général accède au championnat PRM. L'équipe classée 2ème ou la mieux classée désirant évoluer en PRM effectue un match de barrage avec l'équipe classée 9ème de PRM pour la place en PRM.	L'équipe classée 1ère du classement général accède au championnat DM2. L'équipe classée 2ème ou la mieux classée désirant évoluer en DM2 effectue un match de barrage avec l'équipe classée 9ème de DM2 pour la place en DM2.
<b>15 – Descente en division inférieure</b>	<b>L'objectif est de qualifier 10 équipes pour la saison 2023-2024.</b> Lors de l'établissement du ranking de fin saison, les équipes classées au-delà de la 9ème place après la prise en compte des descentes du niveau régionale RM3 sont obligatoirement reléguées en DM2. L'équipe classée 9ème participe à un match de barrage sur son terrain contre la 2ème équipe la mieux classée du championnat DM2 souhaitant évoluer en PRM.	<b>L'objectif est de qualifier 10 équipes pour la saison 2023-2024.</b> Lors de l'établissement du ranking de fin saison, les équipes classées au-delà de la 9ème place après la prise en compte des descentes du niveau PRM sont obligatoirement reléguées en DM3. L'équipe classée 9ème participe à un match de barrage sur son terrain contre la 2ème équipe la mieux classée du championnat DM3 souhaitant évoluer en DM2.	Pas de division inférieure.

<sup>1</sup> En cas d'indisponibilité de salle, la rencontre devra être reprogrammée avant la date prévu initialement au calendrier. Les cas exceptionnels seront traités par la CS de l'Hérault.

<b>16 – Repêchage</b>	Le repêchage se fera en fonction de l'article des règlements sportifs généraux : RANKING DEPARTEMENTAL. L'ordre de repêchage est l'équipe classée 2 <sup>ème</sup> et n'ayant pas réussi lors du match de barrage puis les équipes reléguées selon l'ordre du classement et enfin les équipes de la division inférieure dans l'ordre croissant du classement. L'objectif est de qualifier pour la saison suivante 10 équipes pour la PRM et DM2																																							
<b>17 – Chronomètre des tirs</b>	Gestion par les arbitres de la rencontre																																							
<b>18 – Logiciel e-marque</b>	Le Logiciel fédéral e-Marque V2 est OBLIGATOIRE pour la division. Le club recevant doit mettre à disposition des OTM le matériel informatique nécessaire à la tenue du logiciel. <b>Se reporter aux textes référents des « Règlements Sportifs Généraux ».</b>																																							
<b>19 – Classement</b>	<b>Se reporter aux textes référents des « Règlements Sportifs Généraux ».</b>																																							
<b>20 – Sanction en cas de forfait général</b>	Une association sportive ayant déclaré forfait général ou étant déclarée forfait général est <b>rétrogradée de deux divisions et est mise hors championnat.</b>																																							
<b>21 – Statut des Techniciens</b>	Sans																																							
<b>22 – Caisse de péréquation</b>	<b>Se reporter au texte « Caisse de péréquation » de la saison en cours</b>																																							
<b>23 – Salle</b>	Classement : H1																																							
<b>24 – Cas particuliers</b>	<b>Tous les cas particuliers qui pourraient survenir en cours ou à la fin de la saison, et non prévus dans le présent règlement, seront traités par le BUREAU DEPARTEMENTAL.</b>																																							
<b>25.1 – Type de licences autorisées</b> - <b>PRE-REGIONALE</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">PRE-REGIONALE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">Nombre de joueurs autorisés :</td> <td colspan="2"><b>10 maximum</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2" rowspan="3">Type de licences autorisées : (nombre maximum)</td> <td>Licence 1C, 2C, 0T ou <b>OCAST</b> (hors CTC)</td> <td><b>3 (5 si nouvelle association)</b></td> </tr> <tr> <td>Licence 0C</td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Licence ASP</td> <td><b>0</b></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Couleurs de licence autorisées (nombre maximum)</td> <td>Blanc</td> <td><b>BC</b></td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Vert</td> <td><b>VT</b></td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Jaune</td> <td><b>JH</b></td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Jaune</td> <td><b>JN</b></td> <td><b>5 MAX</b></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Orange</td> <td><b>ON, OH</b></td> <td><b>5 MAX</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2" rowspan="2">Règle supplémentaire pour les Inter-Equipes (IE) dans le cadre des CTC</td> <td>Nombre minimal de joueurs titulaires d'une licence dans le club-porteur</td> <td>5 minimum</td> </tr> <tr> <td>Nombre maximal de joueurs titulaires d'une extension ASTCTC (clubs partenaires)</td> <td>5 maximum</td> </tr> </tbody> </table>	PRE-REGIONALE				Nombre de joueurs autorisés :		<b>10 maximum</b>		Type de licences autorisées : (nombre maximum)		Licence 1C, 2C, 0T ou <b>OCAST</b> (hors CTC)	<b>3 (5 si nouvelle association)</b>	Licence 0C	<b>Sans limite</b>	Licence ASP	<b>0</b>	Couleurs de licence autorisées (nombre maximum)	Blanc	<b>BC</b>	<b>Sans limite</b>	Vert	<b>VT</b>	<b>Sans limite</b>	Jaune	<b>JH</b>	<b>Sans limite</b>	Jaune	<b>JN</b>	<b>5 MAX</b>		Orange	<b>ON, OH</b>	<b>5 MAX</b>	Règle supplémentaire pour les Inter-Equipes (IE) dans le cadre des CTC		Nombre minimal de joueurs titulaires d'une licence dans le club-porteur	5 minimum	Nombre maximal de joueurs titulaires d'une extension ASTCTC (clubs partenaires)	5 maximum
PRE-REGIONALE																																								
Nombre de joueurs autorisés :		<b>10 maximum</b>																																						
Type de licences autorisées : (nombre maximum)		Licence 1C, 2C, 0T ou <b>OCAST</b> (hors CTC)	<b>3 (5 si nouvelle association)</b>																																					
		Licence 0C	<b>Sans limite</b>																																					
		Licence ASP	<b>0</b>																																					
Couleurs de licence autorisées (nombre maximum)	Blanc	<b>BC</b>	<b>Sans limite</b>																																					
	Vert	<b>VT</b>	<b>Sans limite</b>																																					
	Jaune	<b>JH</b>	<b>Sans limite</b>																																					
	Jaune	<b>JN</b>	<b>5 MAX</b>																																					
	Orange	<b>ON, OH</b>	<b>5 MAX</b>																																					
Règle supplémentaire pour les Inter-Equipes (IE) dans le cadre des CTC		Nombre minimal de joueurs titulaires d'une licence dans le club-porteur	5 minimum																																					
		Nombre maximal de joueurs titulaires d'une extension ASTCTC (clubs partenaires)	5 maximum																																					
<b>25.2– Type de licences autorisées</b> - <b>DM2</b> - <b>DM3</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">DM2/DM3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">Nombre de joueurs autorisés :</td> <td colspan="2"><b>10 maximum</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2" rowspan="3">Type de licences autorisées : (nombre maximum)</td> <td>Licence 1C, 2C, 0CT, <b>OCAST</b> (hors CTC)</td> <td><b>4 (6 si nouvelle association)</b></td> </tr> <tr> <td>Licence 0C</td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Licence ASP</td> <td><b>0</b></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Couleurs de licence autorisées (nombre maximum)</td> <td>Blanc</td> <td><b>BC</b></td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Vert</td> <td><b>VT</b></td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Jaune</td> <td><b>JH</b></td> <td><b>Sans limite</b></td> </tr> <tr> <td>Jaune</td> <td><b>JN</b></td> <td><b>5 MAX</b></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Orange</td> <td><b>ON, OH</b></td> <td><b>5 MAX</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Règle supplémentaire pour les Inter-</td> <td>Nombre minimal de joueurs titulaires d'une licence dans le club-porteur</td> <td>5 minimum</td> </tr> </tbody> </table>	DM2/DM3				Nombre de joueurs autorisés :		<b>10 maximum</b>		Type de licences autorisées : (nombre maximum)		Licence 1C, 2C, 0CT, <b>OCAST</b> (hors CTC)	<b>4 (6 si nouvelle association)</b>	Licence 0C	<b>Sans limite</b>	Licence ASP	<b>0</b>	Couleurs de licence autorisées (nombre maximum)	Blanc	<b>BC</b>	<b>Sans limite</b>	Vert	<b>VT</b>	<b>Sans limite</b>	Jaune	<b>JH</b>	<b>Sans limite</b>	Jaune	<b>JN</b>	<b>5 MAX</b>		Orange	<b>ON, OH</b>	<b>5 MAX</b>	Règle supplémentaire pour les Inter-		Nombre minimal de joueurs titulaires d'une licence dans le club-porteur	5 minimum		
DM2/DM3																																								
Nombre de joueurs autorisés :		<b>10 maximum</b>																																						
Type de licences autorisées : (nombre maximum)		Licence 1C, 2C, 0CT, <b>OCAST</b> (hors CTC)	<b>4 (6 si nouvelle association)</b>																																					
		Licence 0C	<b>Sans limite</b>																																					
		Licence ASP	<b>0</b>																																					
Couleurs de licence autorisées (nombre maximum)	Blanc	<b>BC</b>	<b>Sans limite</b>																																					
	Vert	<b>VT</b>	<b>Sans limite</b>																																					
	Jaune	<b>JH</b>	<b>Sans limite</b>																																					
	Jaune	<b>JN</b>	<b>5 MAX</b>																																					
	Orange	<b>ON, OH</b>	<b>5 MAX</b>																																					
Règle supplémentaire pour les Inter-		Nombre minimal de joueurs titulaires d'une licence dans le club-porteur	5 minimum																																					

		Equipes (IE) dans le cadre des CTC	Nombre maximal de joueurs titulaires d'une extension ASTCTC (clubs partenaires)	5 maximum	
--	--	------------------------------------	---	-----------	--

