

# LIGUE de MINI-BASKETBALL du RSEQ MAURICIE

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2021

=====

MISE À JOUR :     Septembre 2021

=====

### 1.     CATÉGORIES D'ÂGE

5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année  
3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> année

### 2.     RÈGLEMENTS DE JEU

Notre ligue utilise les règlements officiels de basketball adoptés par la Fédération internationale de basketball (F.I.B.A.) avec les modifications apportées par la Fédération de basketball du Québec pour le mini-basket.

La hauteur de panier sera de 8.5 pieds.

La règle de 8 secondes pour entrer dans la zone avant sera appliquée.

### 3.     PÉRIODE DE JEU

#### **Pour la ligue du mercredi :**

- Chaque partie est d'une durée de 40 minutes.
- 4 périodes de 10 minutes de temps non-chronométré (running clock).
- 6 changements X 5 minutes dans les trois (3) premiers quarts.
- Cinq minutes de pause entre le deuxième et le troisième quart.
- Les changements de joueurs se font aux 5 minutes.
- Les parties se jouent à 4 joueurs contre 4 joueurs.

#### **Pour la ligue du samedi :**

- Chaque partie est d'une durée de 24 minutes.
- 4 périodes de 6 minutes de temps chronométré.
- Les changements de joueurs se font aux 3 minutes.
- Les parties se jouent à 4 joueurs contre 4 joueurs en 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> année.
- Les parties se jouent à 5 joueurs contre 5 joueurs en 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année.

### 4.     NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS

#### **Catégorie 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année samedi :**

Huit (8) joueurs minimum. Une équipe peut avoir cinq joueurs pour débiter la partie, mais au moins sept (7) prêts à jouer avant le début de la deuxième demie.

Maximum sur la feuille de match : 15 joueurs

Lorsque les deux équipes sont sur place et que l'une d'entre elles manque de joueurs pour débiter la partie, la joute sera perdue par défaut par l'équipe qui n'aligne pas assez de joueurs, mais le match pourra se dérouler tout de même. Les officiels devront arbitrer le match.

### **Catégorie 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> année samedi et ligue du mercredi :**

Quatre (4) joueurs minimum. Une équipe peut avoir quatre joueurs pour débiter la partie, mais au moins six (6) prêt à jouer avant le début de la deuxième demie.

Maximum sur la feuille de match : 12 joueurs

#### **5. TRANSMISSION DES FEUILLES DE POINTAGE**

Les feuilles de joutes devront être envoyées par courriel le lendemain des joutes par les responsables de plateaux.

#### **6. ÉCART DE POINTS**

Aussitôt qu'un écart de 20 points est atteint entre deux équipes, le marqueur cessera d'inscrire le pointage au tableau, mais continuera de l'inscrire sur la feuille de match. Le tableau restera au même pointage jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque la différence atteint 20 points, l'équipe en avance doit jouer demi-terrain. À partir de ce moment, l'arrachage de balle sera interdit par les deux équipes.

Ces mesures s'appliquent au premier arrêt du jeu après que l'écart aura atteint 20 points. **Il n'y a pas de « running time » temps continu.**

**Pour la ligue du mercredi, aucun arrachage de balle n'est permis, à moins que le joueur soit en mouvement (en action) pour son lancer.**

**Les joueurs défensifs ne devront pas se placer pour faire un mur sur la ligne du centre, mais plutôt se placer dans le terrain arrière pour attendre leur joueur (derrière la ligne de 3 points).**

Cette décision sera sans retour et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute.

Si une équipe ne respecte pas ces mesures, l'entraîneur de l'équipe aura un avertissement des arbitres accompagné d'explication à la première offense. À la seconde offense, l'entraîneur aura une faute technique, et si la situation persiste, l'entraîneur sera suspendu pour une joute.

À noter que ce règlement a pour but premier d'éviter qu'une équipe forte ne cherche à humilier un adversaire plus faible.

#### **7. FORFAIT ET DÉFAUT**

Une équipe qui ne se présente pas à une joute sans avis se verra infliger une amende de 25\$

Une équipe qui n'a plus assez de joueur pendant une joute ou qui ne peut respecter le règlement de participation perd par défaut par le pointage de 2-0 en tournoi seulement.

#### **8. EN CAS D'ÉGALITÉ**

En cas d'égalité à la fin de la joute, il y aura une seule période de prolongation de trois minutes, précédée d'un temps de repos de deux minutes.

## **9. AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON**

Tout joueur qui s'ajoute à l'équipe durant la saison doit être inscrit à la main sur la feuille de pointage des parties auxquelles il participe.

## **10. INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE**

Les joueurs doivent être inscrits sur la plateforme S1 avec leurs numéros de chandail. Les feuilles de match seront imprimées à partir de S1 avant chaque joute.

## **11. SUSPENSION**

11.1 Toute bagarre entre deux ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs entraînera automatiquement l'exclusion des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour la joute en cours jusqu'à concurrence de trois joutes, selon analyse de l'incident par le comité de révision.

11.2 Tout sacre, parole ou geste injurieux envers un adversaire, un partenaire, un entraîneur ou un arbitre entraînera, pour le joueur et /ou l'entraîneur concerné, l'exclusion de la joute en cours.

11.3 Toute menace directe à l'arbitre entraînera l'exclusion du joueur et/ou de l'entraîneur fautif pour une durée d'une à trois joutes, selon analyse de l'incident par le comité de révision.

11.4 Un joueur et/ou un entraîneur qui frappe un arbitre sera exclu de la ligue pour la saison. Le joueur et/ou l'entraîneur concerné devra demander et obtenir l'autorisation du comité de révision pour revenir au jeu la saison suivante.

11.5 Toute bagarre reliée à une joute ou tournoi entraînera l'exclusion des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour le reste de la saison. Les joueurs et/ou entraîneurs devront demander et obtenir l'autorisation du comité de révision pour revenir au jeu l'année suivante.

## **12. RÈGLE DE POSSESSION (Système de flèche)**

Il y aura un entre-deux seulement au début du match et en début de prolongation. L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon lors de l'entre-deux initial débutera l'alternance en se voyant octroyer le ballon dès que la première situation d'entre-deux se produira. Le ballon sera remis au jeu, en touche, à l'endroit désigné par l'officiel; cet endroit devrait être le plus près possible de là où la situation d'entre-deux s'est produite. Il y aura rotation de la flèche après chaque entre-deux. Celle-ci indique l'équipe qui prend possession en touche.

**RÈGLEMENT DE LA DÉFENSIVE OBLIGATOIRE  
CATÉGORIES MINI, NOVICE, ATOME, BENJAMINE et CADETTE**

**À L'INTÉRIEUR DU TERRITOIRE DE DEUX POINTS,  
SEULE LA DÉFENSIVE INDIVIDUELLE (HOMME À HOMME) SERA UTILISÉE**

**TELE QU'EXPLIQUÉE CI-BAS**

**Règlement :**

Le porteur du ballon ainsi que le (les) joueurs adjacent(s) au ballon (à une passe du ballon) doivent être marqués étroitement, c'est-à-dire dans un rayon de moins de deux (2) mètres, lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur du demi-cercle de trois points.

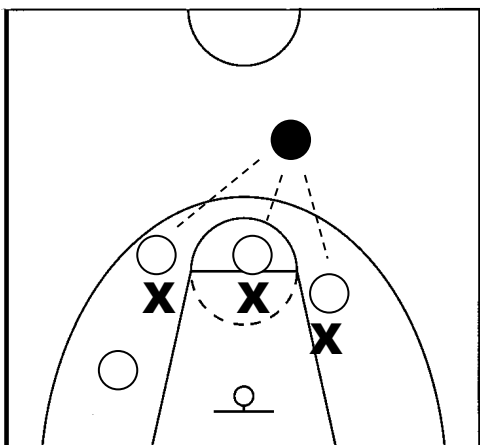


Diagramme #1

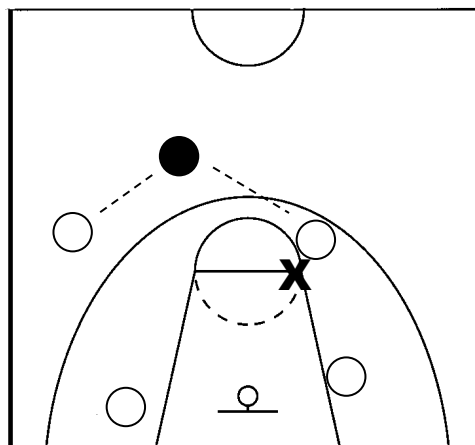


Diagramme #2

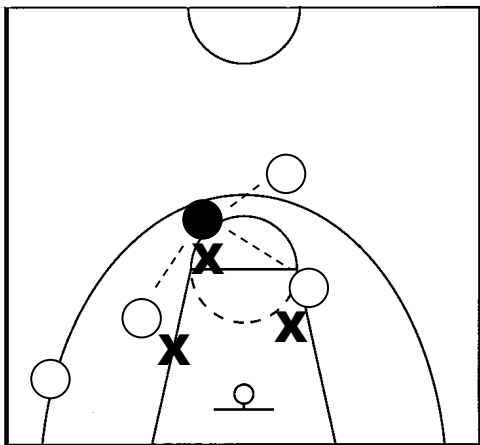


Diagramme #3

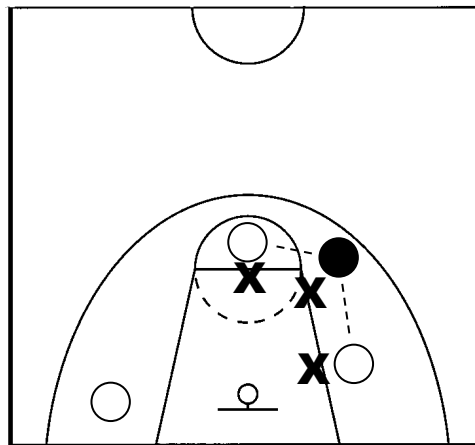


Diagramme #4

● Porteur du ballon

○ Attaquant

X Défenseur

**SANCTIONS :**

1<sup>er</sup> infraction :  
2<sup>ème</sup> infraction :  
3<sup>ème</sup> infraction :  
4<sup>ème</sup> infraction :

Avertissement  
1<sup>er</sup> faute technique à l'entraîneur  
2<sup>ème</sup> faute technique à l'entraîneur  
L'équipe perd par forfait.