



BASKETBALL

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2026-27

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

- 1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**
- 2) RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES – CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE DE BASKETBALL DU RSEQ**

Révisé le 2 juin 2026

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile : du 1^{er} juillet 2008 au 30 septembre 2011
Cadet : du 1^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2012
Benjamin : du 1^{er} octobre 2012 au 30 septembre 2014
Atome : du 1^{er} octobre 2013 au 30 septembre 2014

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

2.1 Nos ligues utilisent les règlements officiels de basketball adoptés par Basketball Québec sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation administrative du RSEQ Mauricie.

Note : la règle de participation se trouve en annexe, de même que la règle de défensive obligatoire.

ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

3.1 Nombre de joueurs

Benjamin : 8 joueurs minimum pour débiter la joute.

Cadet : 7 joueurs minimum pour débiter la joute.

Juvenile : 7 joueurs minimum pour débiter la joute.

Maximum pour toutes les catégories sur la feuille de match : 15 joueurs.

ARTICLE 4 SURCLASSEMENT

4.1 Un joueur peut être surclassé pour une joute seulement. Toutefois, un deuxième match de surclassement est permis pour permettre à une équipe de compléter le nombre minimum de joueurs requis pour une partie.

4.2 Dans le cas du non-respect de la règle 4.1, la joute est perdue par défaut et l'entraîneur est suspendu pour une joute. Le joueur peut retourner dans sa catégorie d'appartenance.

Le joueur peut également être surclassé de façon définitive sur S1 avant de dépasser le nombre de surclassements permis. Dans ce cas, il n'y aura pas de sanction.

4.3 Les joueurs évoluant dans une ligue provinciale (division 1 ou 2) ne peuvent pas être surclassés dans une ligue régionale (division 3 ou 4).

- 4.4 Les joueurs évoluant dans la division 3 peuvent être joueurs substitués dans la division 1 ou 2 pour un maximum de 3 joutes. À la 4^e joute, ils seront surclassés de façon permanente dans la division 1 ou 2.
- 4.5 Les joueurs qui quittent définitivement une ligue division 1, 2 ou 3 après trois joutes peuvent revenir dans la division inférieure la plus haute offerte dans leur institution, dans la catégorie appropriée à leur âge.

ARTICLE 5 DURÉE DES RENCONTRES

5.1 Temps de jeu

Atomes : 4 x 8 minutes **chronométrées**
Benjamins : 4 x 8 minutes **chronométrées**
Cadets : 4 x 8 minutes **chronométrées**
Juvéniles : 4 x 8 minutes **chronométrées**

Entre le 2^e et le 3^e quart, une pause de cinq minutes est accordée. Entre les autres quarts, une pause d'une minute est accordée. Il est demandé aux équipes et aux arbitres de voir à ce que le jeu reprenne immédiatement à la fin du temps de pause.

ARTICLE 6 FORMAT DE LA SAISON

- 6.1 Le calendrier régulier de la saison doit assurer à chaque équipe 10 joutes ou plus selon le meilleur scénario d'après le nombre d'équipe participant à la ligue. En benjamin et atome, les regroupements de matchs la fin de semaine sont favorisés.

ARTICLE 7 ÉQUIPEMENT

- 7.1 Ballon utilisé : #6 pour atome féminin et masculin, benjamin féminin et masculin, cadet et juvénile féminin
#7 pour cadet et juvénile masculin
- 7.2 Il est du devoir de l'équipe hôte de fournir 3 ballons à l'équipe adverse.
- 7.3 Si deux équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe receveuse sur S1 doit porter des dossards. L'école hôte de la partie doit fournir les dossards.

ARTICLE 8 TERRAIN

- 8.1 Dans la mesure du possible, fournir une surface de jeu qui réponde aux exigences de Basketball Québec. Chaque terrain devra cependant avoir le lignage réglementaire.
- 8.2 Une école qui se trouve dans l'impossibilité de recevoir pour un match ou pour la saison complète devra prendre arrangement avec ses adversaires et/ou trouver un endroit pour recevoir.

ARTICLE 9 POINTS AU CLASSEMENT

- 9.1 Performance : 3 pts = victoire
- 9.2 Éthique sportive :
2 pts = 0 technique ou **flagrante**
1 pt = 1 technique ou **flagrante**
0 pt = 2 techniques ou **flagrantes** ou plus, expulsion ou forfait ou défaut

Une faute disruptive n'entraîne pas la perte d'un point d'éthique.

- 9.3 Forfait et défaut

Une équipe absente à une joute perd par forfait par le pointage de 20-0 et sera mise à l'amende. Une équipe qui se présente avec un nombre insuffisant de joueurs perd par défaut par le pointage de 2-0 et sera mise à l'amende. Le match peut se jouer avec les joueurs réglementaires présents. Dans ce cas, si l'équipe qui bénéficie du défaut mène à la marque, le pointage de la partie sera conservé.

ARTICLE 10 BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT DE FIN DE SAISON

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué en cas d'égalité des points au classement :

- 10.1 Résultats des rencontres entre les équipes concernées
- 10.2 Plus grand nombre de victoires
- 10.3 Le résultat des « points pour » divisés par les « points contre » pour les joutes impliquant les équipes concernées
- 10.4 Le résultat des « points pour » divisés par les « points contre » pour la totalité des joutes

ARTICLE 11 ÉLIMINATOIRES

11.1 Formule

Voir les points 12.10 et 27.4 des règlements administratifs.

ARTICLE 12 RÈGLEMENTS PARTICULIERS

12.1 Écart de points

Pour toutes les catégories, lorsque le pointage atteint 30 points de différence entre les deux équipes, le marqueur continue d'inscrire les points sur la feuille de joute officielle, mais pas sur le tableau indicateur. Le tableau restera au même pointage jusqu'à la fin de la partie. L'équipe en avance doit jouer demi-terrain. Toutefois, 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 et ainsi permettre à l'équipe adverse de passer dans la zone avant du terrain.

Ces mesures s'appliquent au premier arrêt du jeu après que l'écart aura atteint 30 points. Cette décision sera sans retour et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute. Il n'y a pas de « running time » temps continu.

Si une équipe ne respecte pas ces mesures, l'entraîneur aura un avertissement à la première offense. À la seconde offense, l'entraîneur fautif recevra une faute technique. À la troisième offense, une deuxième faute technique sera donnée à l'entraîneur qui sera suspendu pour une joute.

ARTICLE 13 SANCTION ET AMENDE

13.1 L'entraîneur expulsé d'une joute à la suite d'accumulation de fautes techniques directes sera suspendu automatiquement pour la joute suivante au calendrier de l'équipe. L'accumulation de fautes techniques directes durant la saison entraînera une suspension pour l'entraîneur fautif selon le barème suivant :

3 fautes techniques accumulées : 1 joute de suspension
4 fautes techniques accumulées : 2 joutes de suspension
5 fautes techniques accumulées : 3 joutes de suspension

Un entraîneur inadmissible en raison d'une accumulation de fautes techniques qui se trouve derrière le banc de son équipe perd par défaut. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de fautes techniques qu'il a cumulées et les sanctions associées.

N.B. Un entraîneur qui est expulsé d'une joute à la suite d'accumulation de trois fautes techniques indirectes (faute technique de banc) ne sera pas suspendu automatiquement pour une joute, mais le cas sera étudié par le comité de révision.

13.2 Un joueur qui est disqualifié d'une rencontre après avoir été sanctionné **soit de 2 fautes flagrantes, soit de 2 fautes techniques de catégorie 1, soit d'une faute flagrante et d'une faute technique de catégorie 1, sera suspendu pour une partie supplémentaire.**

ARTICLE 14 OFFICIELS

14.1 Officiel majeur

Dans la mesure du possible, deux (2) arbitres seront assignés pour chacune des parties. En cas d'absence du ou des arbitres, l'article 20 des règlements administratifs s'applique.

14.2 Officiels mineurs

Un chronométrateur, un marqueur et un opérateur des 24 secondes.

ANNEXE A – Règle de participation



RÈGLE DE PARTICIPATION NOVICE, MINI, ATOME, BENJAMIN

NOVICE ET MINI

Catégorie	Participation	Nombre minimal d'athlètes	Temps
Novice	Oui	8	4x8
Mini	Oui	8	4x8

ATOME

Compétitions	Participation	Nombre minimal d'athlètes	Temps
CBQ	Oui	8	4x8
RSEQ	Oui	8	4x8
Ligues sanctionnées AAA	Oui	8	4x8
Ligues sanctionnées	Oui	8	4x8
Tournois sanctionnés	Oui	8	4x8

BENJAMIN

Compétitions	Participation	Nombre minimal d'athlètes	Temps
CBQ	Non	5	4x8
RSEQ Div 2	Non	5	4x10
Espoirs (Jeux du Québec)	Non	5	4x8
Ligues sanctionnées AAA	Non	5	4x10
Ligues sanctionnées AA-A	Oui	8	4x8
RSEQ Div 3 et 4	Oui	8	4x8
Tournois sanctionnés AA/D1-D2	Non	5	4x8
Tournois sanctionnés AA-A/D3-D4	Oui	8	4x8

La règle de participation est en vigueur à partir du 1^{er} septembre 2024. MÂJ, octobre 2025.



I. NOMBRE DE JOUEURS INSCRITS :

Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de huit (8) par équipe. Une équipe comptant moins de huit (8) joueurs perd automatiquement le match par forfait. Le nombre maximal de joueurs en uniforme, dont les noms sont inscrits sur la feuille de pointage, est de quinze (15) par équipe. La règle de participation s'applique sur le minimum de joueurs requis selon la réglementation, soit 8 joueurs.

II. SUBSTITUTIONS :

Aucune substitution libre n'est permise durant les trois (3) premiers quarts d'un match. Les substitutions doivent être effectuées au début d'un quart et/ou lors des arrêts obligatoires après quatre (4) minutes de jeu / (3) minutes de jeu dans la catégorie Novice. La substitution libre selon les règles de jeu FIBA sera permise au cours du quatrième quart. L'équipe en possession lors de l'arrêt de jeu obligatoire conserve le ballon lors de la remise en jeu. Si aucune équipe n'était en possession du ballon comme, par exemple, lors d'un lancer au panier, la règle de possession est en vigueur. L'équipe locale doit être la première à présenter son alignement sur le terrain au début de chaque quart. L'équipe qui visite doit faire de même lors de la reprise du jeu à l'issue des arrêts obligatoires. L'arrêt obligatoire ne constitue pas une période de repos (temps mort) mais simplement un moment d'arrêt pour effectuer le plus rapidement possible la substitution obligatoire des joueurs.

III. PARTICIPATION MAXIMALE :

Aucun joueur ne peut prendre part à plus de deux (2) quarts complets ou l'équivalent au cours des trois (3) premiers quarts.

IV. PARTICIPATION MINIMALE :

Tout joueur (8) doit participer activement à l'équivalent d'un (1) quart complet au cours des (3) premiers quarts d'un match. La règle de participation minimale doit être respectée par au moins huit (8) joueurs de l'équipe. Les autres joueurs de l'équipe peuvent également prendre part au match (même au 4^{ème} quart) sans avoir à respecter la règle de participation minimale.

V. BLESSURE ET DISQUALIFICATION :

Si une substitution devient obligatoire au cours d'un match à cause de blessure ou de disqualification, les joueurs impliqués verront automatiquement un demi-quart de jeu inscrit à leur fiche, peu importe la durée de leur présence au jeu. Interprétations : 1) Si, à cause de blessure ou disqualification, un joueur est dans l'incapacité absolue de se conformer au nombre de participations minimales, son entraîneur doit en aviser l'arbitre et le marqueur officiel au plus tard lors de l'arrêt obligatoire pour substitution à la mi-temps du 3^e quart. La responsabilité de se conformer au règlement incombe à l'entraîneur. À défaut de ce faire, l'équipe perd automatiquement le match par forfait. Le joueur en question ne peut évidemment pas revenir au jeu dans ce match. L'arbitre avisera l'entraîneur adverse qui pourra, à ce moment, se prévaloir de la disposition inscrite ci-haut à l'article IV et marquée avec *. En tout temps, le match doit être joué en entier sans quoi, l'équipe et ses dirigeants (l'entraîneur et le responsable) qui se désistent sont passibles de suspension et de sanction additionnelle. 2) Avant le quatrième quart Lorsqu'une



équipe doit jouer à court de un (1), deux (2) ou trois (3) joueurs à cause de blessures, de disqualification ou pour toute autre raison, seuls les joueurs qui n'ont pas encore complété leurs quatre (4) participations au match peuvent y prendre part. Les substituts admissibles qui ont déjà effectué leurs quatre (4) présences dans le match ne peuvent revenir au jeu avant le début du quatrième quart, sans quoi l'équipe fautive perd automatiquement le match par forfait.

VI. RESPONSABILITÉ DU MARQUEUR :

Le marqueur officiel inscrira, à l'endroit approprié sur la feuille de match, chacune des présences au jeu de tout joueur.

VII. SANCTION :

Toute équipe qui enfreint ce règlement perd le match par forfait. La responsabilité de se conformer au règlement appartient à l'entraîneur. La sanction s'appliquera dès la découverte de l'infraction et même après la fin du match, tant et aussi longtemps que les deux (2) arbitres n'auront pas signé la feuille de match.

ANNEXE B – Défensive obligatoire



Défensive obligatoire homme à homme Atome et Benjamin

Au basket-ball, la défensive (homme à homme/*man to man*) est une formation défensive dans laquelle un entraîneur attribue à chaque joueur de l'alignement un joueur offensif spécifique à suivre et à défendre sur le terrain.

Cette défensive est la seule autorisée en terrain arrière en dessous de la ligne de remise en jeu (Voir graphique 1). La défensive de zone trois quarts est autorisée jusqu'au terrain arrière en dessous de la ligne de remise en jeu.

Graphique 1





Notion de base

La défensive *homme à homme* tel qu'enseigné implique plusieurs points.

Voici quelques-uns des points qui permettent de comprendre la règle et de sanctionner les équipes qui jouent d'autre types de défensive non-autorisés.

La totalité des enseignements de défensive *homme à homme* est disponible sur ce [lien](#) de la FIBA.

1 : La position d'un défenseur marquant un adversaire qui n'est pas porteur du ballon dépendra de la position d'un tel adversaire par rapport au ballon : plus cet adversaire est loin du ballon et plus le défenseur est loin de cet adversaire.

Ceci est généralement compté en nombre de passes entre l'adversaire en question et le ballon. La plupart des joueurs sont en mesure de lancer le ballon d'un côté du terrain à l'autre, ce qui leur permet d'atteindre un quelconque coéquipier en une seule passe. Cependant, pour déterminer une position défensive, nous utilisons un nombre de passes courtes.



Voici deux exemples :

Exemple 1 :



- Le joueur 1 est le porteur du ballon
- Les joueurs 2 et 3 sont à une distance d'une passe
- Le joueur 4 est à une distance de deux passes
- Le joueur 5 est à une distance de trois passes

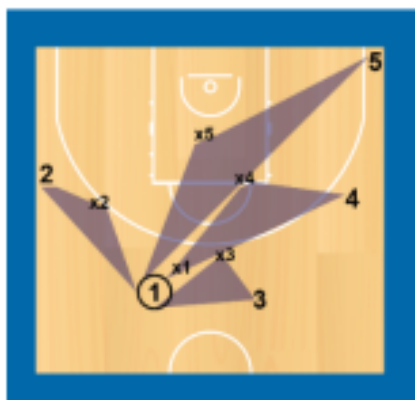
Exemple 2:



- Le joueur 2 est le porteur du ballon
- Les joueurs 1 et 5 sont à une distance d'une passe
- Le joueur 3 est à une distance de deux passes
- Le joueur 4 est à une distance de trois passes

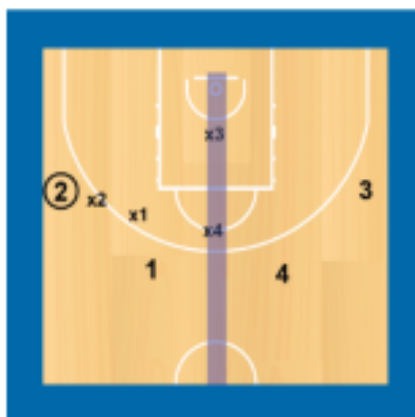


La notion, ballon- moi- joueur (triangle défensive) :



- . Le joueur 1 est le porteur du ballon
- . Les joueurs 2 et 3 sont à une distance d'une passe
- . Le joueur 4 est à une distance de deux passes
- . Le joueur 5 est à une distance de trois passes

L'aide défensive (Ligne panier-panier)



Lorsque le ballon est d'un côté du terrain, l'entraîneur peut par exemple demander aux joueurs marquant un adversaire situé du côté opposé du ballon (x3 et x4) de se positionner dans l'axe panier-panier.

Ceci peut être présenté aux joueurs simplement comme un exemple de la règle selon laquelle plus l'adversaire est éloigné du ballon et plus le défenseur est éloigné de l'adversaire.

Une fois que les joueurs ont pris l'habitude de se positionner dans l'axe panier-panier l'entraîneur doit s'assurer que ses défenseurs soient actifs sur cet axe, qu'ils ne doivent pas considérer comme un emplacement précis mais plutôt comme une « ligne large ».

[Exemple de bonne défensive en terrain arrière en dessous de la ligne de remise en jeu](#)

[Exemple de mauvaise défensive en terrain arrière en dessous de la ligne de remise en jeu](#)



La pression tout terrain

Dans ces catégories, la pression est libre jusqu'à la ligne de remise en jeu où l'équipe défensive doit défendre en homme à homme comme indiqué précédemment.

Rappel

- 1 : défensive de zone est permise tout terrain et demi terrain en haut de la ligne de remise en jeu
- 2 : la défensive obligatoire homme à homme s'applique en dessous de la ligne de remise en jeu
- 2 : Un joueur doit être responsable d'un joueur de l'autre équipe en tout temps dans cette zone
- 3 : Le principe du nombre de passe courte par rapport au ballon doit être appliqué pour la défensive collective
- 4 : Un joueur ne peut rester dans le milieu de la clé sans avoir de joueur attiré même si les autres couvrent le ballon et les joueurs adjacents au ballon.

Sanctions lors du match :

1 ^e infraction :	Avertissement
2 ^e infraction :	1 ^{re} faute technique à l'entraîneur
3 ^e infraction :	2 ^e faute technique à l'entraîneur
4 ^e infraction :	L'équipe perd par forfait.

Lors des L2M (deux dernières minutes de jeu) au 4^{ème} quart ou en temps supplémentaire,

Aucun avertissement ne peut être donné, les fautifs sont sanctionnés au minimum d'une faute technique

SANCTIONS L2M:

- 1^{re} infraction : 1^{re} faute technique à l'entraîneur
- 2^e infraction : 2^e faute technique à l'entraîneur
- 3^e infraction : L'équipe perd par forfait.