

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



**MINI-BASKET
PRIMAIRE
RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
2024**

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :
1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Révisé le 18 septembre 2024

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

- 5^e-6^e année
- 3^e-4^e année

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

- 2.1 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.
- 2.2 La hauteur de panier sera de 8.5 pieds **pour toutes les catégories, sauf pour les ligues du samedi et le tournoi en 5^e-6^e année niveau 1 (masculin et féminin) où la hauteur des paniers sera de 10 pieds.**
- 2.3 La règle de 8 secondes pour entrer dans la zone avant sera appliquée.

ARTICLE 3 PÉRIODE DE JEU

- 3.1 Pour la ligue du mercredi
 - 3.1.1 Chaque partie est d'une durée de 40 minutes.
 - 3.1.2 Quatre périodes de 10 minutes de temps non-chronométré.
 - 3.1.3 Six changements x 5 minutes dans les 3 premiers quarts.
 - 3.1.4 Cinq minutes de pause entre le deuxième et le troisième quart.
 - 3.1.5 Les changements de joueurs se font aux 5 minutes.
 - 3.1.6 Les parties se jouent à 4 joueurs contre 4 joueurs.
- 3.2 Pour la ligue du samedi
 - 3.2.1 Chaque partie est d'une durée de 24 minutes.
 - 3.2.2 Quatre périodes de 6 minutes de temps chronométré.
 - 3.2.3 Six changements x 3 minutes dans les 3 premiers quarts.
 - 3.2.4 Cinq minutes de pause entre le deuxième et le troisième quart.
 - 3.2.5 Les changements de joueurs se font aux 3 minutes.
 - 3.2.6 Les parties se jouent à 4 joueurs contre 4 joueurs en 3^e-4^e année.
 - 3.2.7 Les parties se jouent à 5 joueurs contre 5 joueurs en 5^e-6^e année.

ARTICLE 4 NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS

- 4.1 Catégorie 5^e-6^e année dans la ligue du samedi
 - 4.1.1 **Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de huit (8) par équipe.**
 - 4.1.2 Maximum sur la feuille de match : 15 joueurs
 - 4.1.3 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 pour le bénéfice des joueurs présents. Les officiels devront arbitrer le match.

- 4.2 Catégorie 3^e-4^e année dans la ligue du samedi et ligue du mercredi
 - 4.2.1 Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de six (6) par équipe.
 - 4.2.2 Maximum sur la feuille de match : 12 joueurs
 - 4.2.3 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 pour le bénéfice des joueurs présents. Les officiels devront arbitrer le match.

ARTICLE 5 TRANSMISSION DES FEUILLES DE POINTAGE

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

ARTICLE 6 ÉCART DE POINTS

- 6.1 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.
- 6.2 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. Ce règlement a pour but premier d'éviter qu'une équipe forte ne cherche à humilier un adversaire plus faible.
- 6.3 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.** Cette décision sera sans retour et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute.
- 6.4 **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).**
- 6.5 Si une équipe ne respecte pas ces mesures, l'entraîneur de l'équipe aura un avertissement des arbitres accompagné d'explications 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.

ARTICLE 7 FORFAIT ET DÉFAUT

- 7.1 Une équipe qui ne se présente pas à une joute **devra rembourser les frais de la partie à son adversaire.**
- 7.2 **Une équipe qui n'a pas assez de joueurs pour débiter le match ou qui ne respecte pas la règle de participation** perd par défaut par le pointage de 2-0 en tournoi seulement.

ARTICLE 8 EN CAS D'ÉGALITÉ

- 8.1 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.

ARTICLE 9 AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON

- 9.1 Tout joueur qui s'ajoute à l'équipe durant la saison doit être inscrit sur S1 avant son premier match. Si la feuille de pointage a été imprimée avant l'ajout, son nom doit être inscrit à la main sur la feuille des parties auxquelles il participe.

ARTICLE 10 INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE

- 10.1 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.
- 10.2 Si une équipe prévoit manquer de joueurs pour une partie dans la ligue du samedi, des joueurs peuvent être surclassés dans une catégorie supérieure. Leur nom doit être inscrit à la main sur la feuille de match avec un « S » à côté.

ARTICLE 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 l'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.

ARTICLE 12 RÈGLE DE POSSESSION (SYSTÈME DE FLÈCHE)

12.1 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 une rotation de la flèche après chaque entre-deux. Celle-ci indique l'équipe qui prend possession en touche.

ARTICLE 13 ARRACHAGE DE BALLE

13.1 L'arrachage de balle est permis dans toutes les ligues.

ANNEXE A – Règlement de participation



RÈGLEMENT DE PARTICIPATION

Novice, Mini, Atome, Benjamin

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 4ème 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 3e 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 DUMARQUEUR :

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 12U ET MOINS (NOVICE ET MINI)

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 dans les catégories Novice et Mini (12U et moins).

Les défensives de zone tout terrain, demi-terrain ou autre sont interdites et sanctionnées.

NOTION DE BASE

La défensive Homme à homme tel qu'enseignée implique plusieurs points.

Voici quelques-uns des points qui permettent de comprendre la règle et de sanctionner les équipes qui jouent d'autres type de défensive qui ne sont pas autorisées.

La totalité des enseignements de défensive homme à homme peut être suivie au lien suivant : <https://wabc.fiba.com/fr/manual/level-1/11-team/11-1-defensive-tactics-and-strategies/1-1-man-to-man-defence/>

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.

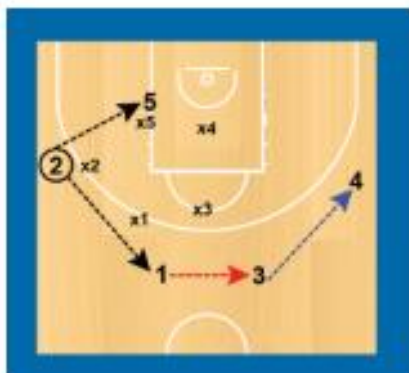


Exemple 1 :



- 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

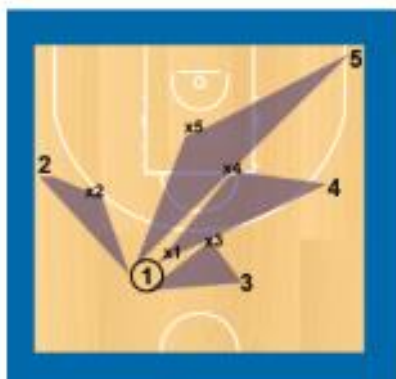
Exemple 2:



- 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 défensif) :



- 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 »



La pression tout terrain



Les mêmes principes doivent être appliqués sur le tout terrain, les trappes sont permises mais doivent être effectués par le joueur le plus près du ballon, selon les principes de la défense homme à homme.



- x4 doit rapidement aller vers la ligne de fond pour contester la remise en jeu.

Au moment de la passe, x1, x2 et x3 doivent adopter une position conforme aux principes habituels de la défense homme à homme (triangle défensive)

- x1 défend sur le porteur de balle.
- x2 se met en position pour contester la passe au joueur 2 le long de la ligne latérale. Il est également bien positionné pour une éventuelle prise à deux (trap) si le joueur 1 va vers la ligne latérale.

- x3 va se positionner sur l'axe panier-panier au centre du terrain (triangle défensive).

Ils doivent inverser ces positions si la balle passe de l'autre côté du terrain.

- x4 va se positionner sous la ligne de la balle (triangle défensive), dans une position où il peut faire pression sur le dribbleur. Il est également responsable de défendre x4.



RAPPEL

1. Défensive de zone interdite (pression traditionnel 1-2-2, 1-2-1-1, etc.)
2. La défensive obligatoire s'applique sur tout le terrain pas seulement en zone de deux points
3. Un joueur doit être responsable d'un joueur de l'autre équipe en tout temps
4. Le principe du nombre de passe courte par rapport au ballon doit être appliqué pour la défensive collective
5. 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.

Sanctions lors du match :

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