



BASKETBALL

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2021-22

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**
- 3) PLAN DE RELANCE DU BASKETBALL EN TEMPS DE PANDÉMIE DE BASKETBALL QUÉBEC**

Révisé le 20 octobre 2021

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

| | |
|------------|--|
| Juvenile : | du 1 ^{er} juillet 2003 au 30 septembre 2006 |
| Cadet : | du 1 ^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2007 |
| Benjamin : | du 1 ^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2009 |
| Atome : | du 1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2009 |

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

2.1 Nos ligues utilisent les règlements officiels de basketball adoptés par la Fédération Internationale de basketball, avec les adaptations de la FBBQ, 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

3.1.1 Division 4

Benjamin : 8 joueurs minimum pour débiter la joute.

Cadet : 7 joueurs minimum pour débiter la joute.

Juvenile : 7 joueurs minimum pour débiter la joute.

3.1.2 Division 3

Benjamin : 9 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 Division 3

4.1.1 Le surclassement est permis pour une joute seulement.

Toutefois, un deuxième match de surclassement est permis seulement pour compléter le nombre minimum de joueurs requis dans la catégorie touchée pour le match.

Dans le cas du non-respect du point 4.1.1, l'équipe perd la joute par défaut **et l'entraîneur est suspendu pour une joute.**

Le joueur peut retourner dans sa catégorie d'appartenance.

Dans le cas où un joueur est surclassé pour une troisième fois, 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 être surclassé de façon définitive sur S1 avant la 3^e joute. Dans ce cas, il n'y aura pas de sanction.

4.1.2 Les joueurs évoluant dans une ligue cadet division 1 ou 2 scolaire ne peuvent pas être surclassés dans la ligue juvénile division 3.

4.1.3 Les joueurs évoluant dans la division 3 peuvent être joueurs substitués dans la division 1 ou 2 de la même catégorie pour un maximum de 3 joutes seulement. À la 4^e joute, ils seront surclassés de façon permanente dans la division 1 ou 2.

4.1.4 Les joueurs qui quittent définitivement une ligue division 1 ou 2 après trois joutes peuvent revenir dans la division 3 ou dans la catégorie la plus haute offerte dans leur institution, dans la catégorie appropriée à leur âge.

4.2 Division 4

4.2.1 Le surclassement est permis pour une joute seulement. Toutefois, un deuxième match de surclassement est permis seulement pour compléter le nombre minimum de joueurs requis dans la catégorie touchée pour le match.

Dans le cas du non-respect du point 4.2.1, l'équipe perd la joute par défaut et l'entraîneur est suspendu pour une joute. Le joueur peut retourner dans sa catégorie d'appartenance.

Dans le cas où un joueur est surclassé pour une troisième fois, 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 être surclassé de façon définitive sur S1 avant la 3^e joute. Dans ce cas, il n'y aura pas de sanction.

4.2.2 Les joueurs qui quittent définitivement une ligue division 3 après une seule joute peuvent revenir dans la division 4 dans la catégorie appropriée à leur âge.

- 4.2.3 Les joueurs évoluant dans la division 3 pourront être surclassés pour une joute seulement dans la division 4 de la catégorie supérieure, et ce, seulement pour compléter le minimum de joueurs requis, c'est-à-dire sept (7) pour la division 4 en cadet et juvénile. Dans le cas du non-respect de cette règle, l'équipe perd la joute par défaut **et l'entraîneur est suspendu pour une joute.**

ARTICLE 5 DURÉE DES RENCONTRES

- 5.1 Temps de jeu
Benjamins : 4 x 8 minutes
Cadets : 4 x 8 minutes
Juvéniles : 4 x 8 minutes

La pause sera de dix minutes à la mi-temps. Il est demandé aux équipes et aux arbitres de voir à ce que le jeu reprenne à la dixième minute exactement. Pour le benjamin féminin et masculin, la pause sera de 5 minutes.

Lors des programmes doubles, s'il y a retard, la pause de la mi-temps sera de cinq minutes.

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, les regroupements de matchs la semaine ou la fin de semaine sont favorisés.**

ARTICLE 7 ÉQUIPEMENT

- 7.1 Ballon utilisé : #6 pour 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.

ARTICLE 8 TERRAIN

- 8.1 Dans la mesure du possible, fournir une surface de jeu qui réponde aux exigences des règlements F.I.B.A. Chaque terrain devra cependant avoir le lignage réglementaire, tel que la ligne de trois points à 6,75 mètres lorsqu'applicable.

- 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 anti-sportive
1 pt = 1 technique ou anti-sportive
0 pt = expulsion ou forfait ou défaut
- 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 règlementaires présents selon la règle FIBA.

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 12.10.1 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, faute technique à l'entraîneur fautif. À la troisième offense, une deuxième faute technique à l'entraîneur qui sera suspendu pour une joute.

ARTICLE 13 SANCTION ET AMENDE

13.1 En benjamin seulement : la communication entre l'entraîneur et l'officiel sera permise seulement durant les intervalles de jeu. De plus, la communication doit se faire sans crier, dans un langage correct et courtois. L'intervention devra être pertinente, c'est-à-dire : poser une question afin de recevoir une explication sur l'action venant de se produire.

Sanction

Première offense : avertissement

Deuxième offense : faute technique à l'entraîneur

13.2 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 expulsion pour l'entraîneur fautif selon le barème suivant :

3 fautes techniques accumulées : 1 joute d'expulsion

4 fautes techniques accumulées : 2 joutes d'expulsion

5 fautes techniques accumulées : 3 joutes d'expulsion

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.

13.3 Si une équipe quitte avant la fin de la partie, son cas sera soumis au comité de révision.

ARTICLE 14 OFFICIELS

14.1 Officiel majeur

Deux (2) arbitres seront appointés pour chacune des parties.

14.2 Officiels mineurs

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

RÈGLEMENT DE PARTICIPATION

Catégorie atome et benjamin

I. NOMBRE DE JOUEURS INSCRITS

Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de neuf (9) par équipe.

Une équipe comptant moins de neuf (9) 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 9 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 de l'arrêt obligatoire après quatre (4) minutes de jeu dans chacun des trois premiers quarts. 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. L'équipe fautive peut se voir imposer un temps mort pour retard de jeu. Si l'équipe n'a plus de temps mort, elle peut être pénalisée d'une faute technique pour avoir retardé la partie.

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 (9) doit participer activement à l'équivalent d'un (1) quart complet au cours des trois (3) premiers quarts d'un match.

La règle de participation minimale doit être respectée par au moins neuf (9) joueurs de l'équipe. Les autres joueurs de l'équipe peuvent également prendre part au match (même au 4^e 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.

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 d'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.

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
 TELLE QU'EXPLIQUÉE CI-BAS**

Règlement :

Le porteur du ballon ainsi que le (les) joueur(s) 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.

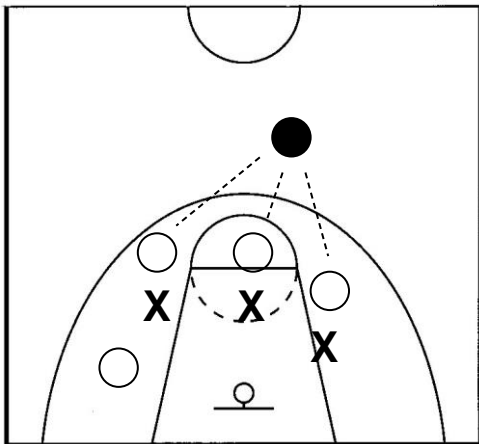


Diagramme #1

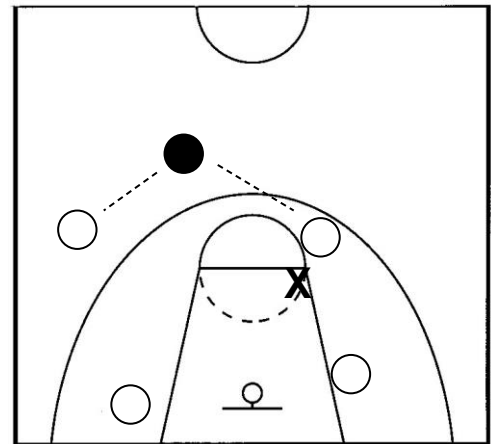


Diagramme #2

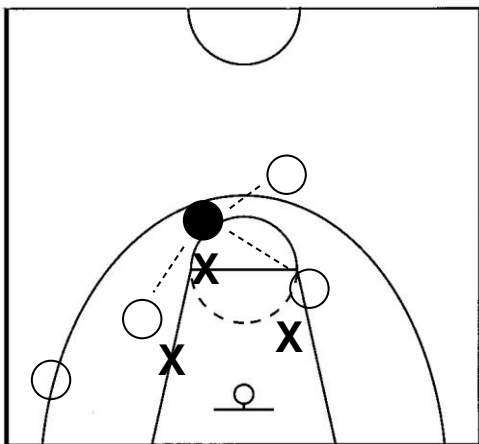


Diagramme #3

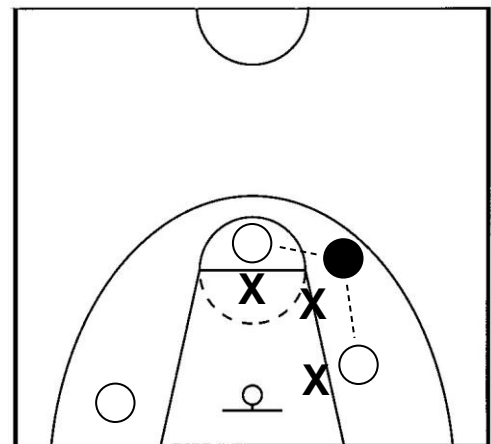


Diagramme #4

● Porteur du ballon

○ Attaquant Défenseur

X

SANCTIONS :

1^e infraction : Avertissement

2^e infraction : 1^e faute technique à l'entraîneur

3^e infraction : 2^e faute technique à l'entraîneur

4^e infraction : L'équipe perd par forfait.