

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES MINI BASKETBALL - SAISON 2018

### ART. 1 ADMISSIBILITÉ

1.1 Tout élève du primaire de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année.

#### 1.2 Catégories

Masculine (Les filles sont admises dans les équipes de garçons)

Féminine (composée de filles seulement)

### ART. 2 RÈGLEMENTS

2.1 Les règles générales du jeu sont celles approuvées par la FIBA.

2.2 La règle des trois (3) points ne s'applique pas.

2.3 La règle des trente (24) secondes ne s'applique pas.

### ART. 3 NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre maximum de joueurs en uniforme inscrits sur la feuille de match est de quinze (15) par équipe. Le nombre minimum de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter la partie est de 8. Une équipe comptant moins de 8 joueurs perd automatiquement la partie par forfait.

### ART. 4 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.

### ART. 5 PARTICIPATION MINIMALE

Tout joueur 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 s'applique sur le plus petit nombre de joueurs inscrits sur le formulaire d'inscription officiel des deux (2) équipes en présence.

#### Exemple :

L'équipe A compte 11 joueurs sur le formulaire d'inscription officiel et l'équipe B seulement 9.

La règle de participation doit être respectée par au moins 9 joueurs de l'équipe A. Les autres joueurs de l'équipe A peuvent également prendre part au match (même au 4<sup>e</sup> quart) sans avoir à respecter la règle de participation minimale.

## **ART. 6**      **RETRAIT D'UN JOUEUR**

Si une équipe commence un match à 8 joueurs, elle peut terminer le match à 7 mais il faut que les 8 joueurs aient joués leur temps minimum pour ne pas être déclarée forfait.

## **ART. 7**      **SUBSTITUTION**

- 7.1**      Aucune substitution libre n'est permise durant les 3 premiers quarts du match. Elle est permise seulement au cours du 4<sup>e</sup> quart. Pour ce faire, les joueurs vont à la table des marqueurs et attendent l'arrêt de jeu et le signal de l'arbitre.
- 7.2**      Si une substitution devient obligatoire au cours d'un match, à cause de blessures ou de disqualifications, les joueurs impliqués verront automatiquement un (1) demi-quart de jeu être inscrit à leur fiche, peu importe la durée de leur présence.

## **ART. 8**      **DURÉE DES PARTIES**

Les parties seront en temps continu. Il y aura quatre quarts de huit minutes (4 X 8) avec une pause d'une minute entre les quarts et 2 minutes à la demie. Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par demie. Lorsqu'il y a une différence de 20 points, le chronométrateur effacera le pointage sur le tableau d'affichage. Par contre le marqueur continuera à comptabiliser les points sur la feuille de marque. De plus, l'équipe en avance devra revenir en <demi-terrain> lors des remises en jeu de l'équipe adverse. S'il advient que l'écart entre les deux équipes soit de nouveau réduit à 20 points, le chronométrateur affichera alors le pointage et l'équipe en avance ne sera plus tenue de revenir en <demi-terrain>.

Le temps s'arrêtera seulement pour les lancers francs au 4<sup>e</sup> quart lors des championnats régionaux scolaires.

## **ART. 9**      **POSSESSION ALTERNÉE**

Le système de possession en alternance (la flèche) est en vigueur. Un (1) entre-deux aura lieu au début du 1<sup>er</sup> quart seulement.

Au 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> quart, un placement des joueurs au centre du terrain sera fait pour permettre aux joueurs de vérifier quel joueur il surveille et dans quel panier il compte. Par la suite, les joueurs se déplaceront sur le côté du terrain pour effectuer la remise au jeu.

## **ART. 10**     **DÉFENSIVE**

- 10.1**     Règle des trois (3) secondes : un joueur défenseur ne doit pas rester plus de trois (3) secondes consécutives dans sa zone restrictive (clé). Les lignes délimitant cette zone font partie de celle-ci.

La règle des trois (3) secondes s'applique dans tous les cas de remise en jeu de l'extérieur du terrain. Le décompte doit commencer au moment où le joueur qui effectue la remise en jeu est en dehors du terrain et le ballon est à sa disposition.

La règle ne s'applique pas lorsque : le ballon est en l'air lors d'un tir au panier, lors d'un rebond, lorsque le ballon est mort et lorsque le défenseur marque étroitement un joueur attaquant se trouvant à proximité (1 mètre) de la zone restrictive.

Une infraction à cet article est une violation. Cette violation entraînera une faute qui sera comptée seulement parmi les fautes d'équipe. La remise en jeu sera faite par tout joueur de l'équipe qui était en possession du ballon au moment de la violation. Si l'équipe fautive a cumulé cinq (5) fautes alors l'article 58 du manuel de la FIBA s'applique. (article 55 de l'adaptation des règlements de la FIBA par la FBBQ)

- 10.2** Seule la défensive individuelle (homme à homme) sera utilisée dans le terrain arrière. Ainsi lorsque le porteur de ballon franchira la ligne centrale, il devra être marqué (moins de deux (2) mètres) de même que ses coéquipiers, ayant franchi la ligne centrale, et se situant à une passe du ballon.

- 1<sup>re</sup> offense : Avertissement.  
2<sup>e</sup> offense : 1<sup>re</sup> faute technique à l'instructeur.  
3<sup>e</sup> offense : 2<sup>e</sup> faute technique à l'instructeur, l'instructeur est disqualifié et l'équipe perd par forfait.

**ART. 12** **POINTAGE OFFICIEL**

Seule la feuille de marque est officielle. Le pointage de chacun des joueurs ne sera pas inscrit à l'exception des lancers francs. C'est l'endroit appelé <pointage cumulatif> qui servira à déterminer le pointage final de chacune des équipes. Lorsque l'arbitre a apposé sa signature sur la feuille de marque, aucun changement ne peut être apporté et le résultat inscrit devient officiel.

**ART. 13** **BANC D'ÉQUIPE**

Le banc d'équipe situé à la droite du marqueur sera réservé pour l'équipe hôte et celui à gauche du marqueur sera réservé à l'équipe visiteuse. C'est l'équipe visiteuse qui présente d'abord ses joueurs à la table des marqueurs.

**ART. 14** **CLASSEMENT LORS DU TOURNOI FINAL**

- 14.1** Chaque victoire vaut 2 points, une défaite vaut 0 point, une nulle vaut 1 point. Les victoires par forfait ne sont pas considérées dans le calcul en cas d'égalité au classement.
- 14.2** Advenant une triple égalité à la fin du tournoi, le calcul du quotient entre les 3 équipes à égalité sera considéré.

**ART.15** **FORFAIT**

Une équipe qui se présente à une partie après le délai de **quinze (15) minutes** prévu après l'heure fixée pour une partie. Une victoire par forfait représente un pointage de 20 à 0 et l'équipe gagnante accumule 2 points au classement et

l'équipe perdante 0 point au classement.

**ART. 16**      **ÉLIMINATOIRES ET CHAMPIONNATS**

16.1      Selon le nombre d'équipes inscrites, un minimum de quatre (4) équipes par sexe, par catégorie participeront au championnat régional scolaire. Ce nombre pourrait augmenter et sera connu au début de la saison.

16.2      Toujours selon le nombre d'équipes inscrites, les équipes de première au classement de chaque section, s'il y a lieu, auront un accès direct au quart de final du championnat régional scolaire.

**ART. 17**      **RÉCOMPENSES**

17.1      Une bannière sera remise à l'équipe championne de la saison régulière et du championnat régional scolaire ainsi que des médailles or, argent et bronze pour les 1<sup>ère</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> place du championnat régional scolaire