

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

BASKETBALL



SAISON 2022-2023

Modifié le 26-09-2022

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

Table des matières

ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES	3
ART. 2 SURCLASSEMENT / CHEVAUCHEMENT	3
ART. 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES	3
ART. 5 FORMULE DE RENCONTRES	4
ART. 6 DURÉE DES PARTIES	5
ART. 7 ÉCART	5
ART. 8 TACTIQUE DE JEU	5
ART. 9 TROIS POINTS	6
ART. 10 RÈGLE DE PARTICIPATION (Catégorie benjamin)	6
ART. 11 SANCTIONS ET SUSPENSIONS	7
ART. 12 CLASSEMENT	8
ART. 13 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE	9
ART. 14 RÉCOMPENSES	9
ART. 15 CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE	10
ART. 16 BALLONS RECONNUS	10
ART. 17 UNIFORMES	10
ART. 18 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS	10

ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

1.1

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
Benjamin	1 ^{er} octobre 2008 au 30 sept. 2010
Cadet	1 ^{er} octobre 2007 au 30 sept. 2008
Juvenile	1 ^{er} juillet 2004 au 30 sept. 2007

ART. 2 SURCLASSEMENT / CHEVAUCHEMENT

2.1 Surclassement

Le surclassement est autorisé.

2.2 Chevauchement

Un élève-athlète perd son admissibilité à la catégorie ou au niveau inférieur lorsqu'il participe activement dans la catégorie ou niveau supérieur à plus de 3 parties.

Pour plus de détails, consultez l'article 6.4 dans les règlements administratifs.

ART. 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES

3.1 Une équipe pourra inscrire un maximum de quinze (15) joueurs sur l'alignement de son équipe (feuille de partie).

3.2 Nombre minimum de joueurs :

Division 4 :

Durant la saison régulière, lors des éliminatoires et des championnats régionaux, le nombre minimum de joueur requis est de :

Benjamin: 8 joueurs minimum requis

Cadet et juvenile : 7 joueurs minimum requis

Division 3 :

Durant la saison régulière, le nombre minimum de joueur requis est de :

Benjamin: 8 joueurs minimum requis

Cadet et juvenile : 7 joueurs minimum requis

Lors des éliminatoires et des championnats régionaux, le nombre minimum de joueur

requis est de :

Benjamin, cadet et juvénile : 8 joueurs minimum requis

*Le nombre minimal en début de partie doit être respecté en tout temps. Pour l'arrivée de joueurs au-delà du nombre minimal requis, afin que la participation puisse compter, le joueur devra arriver avant la fin de la première demie.

L'équipe qui ne respecte pas le nombre minimum requis perd ses parties par défaut (forfait).

Toutes les équipes devront prévoir que le nombre minimum de joueur requis, pour les championnats provinciaux, est de 9 joueurs pour la catégorie benjamin et de 7 pour les catégories cadet et juvénile.

Joueur blessé lors des éliminatoires et régionaux (CRS) :

Durant les CRS (éliminatoires inclus), si suite à une blessure ou pour une raison médicale, le nombre de joueurs devient inférieur au nombre requis, l'équipe pourra poursuivre la compétition. Cette équipe devra avoir commencé sa première partie avec le nombre de joueurs requis. Cette règle ne s'applique pas à la catégorie benjamin.

3.3 Ajout de joueurs ou de joueuses :

Tout ajout de joueurs ou joueuses dans une équipe devra se faire en ligne via le système de gestion de la ligue. (Voir règlements administratifs 6.1)

3.4 Les équipes inscrites dans la division 3 (toutes catégories) formeront une seule section pour toute la région. Huit (8) équipes maximum peuvent être admissibles.

Advenant le cas où il aurait plus de huit (8) équipes classées division 3, deux (2) sections seront formées en fonction du calibre des équipes (en serpent) et non en fonction du lieu de pratique des équipes.

Si dans une catégorie, il n'y a pas quatre (4) équipes de division 3, toutes les équipes seront alors classées division 3.

3.5 Les équipes inscrites dans la division 4 (toutes catégories) formeront une ou plusieurs sections (en fonction du nombre et du lieu de pratique des équipes).

ART. 5 FORMULE DE RENCONTRES

Voici une orientation de formule de rencontre. Ceci n'est pas obligatoire.

- 5.1** Benjamin
Division 3 : Tournois les samedis
Division 4: Tournois les samedis et dimanches

- 5.2** Cadet
Division 3 : Parties les jeudis et vendredis soirs
Division 4: Tournois les dimanches

- 5.3** Juvénile
Division 3 : Parties les lundis, mardis et mercredis soir
Division 4 : parties les jeudis, vendredis et dimanches

ART. 6 DURÉE DES PARTIES

- 6.1** La durée d'une partie sera de 4 x 8 minutes chronométrées.
- 6.2** En cas d'égalité après le temps réglementaire, une pause de trois (3) minutes sera accordée. La durée des prolongations sera de trois (3) minutes entrecoupées si nécessaire d'une pause d'une (1) minute jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.
- 6.3** Une pause de cinq (5) minutes sera accordée entre le deuxième et le troisième quart.
- 6.4** **Officiels mineurs et matériel :**

L'école hôte est responsable du recrutement, de la formation et de la rémunération, s'il y a lieu, des officiels mineurs ainsi que de fournir le matériel adéquat requis pour le bon fonctionnement de la partie.

Le personnel minimum requis est de deux (2) officiels mineurs soit : un marqueur et un chronométreur. **Le 24 secondes est OBLIGATOIRE pour toutes les équipes de la division 3 et fortement suggéré pour les équipes juvéniles division 4.**

ART. 7 ÉCART

- 7.1** Si un écart de vingt-cinq (25) points sépare les deux (2) équipes en présence à la fin du troisième quart, le quatrième quart sera joué à temps continu.
- 7.2** Si un écart de cinquante (50) points sépare les deux (2) équipes à la fin de la première demie, la deuxième demie sera jouée à temps continu.
- 7.3** Ces règlements s'appliquent suite au consentement de l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière.
- 7.4** Dès qu'un écart de 50 points sépare les deux équipes en présence, les marqueurs continuent d'inscrire les points sur la feuille de partie, cependant le tableau de pointage doit être éteint ou indiquer 0 – 0.

ART. 8 TACTIQUE DE JEU

- 8.1** Pour les catégories benjamins et cadets, la défensive individuelle (homme à homme) est obligatoire.
- 8.2** Le système de possession en alternance (la flèche) sera en vigueur dans toutes les

catégories.

ART. 9 TROIS POINTS

- 9.1 Lorsque le terrain le permettra, la réglementation concernant la ligne de trois (3) points sera appliquée.

ART. 10 RÈGLE DE PARTICIPATION (Catégorie benjamin)

- 10.1 La règle de participation sera appliquée intégralement pour la catégorie benjamin et ce pour toutes les divisions (3 et 4).

10.2 Substitution :

Aucune substitution libre n'est permise durant les trois (3) premiers quarts d'une partie. Les substitutions doivent être effectuées à la fin du demi-quart. L'arrêt automatique ne doit pas être utilisé comme temps mort. Un minimum de temps est accordé pour permettre les changements de joueurs. L'équipe fautive peut être pénalisée d'une faute technique pour avoir retardé inutilement la partie.

La substitution, selon les règlements FIBA, sera permise au cours du quatrième quart.

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.

Exemple: Équipe A **visite** Équipe B

- 1^{er} quart: A) Équipe B présente ses 5 joueurs à la table des officiels en premier pour l'enregistrement de la participation;
B) Équipe A fait de même par la suite; à la fin du premier 4 minutes
C) Équipe A présente ses 5 joueurs à la table des officiels en premier pour l'enregistrement de la participation;
D) Équipe B fait de même par la suite.

Le même processus est appliqué pour les 2^e et 3^e quarts. La substitution libre est permise pour le 4^e quart. Les joueurs doivent se présenter sur le terrain après l'enregistrement à la table des officiels et ne peuvent retourner au banc d'équipe.

*****Une fois l'enregistrement complété, aucune modification n'est autorisée pour la durée de la participation à moins d'une blessure*****

10.3 Participation maximale :

Aucun joueur ne peut prendre part à plus de deux quarts ou quatre demi-quarts, au cours des trois premiers quarts.

10.4 Participation minimale :

Tout joueur doit participer activement à l'équivalent d'un (1) quart complet au cours des trois (3) premiers quarts d'une partie.

La règle de participation minimale s'applique sur le plus petit nombre de joueurs inscrits **sur la feuille de pointage** des deux (2) équipes en présence.

Exemple : Une équipe qui se présente avec 10 joueurs en uniforme et l'autre avec 12 joueurs en uniforme, la règle de participation s'appliquera alors à 10 joueurs. Par contre, l'équipe qui a 12 joueurs pourra décider de faire jouer ses 12 joueurs.

10.5 Retrait d'un joueur :

Une équipe qui désire soustraire sur place un (1) joueur actif de son équipe devra rencontrer le coordonnateur de la compétition pour obtenir une autorisation écrite (formule de libération) en présence et sous serment de l'athlète de son incapacité à poursuivre sa compétition.

10.6 Blessure et disqualification :

Si une substitution devient obligatoire au cours d'une partie, à cause de blessure ou de disqualification, les deux joueurs impliqués se voient automatiquement accorder à leur fiche la participation à un demi-quart, peu importe la durée de leur présence au jeu.

10.7 Responsabilité du marqueur officiel :

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

10.8 Sanction :

Toute équipe qui enfreint la règle de participation perd automatiquement la partie par forfait. La responsabilité de se conformer aux règlements incombe à l'entraîneur. La sanction s'applique lors du constat de l'infraction et même après la fin de la partie. **Le RSEQLL pourra appliquer la sanction (non respect de la règle de participation) lors de la validation des résultats des parties.**

ART. 11 SANCTIONS ET SUSPENSIONS

Les règlements relatifs à un désistement seront appliqués pour toute équipe qui ne se présente pas à une partie, qui refuse de disputer une partie ou qui se retire avant la fin d'une partie du calendrier régulier ou des séries éliminatoires. ***Une suspension ne peut être purgée lors d'une partie qui est gagnée ou perdue par forfait.***

11.1 EXPULSION AUTOMATIQUE

11.1.1 Joueur :

Tout athlète expulsé d'une partie à la suite d'une faute disqualifiante (autre qu'une 5^{ème} faute dans les circonstances normales) ***est automatiquement suspendu***

pour la partie suivante. À sa deuxième offense, son cas est référé au comité de vigilance du RSEQLL.

11.1.2 Entraîneur :

Tout entraîneur, gérant et membre du personnel d'une équipe qui commet une faute disqualifiante est automatiquement suspendu pour la partie suivante. À sa deuxième offense, son cas est référé au comité de vigilance du RSEQLL.

11.1.3 Cracher sur la surface de jeu :

Tout entraîneur, gérant et/ou athlète qui crachera sur la surface du jeu, pendant le déroulement d'une partie se verra automatiquement attribuer une faute technique.

11.2 PURGER SA SUSPENSION

Toute personne, étudiant-athlète, entraîneur ou autre qui n'a pas complété sa suspension avant la fin de la saison devra compléter sa suspension au début de la prochaine saison.

11.3 OMISSION DE PURGER UNE SUSPENSION AUTOMATIQUE

Toute personne, étudiant-athlète, entraîneur ou autre qui omet de servir une suspension devra purger deux (2) joutes additionnelles de suspension. De plus, l'équipe fautive perd la partie par défaut.

ART. 12 CLASSEMENT

BASKETBALL	
Points reliés à la performance	Points reliés au code d'éthique
3 points = Victoire	2 points = 0 technique / Intentionnelle ou victoire par forfait
0 point = Défaite	1 point = 1 technique / Intentionnelle
0 point = Forfait	0 point = <ul style="list-style-type: none">● 2 techniques / Intentionnelle et +● Expulsion● Défaite par forfait

La faute intentionnelle ou antisportive sera traitée de la même façon que la faute technique.

Note : Un joueur qui doit quitter pour une 5^e faute personnelle n'est pas considéré comme une expulsion pour mauvaise conduite.

Forfait:

Une équipe qui gagne par forfait gagnera la partie 20 à 0 + 2 points d'éthique.

ART. 13 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

13.1 Un élève qui représente son école lors des CRS (éliminatoires inclus) devra avoir été présent (avoir été inscrit sur la feuille de pointage) et avoir participé activement à au moins 30 % des parties de son équipe.

13.2 Quatre (4) équipes par catégorie/sexe, par niveau participeront au championnat régional scolaire (carré d'as). Des éliminatoires seront organisées pour les divisions 3 et 4 (toutes catégories).

13.2.1 Dans toutes les catégories (benjamin à juvénile) et à chaque niveau (division 3 et 4), les équipes de première et deuxième place au classement de la ligue auront un accès direct au championnat régional scolaire. (Si une (1) section)

Si deux ou trois sections de même force, les équipes de 1^{re} place de chaque section auront un accès direct au championnat régional scolaire.

13.2.2 La ou les deux (2) autres équipes qui compléteront le carré d'as seront sélectionnées lors des éliminatoires.

13.3 Les équipes gagnantes des championnats régionaux scolaires division 3 représenteront la région au championnat provincial scolaire.

13.4 Éliminatoires :

13.4.1 Lors des éliminatoires, quatre (4) équipes pourront être inscrites.

13.4.2 Dans l'éventualité où les équipes de la division 3 ne comblent pas les quatre (4) places aux éliminatoires, les équipes de la division 4 pourront combler les places vacantes. (Sélection selon le classement de la ligue).

13.4.3 Les équipes ne peuvent se présenter à plus d'un championnat, les équipes de la division 4 qui choisiront de participer au championnat de la division 3 ne pourront pas revenir participer au championnat de la division 4 (éliminatoires inclus).

13.5 Le classement des éliminatoires se fera selon le classement de la saison régulière.

ART. 14 RÉCOMPENSES

14.1 Une bannière locale sera remise à l'équipe terminant en tête du classement de la saison régulière pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.

14.2 Une bannière régionale sera remise à l'équipe championne du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.

14.3 Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises aux trois (3) premières équipes lors du championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.

