

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

BASKETBALL



Modifié le 29-08-2023

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	5
ART. 6 DURÉE DES PARTIES	5
ART. 7 ÉCART	6
ART. 8 TACTIQUE DE JEU	6
ART. 9 TROIS POINTS	6
ART. 10 RÈGLE DE PARTICIPATION (Catégorie benjamin)	7
ART. 11 SANCTIONS ET SUSPENSIONS	8
ART. 12 CLASSEMENT	9
ART. 13 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE	10
ART. 14 RÉCOMPENSES	10
ART. 15 CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE	10
ART. 16 BALLONS RECONNUS	11
ART. 17 UNIFORMES	11
ART. 18 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS	11

ART. 1 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

1.1

CATÉGORIE	DATE DE NAISSANCE
Benjamin	1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
Cadet	1 ^{er} octobre 2008 au 30 septembre 2009
Juvenile	1 ^{er} juillet 2005 au 30 septembre 2008

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 de la réglementation administrative.

ART. 3 COMPOSITION DES ÉQUIPES

3.1 Une équipe peut inscrire un maximum de 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 joueurs requis est de :

Benjamin: 8 joueurs minimum

Cadet et juvenile : 7 joueurs minimum

Division 3 :

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

Benjamin: 8 joueurs minimum

Cadet et juvénile : 7 joueurs minimum

Lors des éliminatoires et des championnats régionaux, le nombre minimum de joueurs requis est de :

Benjamin, cadet et juvénile : 8 joueurs minimum

* Le nombre minimal en début de partie doit être respecté en tout temps. Pour l'arrivée de joueurs supplémentaires, afin que la participation puisse compter, ceux-ci devront 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 doivent prévoir que le nombre minimum de joueurs requis, pour les championnats provinciaux, est de 9 joueurs pour la catégorie benjamin et de 7 pour les catégories cadette et juvénile.

Joueur blessé lors des éliminatoires et des Championnats régionaux scolaires :

Durant les Championnats régionaux scolaires (séries éliminatoires incluses), si à la suite d'une blessure ou pour une raison médicale, le nombre de joueurs devient inférieur au nombre requis, l'équipe peut poursuivre la compétition. Cette équipe doit 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 doit se faire en ligne via le système S1. (Voir règlements administratifs 6.1)

3.4 Les équipes inscrites dans la division 3 (toutes catégories) forment une seule section pour toute la région. Un maximum de 8 équipes est admissible.

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

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

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

ART. 5 FORMULE DE RENCONTRES

Suggestion d'orientation de formule de rencontre.

5.1 Benjamin

Division 3 : Tournois les samedis

Division 4 : Tournois les samedis et dimanches

5.2 Cadet

Division 3 : Parties les jeudis et les vendredis soir

Division 4 : Tournois les dimanches

5.3 Juvénile

Division 3 : Parties les lundis, les mardis et les mercredis soir

Division 4 : parties les jeudis, vendredis et dimanches

ART. 6 DURÉE DES PARTIES

- 6.1 La durée d'une partie est de 4 x 8 minutes chronométrés.

- 6.2 En cas d'égalité après le temps réglementaire, une pause de 3 minutes est accordée. La durée des prolongations est de 3 minutes entrecoupées si nécessaire d'une pause de 1 minute jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.

- 6.3 Une pause de 5 minutes est accordée entre le deuxième et le 3e quart.

ART. 10 RÈGLE DE PARTICIPATION (Catégorie benjamin)

10.1 La règle de participation est 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 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, est permise au cours du 4e 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 3 premiers quarts.

10.4 **Participation minimale :**

Tout joueur doit participer activement à l'équivalent d'un quart complet au cours des 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 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. Cependant, l'équipe qui a 12 joueurs peut décider de faire jouer ses 12 joueurs.

10.5 **Retrait d'un joueur :**

Une équipe qui désire soustraire sur place 1 joueur actif de son équipe doit 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 blessures ou de disqualification, les 2 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 sont 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^e faute dans les circonstances normales) **est automatiquement suspendu pour la partie suivante**. À sa 2^e offense, son cas est transmis 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 2^e offense, son cas est transmis 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 voit 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 purger une suspension devra purger 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 gagne la partie 20 à 0 et obtient 2 points d'éthique.

ART. 13 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

Le format du Championnat régional scolaire est présenté lors de la confection des calendriers.

ART. 14 RÉCOMPENSES

- 14.1 Une bannière locale est 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 est 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 3 premières équipes lors du Championnat régional scolaire pour la division 3 et pour la division 4 niveau 1.
- 14.4 Aucune récompense pour la division 4 niveau 2.

ART. 15 CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE

Les équipes gagnantes des Championnats régionaux scolaires (division 3) représentent la région au Championnat provincial scolaire.

Advenant que le RSEQLL obtienne plus d'une place pour les provinciaux, une place est octroyée à une équipe provenant des Laurentides et une provenant de Lanaudière selon le classement du régional. Ces équipes doivent avoir pris part aux Championnats régionaux scolaires sinon, les places sont octroyées aux 2 premières positions du Championnat régional scolaire.

Un joueur de division 4 qui participe au provincial avec une équipe de division 3 de son école peut poursuivre sa saison avec son équipe de division 4 après le Championnat provincial scolaire de basketball.

ART. 16 BALLONS RECONNUS

Benjamin féminin	# 6
Benjamin masculin	
Cadet féminin	
Juvenile féminin	
Cadet masculin	# 7
Juvenile masculin	

ART. 17 UNIFORMES

- 17.1 Chaque école doit prévoir 2 séries de chandails (une pâle, une foncée).
- 17.2 Un T-shirt et un pantalon court uniformes sont un costume approprié.
- 17.3 Si 2 équipes se présentent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe qui reçoit doit changer de gilets ou porter des dossards (selon le cas).
- 17.4 Afin de faciliter le travail des officiels, on recommande que les numéros apparaissant sur les gilets des joueurs, à l'avant et à l'arrière, soient les suivants : numéro 4 à 15 inclusivement et 20 à 32 inclusivement.

ART. 18 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

- 18.1 Les règlements officiels du basketball de "FIBA" incluant les amendements de la FBBQ sont utilisés.
- 18.2 Toutefois les règlements administratifs et spécifiques du RSEQLL ont préséance sur les règlements officiels de la FBBQ.