

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Tournoi Amical | Mini-Ligue



BASKETBALL

SAISON 2023-2024

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

Table des matières

ART. 1	RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS	3
ART. 2	INSCRIPTION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES	3
ART. 3	PARTICIPATIONS	3
ART. 4	DURÉE DES PARTIES	4
ART. 5	POSSESSION ALTERNÉE	4
ART. 6	DÉFENSIVE	4
ART. 7	POINTAGE OFFICIEL	5
ART. 8	CLASSEMENT	5
ART. 9	FORFAIT	6
ART. 10	COMPORTEMENT	6
ART. 11	SANCTION	6
ART. 12	RAPPELS ET AUTRES PARTICULARITÉS	6

ART. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

- 1.1 Les règlements officiels sont ceux de la FIBA
- 1.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 1.3 Les règlements administratifs du RSEQLL ont préséance sur les règlements spécifiques

ART. 2 INSCRIPTION DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

Afin de gagner du temps, les **noms** et **prénoms** ainsi que le **numéro de chandail** des joueur.euses doivent être inscrits dans le S1 avant la date limite.

ART. 3 PARTICIPATIONS

- 3.1 **Participation maximale** : Aucun joueur.euse ne peut prendre part à plus de deux (2) quarts complets ou l'équivalent, au cours des trois (3) premiers quarts.
- 3.2 **Participation minimale** : Tout.e joueur.euse 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.euses inscrit.e.s sur le formulaire d'inscription officiel des deux (2) équipes en présence.

Exemple : L'équipe A compte 11 joueurs.euses sur le formulaire d'inscription officiel et l'équipe B seulement 9. La règle de participation doit être respectée par au moins 9 joueurs.euses de l'équipe A. Les autres joueurs.euses de l'équipe A peuvent également prendre part au match (même au 4e quart) sans avoir à respecter la règle de participation minimale.

- 3.3 Aucune substitution libre n'est permise durant les 3 premiers quarts du match. Elle est permise seulement au cours du 4e quart. Pour ce faire, les joueurs.euses vont à la table des marqueurs.euses. et attendent l'arrêt de jeu et le signal de l'arbitre.
- 3.4 Si une substitution devient obligatoire au cours d'un match, à cause de blessures ou de disqualifications, les joueurs.euses. impliqué.e.s verront automatiquement un (1) demi-quart de jeu être inscrit à leur fiche, peu importe la durée de leur présence.
- 3.5 Si une équipe commence un match à 8 joueurs.euses, elle peut terminer le match à 7 mais il faut que les 8 joueurs.euses aient joués leur temps minimum pour ne pas être déclarée forfait.
- 3.6 Lors de la présentation à la table de marqueur, les joueur.euses doivent :
 - Avoir leur chandail entré à l'intérieur de leur short ;
 - Se présenter dos au marqueur et se tenir droit, de façon à que le marqueur puisse bien voir le numéro ;
 - Les joueur.euses doivent être placés en ordre croissant de numéro de chandail.

ART. 4 DURÉE DES PARTIES

- 4.1 Les parties sont en temps continu autant pour les Tournois Amicaux, Mini-Ligue et CRS ;
- 4.2 Il y aura quatre quarts avec une pause d'une minute entre les quarts et 2 minutes à la demie ;
- 4.3 Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par demie. Lorsqu'il y a une différence de 20 points, le ou la chronométreur.euse effacera le pointage sur le tableau d'affichage. Cependant, le ou la marqueur.euse continuera à comptabiliser les points sur la feuille de marque ;
- 4.4 De plus, l'équipe en avance devra revenir "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 ou la chronométreur.euse affichera alors le pointage et l'équipe en avance ne sera plus tenue de revenir en « demi-terrain ».
- 4.5 Le temps s'arrêtera seulement pour les lancers francs au 4e quart. Le placement des joueur.euse autour de la clé doit se faire dans un délai de 30 secondes.

ART. 5 POSSESSION ALTERNÉE

- 5.1 Le système de possession en alternance (la flèche) est en vigueur. Un (1) entredeux aura lieu au début du 1er quart seulement ;
- 5.2 Au 2e, 3e et 4e quart, un placement des joueurs.euses au centre du terrain sera fait pour permettre aux joueurs.euses de vérifier quel joueur.euse il ou elle surveille et dans quel panier il ou elle compte. Ensuite, les joueurs.euses se déplaceront sur le côté du terrain pour effectuer la remise au jeu.

ART. 6 DÉFENSIVE

- 6.1 Règle des trois (3) secondes : un.e joueur.euse à la défense 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.
 - 6.1.1 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 ou la joueur.euse qui effectue la remise en jeu est en dehors du terrain et le ballon est à sa disposition.
 - 6.1.2 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 la personne à la défense marque étroitement un ou une joueur.euse attaquant.e se trouvant à proximité (1 mètre) de la zone restrictive.
 - 6.1.3 Une infraction à cet article entraînera un changement de possession. L'équipe en défensive se verra remettre le ballon.

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

- 1^{ère} offense : Avertissement.
- 2^e offense : 1^{ère} faute technique à l'entraîneur.euse
- 3^e offense : 2^e faute technique à l'entraîneur.euse, l'entraîneur.euse est disqualifié.e et l'équipe perd par forfait.

ART.7 POINTAGE OFFICIEL

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

ART. 8 CLASSEMENT

Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante:

VICTOIRE	2 points
NULLE	1 point
DÉFAITE	0 point
FORFAIT	0 point

Les victoires par forfait ne sont pas considérées dans le calcul en cas d'égalité au classement.

ART. 9 FORFAIT

- 9.1 Une équipe qui se présente à une partie après le délai de cinq (5) minutes prévues suivant l'heure fixée de la partie, perdra par forfait.
- 9.2 Une victoire par forfait représente un pointage de 20 à 0 et l'équipe gagnante accumule 2 points au classement alors que l'équipe perdante n'obtient aucun point au classement.
- 9.3 À la discrétion des entraîneurs, les équipes en question pourraient tout de même décider de jouer, malgré le forfait établi au pointage.

