

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



BASKETBALL

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2024-25

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**

Révisé le 11 juin 2024

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile :	du 1 ^{er} juillet 2006 au 30 septembre 2009
Cadet :	du 1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2010
Benjamin :	du 1 ^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2012
Atome :	du 1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2012

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 Divisions 3 et 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.

Maximum pour toutes les catégories sur la feuille de match : 15 joueurs.

ARTICLE 4 SURCLASSEMENT

4.1 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.

- 4.2 Les joueurs évoluant dans une ligue cadet division 1 ou 2 scolaire ne peuvent pas être surclassés dans la ligue juvénile division 3.
- 4.3 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.
- 4.4 Les joueurs qui quittent définitivement une ligue division 1, 2 ou 3 après trois joutes peuvent revenir dans la **division inférieure** la plus haute offerte dans leur institution, dans la catégorie appropriée à leur âge.

ARTICLE 5 DURÉE DES RENCONTRES

- 5.1 Temps de jeu
Atomes : 4 x 8 minutes
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 et l'atome 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 et atome, les regroupements de matchs la semaine ou la fin de semaine sont favorisés.

ARTICLE 7 ÉQUIPEMENT

- 7.1 Ballon utilisé : #6 pour atome féminin et masculin, 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 = 2 techniques ou anti-sportives ou plus, 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 réglementaires présents selon la règle FIBA. Dans ce cas, si l'équipe qui bénéficie du défaut mène à la marque, le pointage de la partie sera conservé.

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 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 suspension pour l'entraîneur fautif selon le barème suivant :

3 fautes techniques accumulées : 1 joute de suspension
4 fautes techniques accumulées : 2 joutes de suspension
5 fautes techniques accumulées : 3 joutes de suspension

Un entraîneur inadmissible en raison d'une accumulation de fautes techniques qui se trouve derrière le banc de son équipe perd par défaut. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de fautes techniques qu'il a cumulées et les sanctions associées.

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.

13.2 Un joueur qui est disqualifié d'une rencontre après avoir été sanctionné soit de 2 fautes antisportives, soit de 2 fautes techniques, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique, ne sera pas suspendu pour une partie supplémentaire. La sanction supplémentaire s'applique seulement dans le cas d'une faute disqualifiante.

ARTICLE 14 OFFICIELS

14.1 Officiel majeur

Dans la mesure du possible, deux (2) arbitres seront appointés pour chacune des parties. En cas d'absence du ou des arbitres, l'article 20 des règlements administratifs s'applique.

14.2 Officiels mineurs

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



RÈGLEMENT DE PARTICIPATION

Novice, Mini, Atome, Benjamin

I. NOMBRE DE JOUEURS INSCRITS :

Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de huit (8) par équipe. Une équipe comptant moins de huit (8) 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 8 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 des arrêts obligatoires après quatre (4) minutes de jeu / **(3) minutes de jeu dans la catégorie Novice**. 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.

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 (8) doit participer activement à l'équivalent d'un (1) quart complet au cours des (3) premiers quarts d'un match. La règle de participation minimale doit être respectée par au moins huit (8) joueurs de l'équipe. Les autres joueurs de l'équipe peuvent également prendre part au



match (même au 4^{ème} 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. L'arbitre avisera l'entraîneur adverse qui pourra, à ce moment, se prévaloir de la disposition inscrite ci-haut à l'article IV et marquée avec *. 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 de 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 DUMARQUEUR :

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.

ANNEXE B – Défensive obligatoire

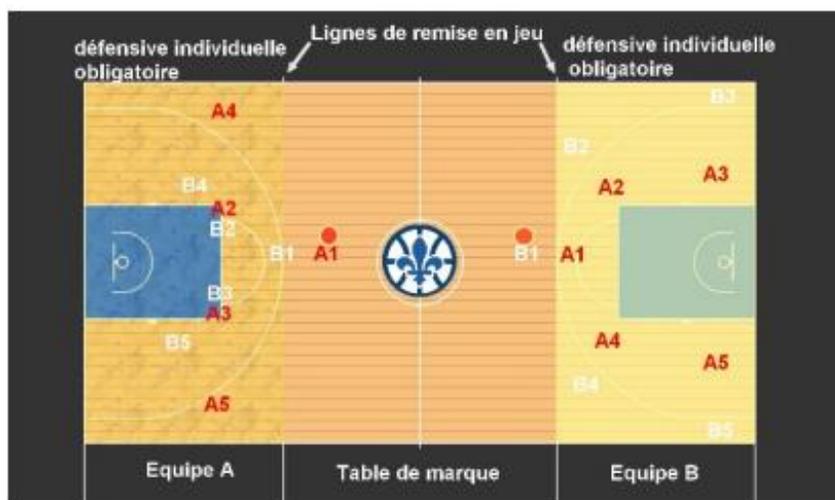


DÉFENSIVE OBLIGATOIRE HOMME À HOMME 13U ET 14U (ATOME ET BENJAMIN)

Au basket-ball, la défensive (homme à homme/man to man) est une formation défensive dans laquelle un entraîneur attribue à chaque joueur de l'alignement un joueur offensif spécifique à suivre et à défendre sur le terrain.

Cette défensive est la seule autorisée en terrain arrière en dessous de la ligne de remise en jeu (Voir graphique 1). La défensive de zone tout terrain, demi-terrain est autorisée.

Graphique 1





NOTION DE BASE

La défensive Homme à homme tel qu'enseignée implique plusieurs points. Voici quelques-uns des points qui permettent de comprendre la règle et de sanctionner les équipes qui jouent d'autres types de défensive qui ne sont pas autorisées.

La totalité des enseignements de défensive homme à homme peut être suivie au lien suivant : <https://wabc.fiba.com/fr/manual/level-1/11-team/11-1-defensive-tactics-and-strategies/1-1-man-to-man-defence/>

1 : La position d'un défenseur marquant un adversaire qui n'est pas porteur du ballon dépendra de la position d'un tel adversaire par rapport au ballon : plus cet adversaire est loin du ballon et plus le défenseur est loin de cet adversaire !

Ceci est généralement compté en nombre de passes entre l'adversaire en question et le ballon. La plupart des joueurs sont en mesure de lancer le ballon d'un côté du terrain à l'autre, ce qui leur permet d'atteindre un quelconque coéquipier en une seule passe.

Cependant, pour déterminer une position défensive, nous utilisons un nombre de passes courtes.

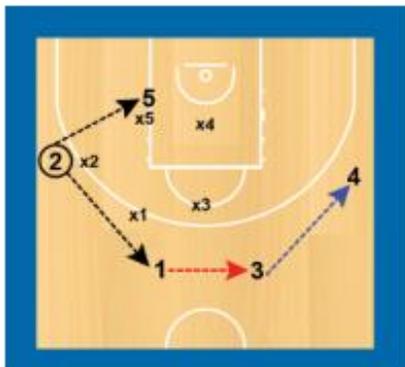


Exemple 1:



- Le joueur 1 est le porteur du ballon
- Les joueurs 2 et 3 sont à une distance d'une passe
- Le joueur 4 est à une distance de deux passes
- Le joueur 5 est à une distance de trois passes

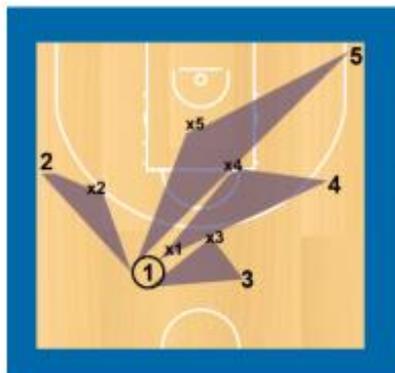
Exemple 2:



- Le joueur 2 est le porteur du ballon
- Les joueurs 1 et 5 sont à une distance d'une passe
- Le joueur 3 est à une distance de deux passes
- Le joueur 4 est à une distance de trois passes



La notion, ballon-moi-joueur (triangle défensif):



- Le joueur 1 est le porteur du ballon
- Les joueurs 2 et 3 sont à une distance d'une passe
- Le joueur 4 est à une distance de deux passes
- Le joueur 5 est à une distance de trois passes

L'aide défensive (ligne panier-panier)



Lorsque le ballon est d'un côté du terrain, l'entraîneur peut par exemple demander aux joueurs marquant un adversaire situé du côté opposé du ballon (x3 et x4) de se positionner dans l'axe panier-panier.

Ceci peut être présenté aux joueurs simplement comme un exemple de la règle selon laquelle plus l'adversaire est éloigné du ballon et plus le défenseur est éloigné de l'adversaire

Une fois que les joueurs ont pris l'habitude de se positionner dans l'axe panier-panier l'entraîneur doit s'assurer que ses défenseurs soient actifs sur cet axe, qu'ils ne doivent pas considérer comme un emplacement précis mais plutôt comme une « ligne large ».



La pression tout terrain :

Dans ces catégories, la pression est libre jusqu'à la ligne de remise en jeu où l'équipe défensive doit défendre en homme à homme comme indiqué précédemment.

RAPPEL

- 1 : défensive de zone est permise tout terrain et demi-terrain en haut de la ligne de remise en jeu
- 2 : la défensive obligatoire homme à homme s'applique en dessous de la ligne de remise en jeu
- 3 : Un joueur doit être responsable d'un joueur de l'autre équipe en tout temps dans cette zone
- 4 : Le principe du nombre de passe courte par rapport au ballon doit être appliqué pour la défensive collective
- 5 : Un joueur ne peut rester dans le milieu de la clé sans avoir de joueur attiré même si les autres couvrent le ballon et les joueurs adjacents au ballon.

Sanctions lors du match :

- 1^{ère} infraction : Avertissement
- 2^{ème} infraction : 1^{ère} faute technique à l'entraîneur
- 3^{ème} infraction : 2^{ème} faute technique à l'entraîneur
- 4^{ème} infraction : L'équipe perd par forfait.

Lors des L2M (deux dernières minutes de jeu) au 4^{ème} quart ou en temps supplémentaire

Aucun avertissement ne peut être donné, les fautifs sont sanctionnés au minimum d'une faute technique.

Sanctions L2M:

- 1^{ère} infraction : 1^{ère} faute technique à l'entraîneur
- 2^{ème} infraction : 2^{ème} faute technique à l'entraîneur
- 3^{ème} infraction : L'équipe perd par forfait.