

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

BASKETBALL



SAISON 2024-2025

Modifié le 20-06-2024

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

4.2 **Nombre minimum de joueurs :**

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

	D3	D4
Benjamin	8	8
Cadet	7	7
Juvenile	7	7

* 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 juvenile.

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.

ART. 5 FORMULE DE RENCONTRES

	D3	D4
Benjamin	Tournois les fins de semaines	Tournois les fins de semaines
Cadet	Parties les soirs de semaines	Tournois les fins de semaines
Juvenile	Parties les soirs de semaines	Parties les soirs de semaines

ART. 9 TACTIQUE DE JEU

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

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.

10.6 **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) sur plainte lors de la validation des résultats des parties.**

ART. 11 SANCTIONS ET SUSPENSIONS

EXPULSION AUTOMATIQUE

Élève-athlète :

Tout élève-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 et éthique du RSEQLL.

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 et éthique du RSEQLL.

Cracher sur la surface de jeu :

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

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 BALLONS RECONNUS

Benjamin féminin Benjamin masculin Cadet féminin Juvénile féminin	# 6
Cadet masculin Juvénile masculin	# 7

ART. 14 UNIFORMES

- 14.1 Chaque école doit prévoir 2 séries de chandails (une pâle, une foncée).
- 14.2 Un chandail manches courtes et une culotte courte uniformes sont un costume approprié.
- 14.3 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).
- 14.4 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. 15 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

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

ART. 16 RÉCOMPENSES

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.

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

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.