RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

BASKETBALL



SAISON 2026-2027

Modifié le 10-06-2026

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

Table des matières

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

ART. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

Les règlements officiels du basketball de "FIBA" incluant les amendements de la FBBQ sont utilisés.

Toutefois les règlements spécifiques du RSEQLL ont préséance sur les règlements officiels de la FBBQ si ceux-ci sont plus restrictifs.

Les règlements administratifs du RSEQLL doivent être respectés.

ART. 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
Benjamin	1er octobre 2012 au 30 septembre 2014
Cadet	1er octobre 2011 au 30 septembre 2012
Juvénile	1er juillet 2008 au 30 septembre 2011

ART. 3 SURCLASSEMENT / CHEVAUCHEMENT

3.1 **Surclassement**

Le surclassement est autorisé.

3.2 **Chevauchement**

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

ART. 4 COMPOSITION DES ÉQUIPES

4.1 Une équipe peut inscrire un maximum de 15 joueurs sur l'alignement de son équipe (feuille de partie).

4.2 **Nombre minimum de joueurs :**

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

	D3	D4
Benjamin	8	8
Cadet	7	7
Juvénile	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 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.

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
Juvénile	Parties les soirs de semaines	Parties les soirs de semaines

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 entrecoupée 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 troisième quart.

6.4 Au moment du début de la partie, si l'une des équipes ne possède pas le nombre de joueurs minimum requis, la partie ne peut pas commencer. Ainsi, à l'heure précise du début prévu de la partie, si une équipe ne compte pas suffisamment de joueurs, l'officiel met 15 :00 minutes au cadran et démarre le temps.

- Si dans ce délai, le nombre minimal de joueurs prêts et aptes à jouer est atteint, la partie débute avec une faute technique au banc et un lancer pour l'autre équipe et, par la suite, le match peut débuter avec un « jump-ball » initial.

- Si dans ce délai, le nombre minimal de joueurs prêts et aptes à jouer n'est pas atteint, l'équipe fautive perd la partie par forfait et l'officiel indique 20-0 sur la feuille de pointage.

6.5 **Officiels mineurs et matériel :**

L'école hôtesse 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 2 officiels mineurs : un marqueur et un chronométreur. **Les 24 secondes sont fortement recommandés pour toutes les équipes de la division 3 et fortement suggérées pour les équipes juvéniles division 4.**

ART. 7 ÉCART

7.1 Si un écart de 25 points sépare les 2 équipes à la fin du 3e quart, le 4e quart est joué à temps continu.

7.2 Si un écart de 50 points sépare les 2 équipes à la fin de la première demie, la 2e demie est jouée à temps continu.

7.3 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 TROIS POINTS

Lorsque le terrain le permet, la réglementation concernant la ligne de 3 points est appliquée.

ART. 9 TACTIQUE DE JEU

9.1 Pour la catégorie benjamine, 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 ;

1er 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 2e et 3e quarts. La substitution libre est permise pour le 4e 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 le ballon en jeu, 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 5e faute dans les circonstances normales) ***est automatiquement suspendu pour la partie suivante***. À sa 2e 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 2e 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 = • 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 5e faute personnelle n'est pas considéré comme une expulsion pour mauvaise conduite.

12.1 **Forfait**

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

12.2 **Bris d'égalité**

Lorsqu'il y a double ou triple égalité, les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué :

- Nombre total de victoires dans la saison ;
- Ratio (nombre de victoires et défaites) des entre les équipes concernées. Une victoire à la régulière vaut plus qu'une victoire en prolongation ;
- Le nombre de "points contre" pour les parties impliquant les équipes concernées;
- Le nombre de points d'éthique total accumulé durant la saison ;
- Le nombre de "points contre" pour la totalité des rencontres ;
- Tirage pile ou face.

ART. 13 BALLONS RECONNUS

Benjamin 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.