



RÉGLEMENTATION

SPÉCIFIQUE

BASKETBALL

2011-2012

13 septembre 2011

Article 1 - Règlements de jeux

Les règlements sont ceux de la FIBA (www.fiba.com)

- 1.1 La défensive personne à personne est obligatoire pour les catégories atomes et benjamines (D3 et D3B) et cadettes (division 3 et D3B). **La seule défensive à pression tout terrain autorisé est le personne à personne, sans trappe. Les défensives autorisées pour les catégories benjamin D2, cadet D2 et juvénile (D2, D3, D3B), sont celles autorisées selon les règlements FIBA.**
- 1.2 La règle de participation est obligatoire dans la catégorie atome et benjamine (**annexe 1**).
- 1.3 Dès qu'un écart, de 25 points, séparera les deux (2) équipes en présences, les deux (2) entraîneurs pourront s'entendre afin de poursuivre la partie en temps continu. Le pointage est retiré du tableau indicateur.
- 1.4 Dès qu'un écart, de 25 points, séparera les deux (2) équipes en présences, l'équipe ayant 25 points d'avance se doit d'arrêter sa défensive à pression tout terrain et se doit d'exercer une défensive demi terrain. Advenant que l'écart entre les deux équipes en présences se resserre en bas de 25 points, l'équipe en avance pourra à nouveau exercer une défensive de pression tout terrain.

Article 2 - Inscription des joueurs

- 2.1 L'entraîneur ou le responsable des sports doit inscrire les joueurs de son équipe avant la première partie sur le site **admissibilité en ligne** au www.arseqca.com
- 2.2 Il est possible d'ajouter des joueurs jusqu'à ce qu'un pourcentage de 75% du calendrier régulier ait été joué.

Article 11.3 de la réglementation générale RSEQ - Montérégie

- 2.3 La liste de joueurs inscrits à ce moment de la saison servira de liste officielle pour les éliminatoires.
- 2.4 Aucun surclassement autre que ceux déjà inscrits sur la liste officielle, ne sera permis pour les séries éliminatoires.
- 2.5 Un maximum de quinze (15) joueurs peut être inscrit sur la feuille de match.

Article 3 – Admissibilité des joueurs

3.1

Catégorie	Âge pour la saison 2011-2012
Juvenile	du 1er juillet 1993 au 30 septembre 1996
Cadette	du 1er octobre 1996 au 30 septembre 1997
Benjamine	du 1er octobre 1997 au 30 septembre 1998
Atome	Du 1er octobre 1998 au 30 septembre 1999

Article 4 – Admissibilité des joueurs civils ou scolaires AAA

- 4.1 Tout élève évoluant dans une ligue civile pourra jouer pour son équipe scolaire au championnat provincial « Division 2 », à la condition d'avoir joué pour son équipe école un minimum de 66%, soit le 2/3 des parties du calendrier régulier de son école.
- 4.2 Tout élève participant à son quatrième (4^e) match dans une ligue scolaire « Division 1 », perdra son admissibilité pour le niveau « Division 2 » de la saison en cours, incluant les éliminatoires et le championnat scolaire provincial.
- 4.3 Tout élève évoluant dans une ligue civile « AAA » devra obligatoirement évoluer pour une équipe scolaire « Division 2 ».

Si un joueur joue dans une catégorie supérieure au niveau civil, celui-ci devra jouer dans la même catégorie au niveau scolaire, tant que le réseau scolaire pourra le permettre au niveau des âges.

Âge scolaire	Catégorie civile	Catégorie scolaire
Benjamin	Benjamin AAA	Benjamin division 2
Benjamin	Cadet AAA	Cadet division 2
Benjamin	Juvenile AAA	Cadet division 2

Cadet	Juvenile AAA	Juvenile division 2
Juvenile	Juvenile AA	Juvenile division 2

- 4.4 L'entraîneur et le responsable des sports doivent déclarer tout joueur jouant au niveau civil AAA avant le début de la saison au RSEQ - Montérégie.

Article 5 - Surclassement

Le simple surclassement est permis en saison régulière.

Article 5 de la réglementation générale RSEQ - Montérégie

- 5.1 Cependant, si un joueur joue une 4^e partie lors de la 9^e ou 10^e partie de la saison régulière de l'équipe supérieure, celui-ci ne sera pas éligible pour l'équipe de niveau supérieur pour les séries éliminatoires et ne le sera pas également pour son équipe d'origine.

Exemple : un joueur juvenile A jouant sa 4^e partie pour une équipe juvenile AA lors de sa 9^e ou 10^e partie de cette équipe ne sera pas éligible aux séries éliminatoires pour l'équipe A ainsi que pour l'équipe AA.

- 5.2 Le double surclassement n'est pas permis.

Exemple : un joueur benjamin ne peut pas jouer juvenile et ce, même s'il est inscrit sur la fiche d'inscription d'athlètes du cadet.

- 5.3 Dans le cas des écoles qui ont des équipes dans la même catégorie, mais dans un calibre différent (Division 3B, Division 3 et Division 2), il sera possible de rétrograder un joueur d'une équipe supérieure à l'équipe inférieure directement en-dessous, dépendant de la structure de l'école et ce, avant le 31 décembre de la saison en cours. Un maximum de deux (2) joueurs pourra être transféré.

- 5.4 Aucun ajout de joueur de même catégorie, de même école, ne pourra transférer d'équipe.

Article 6 - Arbitrage

- 6.1 Il y aura toujours des arbitres fédérés en fonction. En cas d'absence, les entraîneurs tenteront de trouver une personne apte à arbitrer.
- 6.2 L'arbitre en chef de chaque région sera responsable de l'arbitrage, ainsi que de l'assignation des officiels.

Article 7 - Ballon officiel

Les équipes impliquées devront fournir un ballon de cuir officiel et les officiels choisiront le ballon de match. Le sport étudiant propose :

- Pour les filles de toutes les catégories : Baden SE-BX 650 # 6
- Pour les garçons en benjamin : Baden SE-BX 650 # 6
- Pour les garçons en cadet et juvénile : Baden SE-BX 800 # 7

Article 8 - Officiels mineurs

8.1 L'équipe hôte est responsable du matériel et du personnel nécessaire pour le bon déroulement de la partie. Ce personnel devra comprendre :

- un marqueur;
- un chronométrateur;
- un chronométrateur de 24 secondes.

8.2 L'absence d'un officiel mineur entraînera une amende de dix (10\$) dollars suivant l'avis de l'arbitre sur la feuille de pointage.

Le **Guide de formation** des officiels mineurs est disponible au monteregie.rseq.ca.

Article 9 – Nombre de joueurs

9.1 Atome, benjamin, cadet et juvénile

Les inscriptions sont illimitées jusqu'au pourcentage de 75 % du calendrier (article 11.3 de la réglementation générale.) La liste de joueurs inscrits au dernier match de la saison servira de liste officielle pour les éliminatoires.

9.2 Un maximum de quinze (15) joueurs peut être inscrit sur la feuille de pointage par partie, en saison régulière

Le minimum de joueurs inscrits et apte à jouer sur la feuille de match est :

- atome et benjamin : 9
- cadet et juvénile : 8

Article 10 – Rencontre perdue par forfait

10.1 Une équipe perd la rencontre par forfait si :

Quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, elle n'est pas présente.

10.2 La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de vingt à zéro (20 à 0). De plus, l'équipe déclarée forfait recevra -2 points au classement.

Article 11 – Temps de jeu, score nul et prolongations

11.1 La rencontre consiste en quatre (4) périodes de huit (8) minutes.

11.2 Il doit avoir un intervalle de une (1) minute entre la première et la seconde période, entre la troisième et la quatrième période et avant chaque prolongation.

11.3 Il doit y avoir un intervalle de cinq (5) minutes à la mi-temps.

11.4 Si le score est à égalité à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période, le jeu doit continuer par autant de prolongations de trois (3) minutes nécessaires pour qu'un résultat positif soit obtenu.

Article 12 - Horloge 24 secondes

Dans toutes les catégories, la règle du 24 secondes est appliquée.

Article 13 - Calendrier

Toutes les équipes devront avoir joué 50 % de leurs parties avant les Fêtes.

Dans la catégorie benjamine, la totalité du calendrier devra être joué le week-end pour les équipes de Division 3B, sous la formule tournoi.

Pour les équipes de classes Division 2 et 3, un minimum de 40% des parties de la saison régulière devront être jouées le week-end.

Les journées reconnues comme le week-end sont le samedi et le dimanche.

Article 14 - Modification au calendrier

Deux périodes sont prévus sans pénalité :

- 14.1 Vous pourrez apporter des modifications au calendrier, dans les 10 jours ouvrables suivant sa fabrication.
- 14.2 Après les fêtes, jusqu'au 18 janvier.
- 14.3 En dehors de cette période, vous devrez confirmer auprès de l'équipe adverse le changement, et l'envoyer le formulaire de modification de partie au coordonnateur. Cette demande entraînera des frais de vingt-cinq (25\$) dollars.

Le formulaire de modification de partie est disponible au **monteregie.rseq.ca**.

Article 15 - Éliminatoires

- 15.1 Le nombre d'équipes qui participeront aux éliminatoires dépend du nombre d'équipes dans la ligue et / ou dans la division.
- 15.2 Les modalités des éliminatoires sont déterminées par le comité technique.
- 15.3 L'entraîneur-chef devra être certifié « 3R » pour entraîner son équipe durant les séries éliminatoires. Advenant le cas contraire :
 - exclusion de l'équipe des séries éliminatoires.

Article 16 - Championnat régional et provincial

- 16.1 Le nombre d'équipes du RSEQ – Montérégie admises au championnat régional sera déterminé conjointement par la directrice du RSEQ - Montérégie ainsi que par le coordonnateur de la ligue. Le nombre sera établi à partir d'un prorata relatif au nombre d'équipes inscrites.
- 16.2 L'équipe championne du RSEQ – Montérégie représentera la région au championnat provincial.

Article 17 - Points au classement

Partie gagnée : 2 points

Partie perdue : 0 point

Forfait (0 à 20): -2 points

L'égalité au classement est brisée selon **l'article 17** de la réglementation générale de **RSEQ - Montérégie**

Article 18 - Feuilles de matchs, feuille d'éthique sportive et statistiques

- 18.1 L'école hôte devra fournir et préparer les feuilles de matchs officielles du RSEQ ainsi que la feuille d'éthique sportive.
- 18.2 Les feuilles de matchs devront être distribuées en trois (3) copies de la façon suivante :
- blanche : RSEQ - Montérégie
 - rose : équipe locale
 - jaune : équipe visiteuse
- 18.3 La distribution des feuilles de match est assurée par le marqueur.

- 18.4 Les résultats des parties de chaque ligue ainsi que le classement seront compilés à partir du site internet : **www.arseqca.com**
- 18.5 L'école hôte est responsable d'inscrire le résultat en ligne avant 11h le premier jour ouvrable suivant la rencontre. Dans le cas contraire, une amende de cinq (5\$) dollars sera imposée.
- 18.6 L'école hôte doit faire parvenir la feuille de pointage et la feuille d'éthique sportive de la partie avant 11 heures le jour ouvrable suivant la partie. Dans le cas contraire, une amende de cinq (5\$) dollars par feuille manquante lui sera imposée.

Article 19 - Sanctions

En regard aux **fautes techniques, antisportives et disqualifiantes** accumulées, un système d'application de sanctions est appliqué, il s'adresse aux joueurs et aux entraîneurs.

Fautes

Sanction

Deux (2) fautes

Suspension d'une (1) partie.

Quatre (4) fautes techniques

Suspension de trois (3) parties.

Cinquième faute technique

Suspension pour le reste de la saison

Ce système est cumulatif et s'applique pour la saison régulière et les éliminatoires. Une note sera régulièrement envoyée au responsable des sports de l'école pour les informer de la situation, si nécessaire. Une liste sera maintenue par RSEQ - Montérégie et elle ne sera pas diffusée publiquement.

Annexe 1 – Règle de participation

I. Nombre de joueurs inscrits

Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de neuf (9) par équipe.

Une équipe comptant moins de neuf (9) 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.

Tout joueur en uniforme qui participe à la période d'échauffement sur le terrain avant le match doit prendre part au match à moins d'être blessé durant cette même période ou au cours du match. Le joueur blessé avant le début du match ne pourra demeurer en uniforme ni prendre place sur le banc des joueurs.

2. 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 de l'arrêt obligatoire après trois (3) minutes de jeu dans chacun des trois (3) premiers quarts au mini-basket. Cette disposition s'applique également pour la catégorie benjamine lors des arrêts obligatoires après quatre (4) minutes de jeu.

La substitution libre selon les règles de jeu F.I.B.A. 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, un entre-deux sera alors effectué dans le cercle le plus près pour reprendre le jeu.

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.

3. 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.

4. Participation minimale

Tout joueur doit participer activement à l'équivalent d'un (1) quart complet au cours des trois (3) premiers quarts d'un match.

*Lorsque les équipes n'ont pas un nombre égal de joueurs en uniforme, le nombre de joueurs devant se conformer à la règle de participation minimale correspond au nombre de joueurs de l'équipe qui en compte le moins à sa disposition au début du match.

Exemple : l'équipe A compte onze (11) joueurs en uniforme, prêts à débiter le match et l'équipe B seulement neuf (9).

La règle de participation minimale doit être respectée par au moins neuf (9) joueurs de l'équipe A. Les autres joueurs de l'équipe A peuvent également prendre part au match (même au 4e quart) sans avoir à respecter la règle de participation minimale.

5. 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 3e 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.

6. Responsabilité du marqueur

Le marqueur officiel inscrira, à l'endroit approprié sur la feuille de match, chacune des présences au jeu de tout joueur.

7. 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.

