

---

**RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC**  
**RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES**  
**(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour**  
**2019-08-29**

**SECTEUR PRIMAIRE**

**RÈGLEMENTS**  
**SPÉCIFIQUES**

---

**MINI-BASKETBALL**

**Table des matières**

Article 1	Inscriptions - Catégories – Âge.....	1
Article 2	Uniforme.....	1
Article 3	Ballon officiel.....	1
Article 4	Hauteur du panier.....	1
Article 5	Ligne de lancer franc.....	1
Article 6	Nombre de joueurs.....	1
Article 7	Durée des parties.....	2
Article 8	Points au classement.....	2
Article 9	Écart de pointage.....	3
Article 10	Possession alternée – flèche.....	3
Article 11	Défensive homme à homme obligatoire.....	4
Article 12	Règle de participation.....	4
Article 13	Officiels mineurs.....	4
Article 14	Arbitrage.....	4
Article 15	Transmission des résultats.....	5
Article 16	Comportement lors des lancers francs.....	5
Article 17	Comportement des entraîneurs.....	5
Article 18	Changement au calendrier.....	6
Article 19	Reprise des parties annulées.....	6
Article 20	Championnat de ligues.....	6
Annexe BB1	Défensive homme à homme obligatoire.....	7
Annexe BB2	Règlement de participation.....	8

## **ARTICLE 1 INSCRIPTIONS - CATÉGORIES – ÂGE**

1.1 Élèves fréquentant l'école primaire et

MOUSTIQUE : Élèves nés après le 30 septembre 2007

NOVICE (4<sup>e</sup> année) : Élèves nés après le 30 septembre 2009

1.2 Les équipes sont réparties par niveau pour le calendrier régulier de la saison, d'après le choix des institutions et selon les résultats du tournoi pré-saison en section de force égale et/ou par secteur géographique. Pour le tournoi final, une réorganisation est possible pour corriger les erreurs d'évaluation du début de saison.

## **ARTICLE 2 UNIFORME**

Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements FIBA.

## **ARTICLE 3 BALLON OFFICIEL**

3.1 Le ballon officiel est fourni par l'équipe hôte.

3.2 Ballon recommandé : Baden Format junior (B110)

## **ARTICLE 4 HAUTEUR DU PANIER**

Le cerceau du panier doit être à une hauteur de 2.60 mètres (8 pieds 6 pouces) au-dessus du sol.

## **ARTICLE 5 LIGNE DE LANCER FRANC**

La ligne de lancer franc doit être tracée à 4 mètres (13 pieds) du panneau au lieu de 4.60 mètres (15 pieds).

## **ARTICLE 6 NOMBRE DE JOUEURS**

6.1 Moustiques (5 vs 5)

Inscrits durant la saison : maximum 18

Habillés durant une partie : maximum 15

Pour débiter une partie : 8 joueurs minimum

Novices (4 vs 4)

Inscrits durant la saison : maximum 15

Habillés durant une partie : maximum 12

Pour débiter une partie : 6 joueurs minimum

6.2 L'équipe qui ne respecte pas le nombre minimal, perd automatiquement la partie par forfait (0-20)

## **ARTICLE 7            DURÉE DES PARTIES**

- 7.1 Durée des ligues moustiques compétition niveau 1 :
- 4 quarts de 8 minutes chronométrées
  - Arrêt 1 minute entre les quarts
  - Arrêt de 5 minutes à la demie
- 7.2 Durée de tous les autres niveaux :
- 4 quarts de 6 minutes chronométrées
  - Arrêt 1 minute entre les quarts
  - Arrêt de 5 minutes à la demie
- 7.3 Si égalité :
- Quart(s) supplémentaire(s) de 3 minutes.
  - Arrêt 1 minute entre les quarts.
- On dispute un nouveau quart supplémentaire jusqu'à ce que l'égalité soit brisée à la fin du quart. Chaque quart doit être joué au complet.
- 7.4 Pour respecter la règle de participation, les trois premiers quarts sont divisés en demi-quart de 4 minutes en moustique compétition niveau 1 et de 3 minutes avec arrêt automatique pour les autres niveaux.
- La possession de la balle au 2e demi-quart selon le cas :
- À l'équipe en contrôle de la balle à la fin du demi-quart (remise en touche sur le côté).
  - Si la balle avait quitté la main du joueur, en direction du panier, au son de la sonnerie signalant la fin du demi-quart.
    - Si panier réussi : À l'équipe opposée à celle qui a marqué le panier (derrière la ligne de fond sous le panier).
    - Si panier non réussi : La règle de possession alternée est en vigueur à défaut d'un entre-deux.

## **ARTICLE 8            POINTS AU CLASSEMENT**

- 8.1 Partie gagnée :                    2 points
- Partie nulle (annulée) :            1 point            (inscrit 20-20)
- Partie perdue :                        0 point
- Défaut / Forfait :                    0-20
- 8.2 À chaque partie, on ajoute au classement une valorisation pour le respect de l'éthique sportive, pour chaque équipe, soit :
- 1 pt si l'équipe a moins de deux (<2) fautes techniques ou antisportives (joueurs + entraîneurs).
  - 0 pt si l'équipe a deux (2) fautes techniques ou antisportives et plus à son dossier
- s'il y a expulsion (disqualification) d'un membre de l'équipe pour mauvaise conduite.

Si la partie est perdue par défaut ou forfait et/ou dérogation majeure au code d'éthique et/ou la charte de l'esprit sportif.

Note : Un joueur qui doit quitter pour une 5e faute personnelle n'est pas considéré comme une expulsion pour mauvaise conduite.

- 8.3 Tout au cours de la saison, les fautes de techniques ou antisportives de nature antisportive seront compilées à la fiche personnelle du fautif :
- Lorsque le joueur ou entraîneur aura cumulé personnellement deux (2) fautes de nature antisportive (A, T ou D), il sera suspendu pour une rencontre.
  - À chaque faute de nature antisportive subséquente, le fautif aura une suspension d'une rencontre.

## **ARTICLE 9 ÉCART DE POINTAGE**

- 9.1 Dès qu'un écart de 25 points sépare les deux équipes en présence, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière peut exiger que le temps soit continu dès le 4e quart.
- 9.2 En tout temps, dès qu'il y a écart de 40 points, les mesures suivantes sont appliquées :
- Un arrêt de jeu de 1 m 30 sec. est automatique pour permettre aux arbitres et aux entraîneurs d'expliquer aux joueurs et officiels mineurs les mesures suivantes, qui prévaudront jusqu'à la fin de la rencontre (sauf, si l'écart se resserre à moins de 25 points = retour aux conditions normales.)
  - Le marqueur continue d'inscrire les points sur la feuille de pointage, cependant, le tableau d'affichage des points doit être éteint ou indiquer 2-0.
  - La défensive demi-terrain est obligatoire. C'est-à-dire, tous les joueurs défensifs doivent retraiter dans leur territoire (derrière la ligne centrale), avant de faire un geste défensif et/ou d'intercepter le ballon.
  - Le temps devient automatiquement continu dès le 4e quart.
  - Le pointage officiel de la rencontre qui sera enregistré dans les statistiques du RSEQ-QCA, sera limité à un maximum de 40 points d'écart. C'est-à-dire que, le pointage de l'équipe gagnante = pointage de l'équipe perdante + 40 points.

## **ARTICLE 10 POSSESSION ALTERNÉE – FLÈCHE**

- 10.1 Dans TOUS les cas d'entre-deux, sauf au début de la rencontre ou d'une période de prolongation, la procédure de possession alternée est appliquée. Note : Le début des 2e et 4e période (quart) sont des cas d'entre-deux (flèche). Lors de la fin d'un demi-quart (voir art. 7.4)
- 10.2 Une flèche placée visiblement sur la table des marqueurs indique la direction de l'attaque de l'équipe qui aura droit au ballon lors de la prochaine situation d'entre-deux. (Il n'y a pas de rapport entre la flèche et le banc !)

## **ARTICLE 11 DÉFENSIVE HOMME À HOMME OBLIGATOIRE**

- 11.1 La règle de défensive homme à homme telle que décrite par la FBBQ est obligatoire en tout temps (voir annexe BB-1). De plus, aucun joueur défensif, seul et passif, ne sera toléré dans la zone réservée (clef).
- 11.2 La défensive demi-terrain est obligatoire lors de la première demie. C'est-à-dire, lorsque le ballon est mort, tous les joueurs défensifs doivent retraiter dans leur territoire (derrière la ligne centrale), pour pouvoir y prendre possession du ballon.
- 11.3 La défensive homme à homme est obligatoire en tout temps. De plus, aucun joueur défensif ne peut surveiller une zone en pression tout terrain (Zone Press).

## **ARTICLE 12 RÈGLE DE PARTICIPATION**

- 12.1 Toutes les équipes doivent respecter la "règle de participation" telle que décrite en annexe BB-2.
- 12.2 Tous les joueurs doivent passer par la table des marqueurs avant d'entrer sur le terrain afin de permettre au marqueur d'enregistrer la participation de chaque joueur.
- 12.3 Le contrôle de la participation est sous la responsabilité de l'équipe hôte (marqueur). Celui-ci voit à ce qu'elle soit convenablement notée sur la feuille de pointage envoyée au RSEQ-QCA.  
A défaut de : voir sanction règle de participation.

## **ARTICLE 13 OFFICIELS MINEURS**

- 13.1 L'équipe locale est responsable du matériel et du personnel requis pour le bon déroulement de la partie.
- 13.2 Ce personnel devra comprendre :
  - Un marqueur
  - Un chronométrateur
- 13.3 Lors des tournois (présaison et final), chaque équipe est responsable de fournir un officiel mineur qualifié pour chacune de ses parties. À défaut de, une amende de 25\$ est imposée à l'équipe fautive.

## **ARTICLE 14 ARBITRAGE**

- 14.1 Lors des rencontres de la saison, sauf au tournoi présaison et final, chaque équipe est responsable de fournir et rémunérer son arbitre.
- 14.2 Si l'équipe locale peut et désire fournir les 2 arbitres, elle doit prendre entente avec l'entraîneur de l'équipe visiteuse au moins 72 heures avant la rencontre.
- 14.3 En cas d'absence des deux arbitres, les deux entraîneurs doivent obligatoirement arbitrer. À moins d'entente contraire, le tarif d'arbitrage (incluant le déplacement) est de quinze dollars (15,00 \$) sur place.

- 14.4 Si une plainte est adressée au RSEQ-QCA parce qu'une rencontre n'est officiée que par un seul arbitre, l'équipe fautive sera sanctionnée d'un montant de 15\$ pour une première offense, et de 25\$ pour toutes les plaintes subséquentes. Cependant, si les 2 équipes acceptent en début de rencontre qu'un seul arbitre soit en devoir, les 2 entraîneurs doivent l'indiquer au verso de la feuille de pointage et partager 1/2-1/2 les frais d'arbitrage. (Si un seul arbitre, tarif suggéré = 20\$, 10\$/équipe).

## **ARTICLE 15 TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

- 15.1 L'entraîneur de l'équipe locale doit transmettre les résultats au RSEQ-QCA. Aussitôt la rencontre terminée conformément à l'article 20 des règlements généraux.
- Saisir le résultat sur le site web du RSEQ-QCA <http://s1.rseq.ca/> (Chaque responsable d'équipe doit envoyer un courriel au responsable du secteur primaire du RSEQ-QCA afin d'activer son compte sur S1.)
  - Envoyer la feuille de pointage sur le système S1.

## **ARTICLE 16 COMPORTEMENT LORS DES LANCERS FRANCS**

- 16.1 Il est interdit à tous les joueurs et au personnel aux bancs des deux équipes de manifester de quelque façon que ce soit durant les lancers francs.
- Sanctions : 1e faute = avertissement  
2e faute et suivantes = faute technique
- 16.2 Il est également interdit aux spectateurs de se mobiliser spécialement derrière la ligne de fond, dans le but de manifester lors d'un lancer franc.
- Sanction : reprise du tir si non réussi. Cependant, la règle ne s'applique pas aux spectateurs déjà en place

## **ARTICLE 17 COMPORTEMENT DES ENTRAÎNEURS**

- 17.1 À l'égard des arbitres :
- Les entraîneurs peuvent s'adresser aux arbitres qu'en deux moments durant la partie.
- Aux arrêts d'une (1) minute entre les quarts.
  - À la demie d'un match.
- Note : Aucun commentaire n'est autorisé durant le jeu.
- 17.2 À l'égard de ses joueurs :
- Les entraîneurs peuvent parler à leurs joueurs sur le terrain en tout temps mais de façon modérée.
- 17.3 Les abus de langages (dans les deux cas) sont sanctionnés par une faute technique.

## **ARTICLE 18 CHANGEMENT AU CALENDRIER**

- 18.1 Pour apporter un changement au calendrier, l'entraîneur doit aviser l'équipe adverse ainsi que le RSEQ-QCA que la rencontre est reportée et ce, au moins 24 heures avant la rencontre.
- 18.2 L'entraîneur qui demande le changement doit s'entendre avec l'entraîneur de l'équipe adverse pour fixer la date de reprise de la rencontre. L'entraîneur de chaque équipe doit confirmer par téléphone ou courriel au RSEQ-QCA la date et heure de reprise de la rencontre et ce au moins cinq (5) jours avant la date de reprise de cette rencontre.

## **ARTICLE 19 REPRISE DES PARTIES ANNULÉES**

- 19.1 Suite à l'annulation d'une partie (pour raison majeure uniquement), les deux (2) entraîneurs doivent communiquer avec le RSEQ-QCA dans les cinq (5) jours ouvrables suivant l'annulation de la partie et après s'être entendu avec l'autre entraîneur pour transmettre les nouvelles coordonnées.
- 19.2 Si les entraîneurs n'entrent pas en contact dans les délais prévus, l'équipe fautive perd par forfait 0-20.

## **ARTICLE 20 CHAMPIONNAT DE LIGUES**

- 20.1 Indépendamment du niveau de la ligue où l'équipe évolue, une réorganisation des équipes et niveaux de jeu est faite spécifiquement pour le championnat de ligue.

## **ANNEXE BB1 DÉFENSIVE HOMME À HOMME OBLIGATOIRE**

La défensive individuelle (homme à homme) doit être utilisée dans le terrain arrière. Les joueurs défensifs doivent marquer étroitement (1 mètre) le porteur du ballon ainsi que le(s) joueur(s) adjacent(s) au ballon («UNE PASSE» du ballon) lorsque celui-ci ou ceux-ci se trouve(nt) à l'intérieur du demi-cercle dans un rayon de 7 mètres du panier.

Note la ligne de 3 points = 6,25 m.

De plus, aucun joueur défensif, **seul et passif**, ne sera toléré dans la zone réservée (clef).

BUT VISÉ : Ne pas permettre le blocage systématique de la clef.

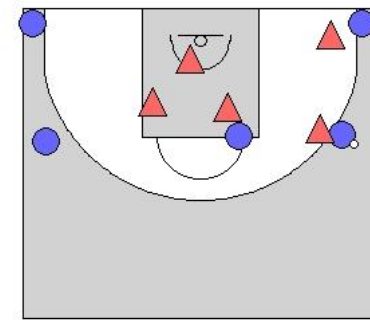
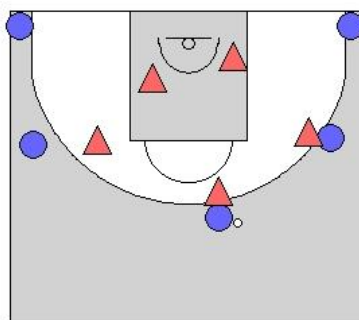
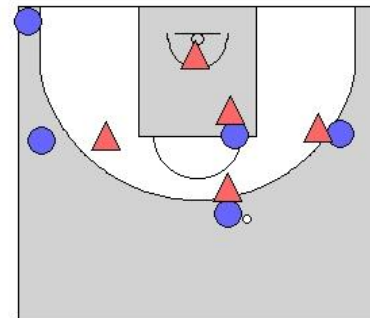
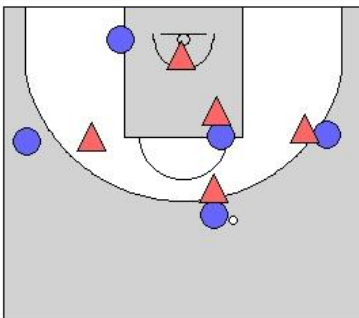
### SANCTION

1<sup>re</sup> offense : avertissement à l'entraîneur;

2<sup>e</sup> offense : faute technique au joueur défensif ne respectant pas la règle;

3<sup>e</sup> offense : faute technique à l'entraîneur et perte du point d'esprit sportif à l'équipe;

4<sup>e</sup> offense : deuxième faute technique à l'entraîneur et fin de la rencontre.



Dans les figures 1 à 4, on remarque que tous les attaquants, qui sont à une passe du porteur et qui se situent à l'intérieur de la zone de 7 mètres, sont marqués étroitement par un défenseur.



## **ANNEXE BB2 RÈGLEMENT DE PARTICIPATION**

### **BB2.1 Nombre minimum de joueurs inscrits**

Le nombre minimum de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de 8 par équipe.

Une équipe comptant MOINS de 8 joueurs PERD AUTOMATIQUEMENT LE MATCH PAR FORFAIT.

Tous et seuls les joueurs habillés qui participent à l'échauffement et sont inscrits sur la feuille de pointage doivent participer à la rencontre. (voir également règl. généraux art. 20.3 & 21.4).

Note : Lorsque les deux équipes n'ont pas un nombre égal de joueurs en uniforme, le nombre minimum de joueurs devant participer à la partie correspond au nombre de joueurs de l'équipe qui en compte le moins à sa disposition, au début de la partie.

I.E. : L'équipe «A» compte onze joueurs et l'équipe «B» seulement huit joueurs en uniforme. La règle de participation minimale doit donc être respectée par au moins huit 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).

### **BB2.2 Substitution**

Aucune substitution libre n'est permise durant les trois premiers quarts d'un match. 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 libre, selon les règlements F.I.B.A., sera permise au cours du quatrième quart.

### **BB2.3 Participation maximale**

Aucun joueur ne peut prendre part à plus de deux quarts ou quatre demi-quarts, au cours des trois premiers quarts.

### **BB3.4 Participation minimale**

Tout joueur doit participer activement à l'équivalent d'un quart complet ou deux demi-quarts au cours des trois premiers quarts d'un match.

### **BB3.5 Blessure et disqualification**

Si une substitution devient obligatoire au cours d'un match, à cause de blessure ou de disqualification, les deux joueurs impliqués se voient automatiquement accorder à leur fiche la participation à un demi-quart, peu importe la durée de leur présence au jeu.

### **BB3.6 Responsabilité du marqueur officiel**

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

### **BB3.7 Sanction**

Toute équipe qui enfreint la règle de participation perd automatiquement la partie par forfait. La responsabilité de se conformer au règlement incombe à l'entraîneur. La sanction s'applique lors du constat de l'infraction et même après la fin de la partie.

Toute irrégularité administrative dans la procédure, mais qui n'empêche pas le respect et/ou l'essence même de la règle peut entraîner des sanctions administratives (amende, esprit sportif) sans nécessairement entraîner un forfait.