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

Mise à jour
16-06-20

LIGUE ET CHAMPIONNAT

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

BASKETBALL

Table des matières

ARTICLE 1	RÈGLEMENTS	2
ARTICLE 2	CATÉGORIES D'ÂGE	2
ARTICLE 3	BALLON OFFICIEL	2
ARTICLE 4	UNIFORME.....	2
ARTICLE 5	AIRE DE JEU.....	2
ARTICLE 6	NOMBRE DE JOUEURS	3
ARTICLE 7	DURÉE DES PARTIES	3
ARTICLE 8	FORMATION DÉFENSIVE OBLIGATOIRE	4
ARTICLE 9	RÈGLES DE PARTICIPATION	4
ARTICLE 10	COMPORTEMENT LORS DES LANCERS FRANCS	4
ARTICLE 11	POSSESSION ALTERNÉE - FLÈCHE.....	4
ARTICLE 12	OFFICIELS MINEURS	4
ARTICLE 13	INSCRIPTION ET CLASSIFICATION DES ÉQUIPES.....	5
ARTICLE 14	CALENDRIER – MODIFICATION – REPRISE	6
ARTICLE 15	ÉCART DE POINTAGE.....	7
ARTICLE 16	POINTS AU CLASSEMENT	8
ARTICLE 17	MÉRITES SPORTIFS.....	9
ARTICLE 18	OFFICIELS MINEURS (IRRÉGULARITÉS)	10
ARTICLE 19	ARBITRAGE.....	10
ARTICLE 71	CATÉGORIES	11
ARTICLE 72	OCTROI DES CHAMPIONNATS.....	11
ARTICLE 73	HORAIRE DES CHAMPIONNATS.....	11
ARTICLE 74	REPRÉSENTATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL.....	12

ARTICLE 75 JOUEURS ÉTOILES12

ANNEXE BB-1 HOMME A HOMME13

ANNEXE BB-2 REGLEMENT DE PARTICIPATION14

ANNEXE BB-3 CLASSIFICATION DES ÉQUIPES0

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS

- 1.1 Les établissements membres des ligues de basketball s'engagent à respecter l'entente provinciale entre la Fédération de basketball du Québec et toutes les instances du RSEQ.
- 1.2 Sont en application les règlements de la F.I.B.A. et de la F.B.B.Q., sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique et la réglementation générale du RSEQ-QCA.

ARTICLE 2 CATÉGORIES D'ÂGE

Catégorie	Date de naissance
Juvenile	Du 1 ^{er} juillet 2002 au 30 septembre 2005
Cadet (sec. 3)	Du 1 ^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2006
Benjamin	Du 1 ^{er} octobre 2006 au 30 septembre 2008

ARTICLE 3 BALLON OFFICIEL

- 3.1 Les officiels de la rencontre choisissent le ballon officiel parmi ceux fournis par les équipes impliquées.
- Baden Se-BX 445 n° 6 ou équivalent pour les filles de toutes les catégories et pour les garçons de la catégorie benjamine.
 - Baden SE-BX 450 n° 7 ou équivalent pour les catégories cadette et juvénile masculin.
- 3.2 L'équipe hôte doit fournir quatre (4) ballons réglementaires et de bonne qualité à l'équipe visiteuse pour l'échauffement et la mi-temps.

ARTICLE 4 UNIFORME

- 4.1 Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail de couleur uniforme selon les règlements F.I.B.A.
- 4.2 L'institution-hôte doit porter un uniforme de couleur distincte de l'uniforme des visiteurs ou porter des dossards.

ARTICLE 5 AIRE DE JEU

- 5.1 L'équipe hôte doit fournir une aire de jeu complète incluant :
- Chronomètre fonctionnel
 - Affichage du pointage
 - Chronomètre de 24 secondes si applicable (un chronomètre manuel à la table des marqueurs est accepté)
 - Bancs des joueurs
- 5.2 La ligne de trois points est obligatoire pour toutes les catégories/niveau/sexe et doit être tracée avant l'heure prévue du début de la rencontre.

5.3 Un protêt de l'équipe visiteuse déposé sur place avant le début de la rencontre concernant un manquement à ce règlement peut entraîner la perte de la partie par forfait de l'équipe hôteuse sauf pour les situations suivantes :

- Aucun protêt n'est recevable sur cette règle après le début de la rencontre qui devient alors officielle. Aucun protêt n'est recevable lorsque la joute se joue sur un terrain neutre.
- L'équipe plaignante doit acheminer par écrit son protêt dans les délais, au RSEQ-QCA, contresigné par le responsable de son institution. Le signaler sur la feuille de pointage n'est pas suffisant pour une plainte officielle (protêt), mais est essentiel à la validité du protêt. La plainte officielle doit suivre par le responsable des sports dans les délais pour recevabilité d'un protêt.

Cependant, avec l'accord des deux équipes en début de rencontre, la partie peut être disputée avec des modifications à cette règle. L'accord doit être indiqué à l'endos de la feuille de pointage avec la signature des deux entraîneurs et d'au moins un officiel.

5.4 L'équipe hôteuse qui perd la partie par forfait pour cette raison doit également défrayer la totalité des frais d'arbitrage et de transport de l'équipe visiteuse (s'il y a lieu).

ARTICLE 6 NOMBRE DE JOUEURS

6.1 Habillés durant une partie, maximum de : 15

6.2 Pour débiter une partie, le nombre minimum de joueur est de 5. Par contre, en benjamin et toutes catégories participatives, la règle de participation devra être respectée à la mi-temps.

6.3 L'équipe ne respectant pas les règlements (6.1 et/ou 6.2), perd automatiquement la partie **par défaut**.

ARTICLE 7 DURÉE DES PARTIES

7.1 Durée normale : 4 quarts de 8 minutes
Arrêt : 1 minute entre les quarts (1-2, 3-4)
Pause de 5 minutes à la mi-temps
Échauffement minimum d'avant partie : 15 minutes sur le terrain

Benjamin et atome : Si le 4^e quart n'est pas entamé après 75 minutes du début officiel de la partie, le 4^e quart se déroulera automatiquement à temps continu, sauf les 2 dernières minutes et la période de prolongation.

7.2 Si égalité : Quart(s) supplémentaire(s) de trois minutes. On disputera un nouveau quart supplémentaire jusqu'à ce que l'égalité soit brisée à la fin du quart. Chaque quart doit être joué au complet.

Arrêt : Une minute entre les quarts supplémentaires.

7.3 Pour les benjamins, atomes et ligues participatives, les trois premiers quarts sont divisés en demi-quart de quatre minutes avec arrêt automatique, afin d'appliquer la règle de participation. **(voir modalités article 9)**

7.4 Le chronométrage des 24 secondes est obligatoire en division 3 (sauf Atome) et en **juvénile division 4**.

ARTICLE 8 FORMATION DÉFENSIVE OBLIGATOIRE

- 8.1 **Catégorie juvénile division 3 et 4 :** Défensive libre en tout temps.
Toutes autres catégories: Défensive homme à homme.
- 8.2 Catégories benjamines, atomes division 4:
La défensive demi-terrain est obligatoire lorsque l'écart de pointage est de 25 points ou plus.
- Toutes ligues participatives :
La défensive demi-terrain est obligatoire en tout temps.

ARTICLE 9 RÈGLES DE PARTICIPATION

- 9.1 Les catégories benjamines, atomes ainsi que toutes les ligues participatives sont soumises à la règle de participation (voir annexe BB-2).

Tous les joueurs qui doivent entrer au jeu lors des demi-quarts doivent être déjà à la table de marque au moment du signal de fin de demi-quart (idem à la procédure de substitution). Les fautifs peuvent se voir imposer un temps mort pour retard de jeu. Si aucun temps mort disponible une faute technique.

ARTICLE 10 COMPORTEMENT LORS DES LANCERS FRANCS

- 10.1 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 : | 1 ^{re} faute | = | avertissement |
| | 2 ^e faute et suivantes | = | faute technique |
- 10.2 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 si les spectateurs étaient déjà en place.

ARTICLE 11 POSSESSION ALTERNÉE - FLÈCHE

- 11.1 L'utilisation de la flèche s'applique à toutes les catégories/niveau/sexe.
- 11.2 Dans tous les cas d'entre-deux, sauf au début de la rencontre, la procédure de possession alternée est appliquée. Note : Le début des 2^e et 4^e période (quart) sont des cas d'entre-deux (flèche).

ARTICLE 12 OFFICIELS MINEURS

- 12.1 L'institution hôte est responsable du recrutement et de la formation du personnel ainsi que de fournir le matériel adéquat requis pour le bon déroulement de la partie.

12.2 Personnel requis :

1. Un marqueur;
2. Un chronométreur;
3. Un chronométreur de 24 secondes (ligue de division 3 (sauf atome) et juvénile division 4 niv.1).

Matériel requis :

1. Chronomètre de table ou tableau (temps officiel);
2. Tableau d'affichage du pointage;
3. Sonnerie (changement et fin de quart);
4. Chronomètre pour 24 secondes (s'il y a lieu).

12.3 Chaque équipe a le privilège de déléguer une personne (non joueur) à la table des officiels mineurs.

- Cette personne doit demeurer en permanence à proximité de la table (pas de va-et-vient).
- Cette personne a pour rôle de s'assurer que la marque et le chronométrage s'effectuent selon les normes et en toute impartialité.
- En aucun temps, cette personne ne doit interférer (s'imposer) dans le travail des officiels mineurs en fonction.

12.4 Procédures en cas d'irrégularités

- Signaler discrètement et poliment l'irrégularité à l'officiel mineur concerné afin qu'il procède à la correction.
- Si aucune correction et l'irrégularité persiste :
 - Signaler l'infraction à l'arbitre de la rencontre, au plus tard à l'arrêt de jeu suivant.
 - L'officiel prendra les mesures prévues avec l'institution hôte.

ARTICLE 13 INSCRIPTION ET CLASSIFICATION DES ÉQUIPES

13.1 La répartition des équipes par niveau se fait selon les nombres établis (voir Annexe BB-3)

La sélection des équipes par niveau et par calibre se fait d'après les critères suivants :

- La demande des écoles sur le formulaire d'inscription et lors de la réunion de ligue ;
- Nombre de joueur dans l'équipe ;
- Combien de joueurs reviennent de l'année dernière ;
- Nombre d'heures d'entraînement par semaine ;
- La hiérarchie de l'équipe au sein de l'établissement ;
- Le nombre de joueur par niveau scolaire ;
- L'expérience du secteur primaire (pour les atomes et benjamins)
- La catégorie jouée par chaque joueur de l'année précédente ;
- L'expérience de l'entraîneur.
- Selon le semage établi d'après les résultats dans la catégorie inférieure l'année précédente*

N.B. La décision finale, sur tout litige des responsables, est prise annuellement par le comité technique.

13.2 De façon exceptionnelle, une équipe peut demander d'être surclassée pour la saison tout en gardant son accès au championnat régional division 3 de sa catégorie d'âge.

Procédure :

1. Dépôt d'un dossier de demande de surclassement au coordonnateur de la ligue qui doit être approuvé par le comité technique (excluant le représentant de l'école concernée si impliqué)
2. Vote des responsables des sports concernés (ligue d'origine) lors de la réunion de début d'année. Doit être approuvé majoritairement.
3. L'équipe doit obligatoirement évoluer dans le niveau le plus élevé (division 3) de la catégorie supérieure.

Réintégration au championnat :

La réintégration ou non des équipes est décidée par les membres de la ligue d'origine. L'exclusion du championnat régional confère automatiquement à (aux) équipe(s) exclue(s) le statut de représentante au championnat provincial.

Si les équipes sont réintégrées, elles le sont selon ces principes :

Si une équipe surclassée :

L'équipe surclassée joue un quart de finale contre l'équipe ayant terminée au 4^e rang.

Si elle l'emporte, l'équipe est automatiquement classée 2^e pour le championnat. L'équipe classée 2^e devient 3^e et la 3^e devient 4^e.

Si elle ne l'emporte pas, l'équipe au 4^e rang continue en tant que 4^e.

Si deux équipes surclassées :

Les équipes surclassées deviennent automatiquement les positions 5 et 6 au championnat selon l'ordre du classement de la saison régulière dans la ligue de surclassement.

Les équipes 3 et 4 du classement de la ligue d'origine jouent un quart de finale pour les déterminer les positions 3 et 4 du championnat.

Limite de deux équipes par ligue division 3 surclassée dans la même année

L'équipe surclassée ne peut pas prendre part à deux championnats régionaux.

ARTICLE 14 CALENDRIER – MODIFICATION – REPRISE

- 14.1 Un minimum de 39 % des parties ($4/\leq 11$, $5/\geq 12$) et un maximum de 50 % des parties doivent être prévues avant le 20 décembre, sauf pour les équipes masculines impliquées en football (min. = 4 parties).
- 14.2 L'équipe qui ne respecte pas l'article 14.1 est automatiquement pénalisée de la façon suivante :
 - Perte des parties (manquantes ou excédantes) par forfait 0-20 (parties reportées ou adjacentes).
 - Amende de 25 \$.
- 14.3 Après l'affichage des calendriers sur S1, les écoles ont deux semaines pour faire des changements de match. L'équipe qui fait la demande de changement après cette période sera sanctionnée de 50 \$.
- 14.4 Voir procédure de modification au calendrier (article 13 règl. gén.)

14.5 Lors de la réunion des calendriers, toutes les écoles devront avoir un minimum de deux disponibilités par semaine pour recevoir des parties. Toutefois ces disponibilités ne peuvent être exclusives aux mercredis et vendredis. Ces disponibilités peuvent être :

- Le mercredi ou le vendredi et une autre journée ;
- Deux journées autres que le mercredi ou vendredi.

De plus, les écoles devront fournir des plages horaires selon les suivantes :

	Simple	Double	Triple	
Lundi au jeudi	de 17h30 à 20h30	17h30/19h	17h30 / 19h / 20h30	
		17h45/19h15		
		18h/19h30		
		18h15/19h45		
		de 17h30 à 20h30	18h30/20h	17h45 / 19h15 / 20h45
			18h45/20h15	
			19h/20h30	
			19h15/20h45	
Vendredi	de 17h30 à 21h30	17h30/19h	17h30 / 19h / 20h30	
		17h45/19h15		
		18h/19h30		
		de 17h30 à 21h30	18h15/19h45	17h45 / 19h15 / 20h45
			18h30/20h	
			18h45/20h15	
		de 17h30 à 21h30	19h/20h30	18h / 19h30 / 21h
			19h15/20h45	
			19h30/21h	18h15 / 19h45 / 21h15
			19h45/21h15	
			20h/21h30	
		Fin de semaine	Aucune partie après 18h	Simple
	9h/10h30			9h/10h30/12h/13h30
	10h/11h30			10h/11h30/13h/14h30
	13h/14h30			11h/12h30/14h/15h30
	14h/15h30			

14.6 Aucune partie n'impliquant pas des équipes des secteurs de la C.S. des Appalaches, **C.S. de Beauce-Etchemins, C.S. de Charlevoix** et de la C.S. de Kamouraska/Rivière-du-Loup ne peut être tenue la fin de semaine (samedi ou dimanche) sans l'accord préalable du RSEQ-QCA.

ARTICLE 15 ÉCART DE POINTAGE

15.1 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 :

- En 2^e demie : pour les cadets et juvéniles
- Au 4^e quart : pour les benjamins

- 15.2 En tout temps, dès qu'il y a écart de 40 points, les mesures suivantes sont appliquées :
- 15.2.1 Un arrêt de jeu automatique, de 1 m 30 sec maximum, pour permettre aux arbitres et aux entraîneurs d'expliquer aux joueurs et officiels mineurs les mesures suivantes, qui s'appliquent jusqu'à la fin de la rencontre (même si l'écart se resserre à moins de 25 points)
 - 15.2.2 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.
 - 15.2.3 Lorsque le ballon est « mort », 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, ou de prendre possession de la balle.
 - 15.2.4 Le temps devient automatiquement continu.
 - 15.2.5 Le pointage officiel de la rencontre qui est enregistré dans les statistiques du RSEQ-QCA, est 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.
- 15.3 La saisie du résultat en ligne (officiel) est obligatoire le soir du match (gén.20)

ARTICLE 16 POINTS AU CLASSEMENT

- 16.1 Partie gagnée : 2 points
Partie nulle (annulée) : 1 point (pointage 20-20)
Partie perdue : 0 point
- Défaut/Forfait : 0-20
Double défaite (Défaut/Forfait) : 0-0
- 16.2 Cumul des points d'esprit sportif
Chaque équipe débute la rencontre avec 1 point d'esprit sportif. Ce point est perdu pour les circonstances suivantes :
- Perte de la partie par forfait si la partie n'est pas jouée.
 - Deux (2) fautes de nature technique/antisportive ou une (1) expulsion.
 - Écart de pointage final supérieur à 60 points
- Note : Un joueur qui doit quitter pour une 5^e faute personnelle n'est pas considéré comme une expulsion pour mauvaise conduite.*
- 16.3 Tout au cours de la saison, les fautes de nature technique/antisportive/disqualifiante (T-A-D) sont compilées à la fiche personnelle du fautif.
- Lorsque le joueur ou entraîneur a cumulé personnellement trois (3) fautes de nature technique/antisportive/disqualifiante (T-A-D), il est suspendu pour une rencontre.
 - À chaque faute de nature technique/antisportive/disqualifiante (T-A-D) subséquente, le fautif a une suspension d'une rencontre.

N.B. Les fautes techniques de banc qui sont imposées à l'entraîneur ne sont pas comptabilisées au dossier.

Par contre, il est de la responsabilité des entraîneurs de s'assurer que la faute est bien indiquée comme étant une faute de banc sur la feuille de match, sans quoi elle sera comptabilisée à son dossier.

IMPORTANT: Le cumul des fautes de nature technique/antisportive/disqualifiante est de la responsabilité de l'entraîneur qui doit faire le cumul de son équipe.

16.4 Au niveau Benjamin et Atome, durant la rencontre, il est **interdit aux entraîneurs et aux joueurs** d'émettre tout commentaire impliquant le jugement d'un officiel sur l'appel ou non d'une irrégularité (faute ou violation). Seule une explication sur l'application d'une sanction ou remise en jeu, si celle-ci est non conforme à la réglementation (rappel poli de l'application d'une règle) peut être demandée, et ce, lors de l'arrêt de jeu. Aucune argumentation n'est tolérée et en cas de désaccord majeur, le capitaine (entraîneur) lésé a le droit de déposer un protêt. Toutefois, les officiels sont disponibles à la fin de la demie pour échanger brièvement et poliment sur les ajustements à apporter sur l'arbitrage. La présence des 2 entraîneurs est obligatoire lors de cette période qui doit demeurer des plus courtoises.

ARTICLE 17 MÉRITES SPORTIFS

Division 3 :

- Bannière régionale de champion de ligue
- Bannière régionale de champion régional
- 15 médailles régionales
- 5 fanions pour la première équipe d'étoile

Division 4 niveau 1 :

- Bannière locale de champion de ligue
- Bannière régionale de champion des séries
- 15 médailles locales,
- 5 fanions pour la deuxième équipe d'étoile

Division 4 niveau 2 :

- Bannière locale de champion de ligue/section
- Bannière régionale de champion des séries
- 15 médailles locales

Division 4 niveau 3 :

- Bannière locale de champion des séries
- 15 médailles locales

Ligues participatives :

- 15 médailles locales

N.B. : Pour les déclinaisons de la division 4 subséquentes au niveau 3, ils auront les mêmes mérites que le niveau 3.

ARTICLE 18 OFFICIELS MINEURS (IRRÉGULARITÉS)

18.2 Dans les ligues de division 3 et juvénile division 4 niveau 1, l'absence d'un chronométrateur de 24 secondes entraîne une amende de dix dollars (10 \$) si une plainte est déposée par l'entraîneur visiteur sur la feuille de pointage.

18.1 Procédures en cas d'irrégularité

1. Signaler discrètement et poliment l'irrégularité à l'officiel mineur concerné afin qu'il procède à la correction.
2. Si l'irrégularité persiste encore, signaler l'infraction à l'arbitre de la rencontre, au plus tard à l'arrêt de jeu suivant.

ARTICLE 19 ARBITRAGE

19.1 Selon l'entente de protocole, un ou deux arbitres sont assignés pour chacune des parties. La priorité d'assignation des arbitres est accordée aux rencontres inscrites à l'horaire en début de saison. Les rencontres reportées s'exposent à des difficultés d'assignation d'officiels.

19.2 En cas d'absence des arbitres de l'Association, avec l'accord des 2 entraîneurs, on peut jouer la partie en faisant appel à des ressources du milieu. S'il n'y a pas accord, la partie doit être remise à une date ultérieure aux frais des équipes. Si la partie ne peut être reportée et/ou qu'une équipe refuse d'assumer les frais de transport occasionnés par la reprise de la rencontre, la rencontre sera annulée (match nul 20-20).

19.3 Si l'AABRQ est dans l'impossibilité de fournir des arbitres pour une rencontre, les responsables d'institutions seront avisés par le RSEQ-QCA dans les plus brefs délais.

19.4 En cas d'absence d'un ou plusieurs arbitres, l'institution est créditée de sa quote-part des frais d'arbitrage pour service non reçu. Assurez-vous de signaler au verso de la feuille de pointage, les conditions anormales (absences, suppléants). Les crédits sont payés aux institutions dans le bilan de fin d'année des crédits d'organisation (mai).

19.5 Chaque institution inscrite en basketball doit obligatoirement envoyer un représentant à la formation des arbitres en début d'année par tranche de 5 équipes inscrites.

Ces représentants ont le devoir de s'identifier à leur établissement lors de la formation.

Toutes absences entraîneront une sanction de 100\$.

Nb d'équipe	Nb de représentants
1 à 5	1
Plus de 5	2

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

Mise à jour
16-06-20

CHAMPIONNAT

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

BASKETBALL

ARTICLE 71 CATÉGORIES

Le RSEQ-QCA reconnaît un championnat régional pour chaque catégorie/niveau/sexe.

ARTICLE 72 OCTROI DES CHAMPIONNATS

L'objectif étant de favoriser les équipes championnes de ligue tout en répartissant dans le maximum d'institutions hôtesse :

- Le RSEQ-QCA, via la CSS peut décider prioritairement de l'octroi d'un championnat sans égard aux critères ci-mentionnés.
- On favorise les équipes en tête au 20 février, et ce pour toutes les catégories. La meilleure fiche est déterminée par le pourcentage de victoires, et non le nombre de points cumulés.
- En juvénile Division 3, l'équipe hôte doit fournir un terrain de dimension officielle et réglementaire FIBA ainsi que tout le matériel nécessaire.
- Pour les ligues avec chronomètre de 24 secondes, celui-ci doit être aux normes actuelles de la FIBA.
- Une institution est limitée (si nécessaire) à 4 championnats selon sa priorité de catégorie.
- Les catégories libres seront octroyées à l'équipe ayant la meilleure fiche (suivante).
- En cas d'égalité à la fiche d'équipes au 20 février. Le principe du bris d'égalité sera appliqué.
- Favoriser si possible, le jumelage de 2 catégories ou sexe semblables pour faciliter l'assignation des officiels.
- Les championnats non demandés seront attribués par le RSEQ-QCA sans égard aux critères.

ARTICLE 73 HORAIRE DES CHAMPIONNATS

Horaire type pour les championnats qui se tiennent sur 1 seul terrain :

- Semé 1 vs semé 4 : 9h
- Semé 2 vs semé 3 : 10h30
- Finale de bronze : 13h30
- Finale d'or : 15h

Horaire type pour les championnats qui se tiennent sur 2 terrains :

- Semé 1 vs semé 4 : 10h
- Semé 2 vs semé 3 : 10h
- Finale bronze : 14h
- Finale d'or : 14h

ARTICLE 74 REPRÉSENTATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

Une seule équipe par catégorie/sexe est déléguée pour représenter la région au championnat provincial. Son frais d'inscription est assumé par le RSEQ-QCA.

L'équipe gagnante du championnat Division 3 (F-M)

BENJAMIN-CADET-JUVÉNILE

15 joueurs + 2 entraîneurs / équipe + 1 chef de délégation.

ARTICLE 75 JOUEURS ÉTOILES

Pour chaque catégorie, une équipe étoiles est nommée lors du championnat régional.

Cette équipe est composée d'un joueur par équipe demi-finaliste et d'un 5^e joueur au choix des entraîneurs.

ANNEXE BB-1 HOMME À HOMME

HOMME À HOMME

DÉFENSIVE INDIVIDUELLE 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.

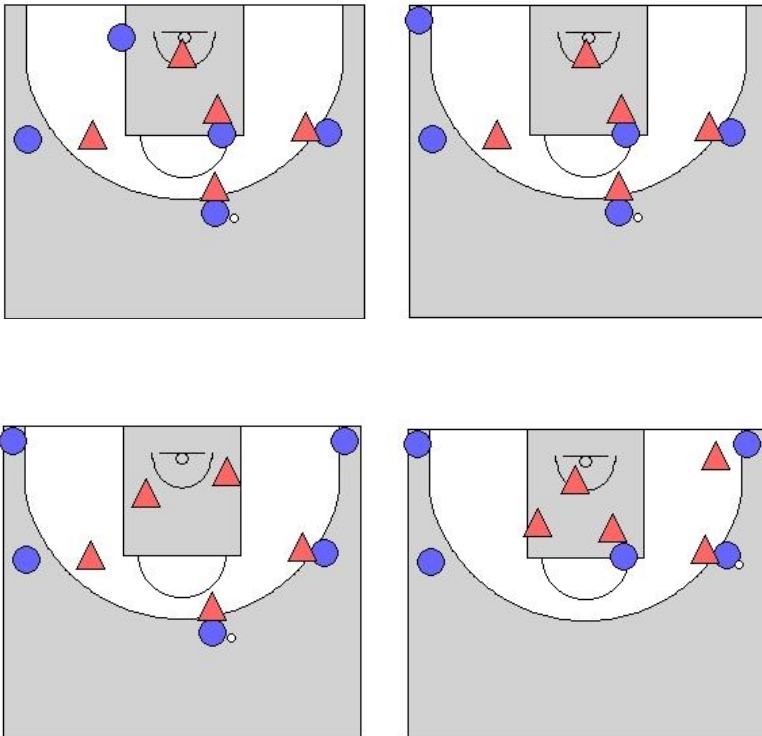
Note la ligne de 3 points = Benjamin/cadet : 6.25 m, Juvénile : 6,75 m.

*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^{re} offense : avertissement à l'entraîneur;
- 2^e offense : faute technique au joueur défensif ne respectant pas la règle;
- 3^e offense : faute technique à l'entraîneur et perte du point d'esprit sportif à l'équipe;
- 4^e 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 BB-2 RÈGLEMENT DE PARTICIPATION

RÈGLEMENT DE PARTICIPATION

CATÉGORIE MINI, BENJAMIN & PARTICIPATIVE

N.B. Attention la règle au championnat provincial diffère (s'applique à 9 joueurs)

1. Nombre minimum de joueurs inscrits

Le nombre minimum de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de 5 par équipe.

Une équipe comptant moins de 8 joueurs perd automatiquement la partie par défaut.

Tous et seuls les joueurs habillés qui participent à l'échauffement et sont inscrits sur la feuille de pointage doivent participer à la rencontre.

Lorsque les deux équipes n'ont pas un nombre égal de joueurs en uniforme, le nombre minimum de joueurs devant participer au match 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 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 4^e quart sans avoir à respecter la règle de participation minimale.

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. Les fautifs peuvent se voir imposer un temps mort pour retard de jeu. Si aucun temps mort disponible une faute technique.

La substitution libre, selon les règlements F.I.B.A., sera permise au cours du quatrième quart.

3. Participation maximale

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

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.

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.

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.

7. Sanction

Toute équipe qui enfreint la règle de participation perd automatiquement le match par défaut. 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 du match.

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.

ANNEXE BB-3 CLASSIFICATION DES ÉQUIPES

Boom pow