

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



BASKETBALL

BASKETBALL

Ligues régionales scolaires

*Article 1 Identification des catégories

1.1

CATÉGORIES	1 ^{er} septembre 2017 au 30 juin 2018
Juvenile	1 ^{er} juillet 1999 au 30 septembre 2002
Cadette	1 ^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2003
Benjamine	1 ^{er} octobre 2003 au 30 septembre 2004
Atome	1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005
Moustique	1 ^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2007

1.2 **Catégories**

Les équipes des catégories féminines sont composées de filles seulement.

Article 2 Admissibilité

2.1 Le simple surclassement est permis. Le double surclassement pourra être possible pour la catégorie moustique seulement.

2.2 Un élève de 6^e année pourra participer dans une équipe atome ou benjamine, en autant que la demande de participation des élèves du primaire (niveau régional) soit faite.

Les équipes formées de joueurs de 6^e année pourront participer dans la ligue scolaire régionale atome ou benjamine.

Une équipe atome ou benjamine pourra participer au championnat scolaire régional ou autre qualification, sans les joueurs du primaire, en autant qu'en début de saison, lors de l'inscription, cette équipe ait le minimum requis de joueurs, qui est de neuf en basketball.

2.3 Tout joueur évoluant dans une ligue provinciale scolaire D1, à sa 4^e participation, perd son admissibilité pour le niveau D2 pour la saison en cours y incluant le championnat scolaire régional.

2.4 En basketball, une équipe juvénile de division 2 peut faire appel à un ou des joueurs d'une équipe cadette de division 2 ou juvénile de division 3 du même programme. Cependant, chacun de ces joueurs remplaçants pourront jouer un maximum de trois parties avec l'équipe juvénile pendant la saison régulière. Le formulaire devra parvenir au RSEQ AT avant la prochaine rencontre. Tout manquement à cette règle entraînera une amende de 50,00\$.

Article 3 Composition des équipes

*3.1 En benjamin

Durant la saison régulière, l'équipe qui se présente avec moins de huit joueurs perdra ses points d'éthique en plus de se voir imposer une amende de 50,00\$.

En cadet et juvénile

Durant la saison régulière, l'équipe qui se présente avec moins de sept joueurs perdra ses points d'éthique en plus de se voir imposer une amende de 50,00\$.

*Cependant, les équipes qui aspirent aux championnats scolaires régional et provincial devront se conformer à la réglementation du RSEQ soit :

« Les dirigeants d'une équipe pourront inscrire un nombre maximal de 15 joueurs. Un minimum de 9 joueurs en uniforme en benjamin et de 7 en cadet et juvénile aptes à jouer est requis pour débiter tous les matchs sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut ».

3.2 Un maximum de trois entraîneurs / accompagnateurs sera permis.

Article 4 Formule de rencontres

Fin-septembre : Confirmation par les responsables du sport étudiant du nombre d'équipes, de leur catégorie d'appartenance et de la catégorie où elles désirent évoluer.

Mi-octobre: Réunion des entraîneurs et responsables de disciplines pour une consultation sur la composition des ligues, la réglementation spécifique des ligues et championnats, la formule des championnats et tout autre sujet jugé pertinent.

Un représentant des entraîneurs et responsables, nommé lors de la réunion, pourra venir présenter les propositions au conseil d'administration du RSEQAT.

***4.1 Ligues**

*4.1.1 Toutes les équipes d'une ligue joueront 2 parties une contre l'autre avec les finalités suivantes :

Section à 3 équipes : tournoi à la ronde sur les trois premiers tournois.

Le 4^e tournoi sera un tournoi à la ronde qui déterminera le gagnant de la médaille d'or et le classement final de la saison.

Section à 4 équipes : tournoi à la ronde sur les trois premiers tournois.

Lors du 4^e tournoi, le système de la boîte (1 vs 4, 2 vs 3, Perdant vs Perdant, Gagnant vs Gagnant) sera utilisé et déterminera les gagnants des médailles d'or et d'argent.

Section à 5 équipes : tournoi à la ronde sur les quatre tournois. Au 5^e tournoi, le système de la boîte à 5 équipes sera utilisé pour déterminer les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze.

Section à 6 équipes : tournoi à la ronde sur les 4 tournois. Au 5^e tournoi, le système de la boîte à 6 équipes sera utilisé pour déterminer les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze.

Section à 7 équipes : tournoi à la ronde sur les 3 premiers tournois. Pour le 4^e tournoi, le système de la boîte à 7 équipes sera en vigueur pour déterminer les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze.

4.1.2 Pour la ligue scolaire régionale juvénile division 2, la formule « home and home » sera en vigueur.

*4.1.3 Un calendrier équilibré selon le nombre d'équipe sera proposé par le RSEQ AT. Les organisations auront par la suite un délai de 2 semaines pour effectuer des changements au calendrier. Passé ce délai, toute demande de changement au calendrier officiel par une organisation concernée devra assumer une amende de **50,00\$**.

*4.1.4 L'article 4.1.3 sera valide pour toutes les catégories de divisions 2 et 3 qui ne respectent pas le calendrier des tournois établis.

Article 5 Classement

5.1 Dans toutes les ligues scolaires régionales, un classement combinant « Éthique sportive et Performance » est en vigueur.

Au classement combiné, en cas d'égalité, le pointage relié au code d'éthique est prépondérant.

BASKETBALL	
POINTS RELIÉS À LA PERFORMANCE	POINTS RELIÉS AU CODE D'ÉTHIQUE
3 PTS = Victoire	3 PTS = 0 technique/anti-sportive
2 PTS = Défaite en prolongation	2 PTS = Surnombre en jeu
1 PT = Défaite	1 PT = une faute technique/anti-sportive ou moins de huit joueurs en benjamin et moins de sept en cadet et juvénile
0 PT = Forfait	0 PT = deux fautes techniques/anti-sportives ou Expulsion

5.2 Lorsqu'un match sera perdu par forfait, parce qu'une équipe ne se présente pas, le match sera perdu par le pointage de 20 à 0.

5.3 Une équipe perd par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain devient inférieur à deux.

Lorsqu'un match sera perdu par défaut, parce qu'une équipe ne peut terminer le match ou par arrêt de l'arbitre, le match sera perdu par le pointage de 2 à 0. Si l'équipe qui bénéficie du défaut mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur.

5.4 Lorsque deux équipes auront le même nombre de points, les positions au classement seront départagées comme suit :

(a) le dossier victoire/défaite impliquant les deux équipes;

- (b) si l'égalité persiste, le quotient (les points pour divisés par les points contre) le plus élevé entre ces deux mêmes équipes déterminera la meilleure position au classement.
- (c) si l'égalité persiste, le quotient (les points pour divisés par les points contre) le plus élevé entre ces deux mêmes équipes sur toute la saison déterminera la meilleure position au classement.

Si trois équipes terminent avec le même dossier, nous procéderons tel qu'indiqué à l'item (b).

Article 6 Coût d'inscription

6.1 Le montant de l'inscription aux ligues est fixé annuellement par le conseil d'administration.

Article 7 Arbitrage

7.1 L'arbitrage est sous la responsabilité du RSEQAT et du comité organisateur qui assument, de concert avec l'Association régionale des arbitres de basketball, l'assignation pour l'ensemble des matchs.

7.2 Dans les ligues scolaires régionales atomes, benjamines et cadettes, tout échange avec les arbitres est interdit. Les entraîneurs pourront s'adresser aux arbitres pour des explications à la demie et à la fin des parties. Toute intervention auprès des officiels sur des décisions non-corrigibles est pénalisée par une faute technique.

Article 8 Récompenses

8.1 Dans chacune des divisions de chaque ligue, des médailles locales seront remises selon le nombre d'équipes présentes dans chacune des divisions.

Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises aux trois meilleures équipes au classement cumulatif de la saison régulière pour les divisions avec cinq équipes et plus.

Pour les divisions à quatre équipes, il y aura remise de médailles d'or et d'argent.

Pour les divisions à trois équipes, il y aura remise de médailles d'or seulement.

Article 9 Ballons reconnus

9.1 Féminin : Baden perfection élite BX6E
Masculin : Baden perfection élite BX7E

Le ballon « Baden » est obligatoire. Si l'école hôte ne peut fournir le ballon, l'arbitre pourra utiliser un ballon fourni par une équipe présente.

Article 10 Costumes

- 10.1 Le costume approprié sera un singlet et un pantalon court.
- 10.2 Les numéros apparaissant sur les gilets des joueurs devront respecter les normes suivantes :
- FIBA : 0 et 00 et 1 à 99 inclusivement
- N.B. : Ces numéros doivent être visibles à l'avant et à l'arrière des singlets.
- 10.3 Les vêtements portés sous les uniformes devront être de la même couleur que l'uniforme de l'équipe, ils devront être sans manches et ne devront pas dépasser l'uniforme. Les singlets doivent être portés dans les culottes.
- Le bandeau élastique de largeur normale est permis, mais non le foulard.
- Tous les bijoux apparents et accessoires pour cheveux (barrettes, pinces, etc.) devront obligatoirement être enlevés.
- Les règlements sur le costume s'appliquent durant la période de réchauffement et durant la partie.
- 10.4 Idéalement, chaque équipe devrait posséder un ensemble de singlets de couleur pâle et un ensemble de singlets de couleur foncée.
- Lorsqu'une équipe n'a qu'un ensemble de singlets, l'équipe locale a priorité sur le pâle et l'équipe visiteuse doit être foncée. Selon le cas, l'équipe portera des dossards. Chaque équipe devrait avoir avec elle des dossards lorsqu'elle n'a pas deux ensembles de singlets.
- 10.5 L'équipe fautive, au regard des articles 10.1, 10.2 et 10.3, sera avertie lors d'un premier manquement. En cas de récidive, elle se verra imposée d'une amende de 50\$.

Article 11 Règlements officiels employés

- 11.1 Les règlements officiels du basketball FIBA en vigueur incluant les amendements de la Fédération de basketball du Québec sont utilisés.
- 11.2 Les règlements spécifiques du RSEQAT auront préséance sur les règlements officiels.
- 11.3 Les règlements administratifs du RSEQAT devront être respectés.
- 11.4 **Certification des entraîneurs**

Annexe – Extrait du protocole d'entente FBBQ-RSEQ 2013-2018

11.4.1 Certification

Le tableau suivant énonce la Certification prescrite par la FBBQ pour les entraîneurs participants à chacun des niveaux de compétition couverts par le RSEQ :

Niveau de compétition	Certification
Primaire/Benjamin/Cadet	Profil Introduction à la Compétition (Stade apprendre à s'entraîner)
Juvénile division 2	Profil Introduction à la Compétition (Stade apprendre à s'entraîner)

11.4.2 Seules la ligue provinciale ou toute équipe participant aux championnats provinciaux scolaires de la deuxième division doivent se soumettre aux articles 9.3, 9.4, 9.5 et 9.6.

11.4.3 Conséquences d'une sous-certification

L'Entraîneur sous-certifié désirant participer à un championnat provincial, doit payer au RSEQ une amende correspondant au coût de participation à ou aux stage(s) de formation permettant d'obtenir la ou les certifications manquantes (l'« **Amende compensatoire** »). Il est entendu que l'Entraîneur sous-certifié ayant payé une Amende compensatoire pourra s'inscrire gratuitement à ou aux stage(s) de formation permettant d'obtenir la ou les Certifications (s) manquante(s) pendant une période d'un (1) an débutant au moment du paiement de l'Amende compensatoire. La FBBQ facturera au RSEQ le montant applicable.

11.4.4 Avis

Un avis indiquant le nom de l'Entraîneur sous-certifié, son équipe, son établissement ainsi que les circonstances entourant le paiement de l'Amende compensatoire sera envoyé par le RSEQ i) à la FBBQ et ii) au responsable de l'établissement hébergeant l'équipe de l'Entraîneur sous-certifié.

11.4.5 Contravention répétée

Il est entendu qu'un Entraîneur sous-certifié ayant déjà payé une Amende compensatoire au cours de sa carrière ne pourra participer à un championnat de fin de saison dans aucun niveau dans lequel il n'a pas la Certification requise et ne pourra se prévaloir de l'article 9.3.

11.4.6 Dérogation

Nonobstant les articles 9.2 et 9.4, le RSEQ, avec le consentement de la FBBQ, peut, sur demande adressée aux Parties, offrir une dérogation au présent article **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** d'une durée maximale de douze mois (une « **Dérogation** »). Sans limiter la généralité de ce qui précède, il est entendu que, selon les circonstances, une Dérogation pourrait être offerte à un entraîneur n'ayant pas pu recevoir de stage de formation dans sa région ou son établissement d'enseignement.

BASKETBALL ATOME et BENJAMIN

Article 12 Durée des parties

- 12.1 La durée des parties sera de 4 X 8 minutes chronométrées. Chaque quart sera divisé en deux pour permettre la règle de participation. Entre le 2^e et le 3^e quart, une pause de cinq minutes sera accordée. Entre les autres quarts, il y aura une pause d'une minute.
- 12.2 Si un écart de 30 points sépare les deux équipes en présence à la fin du 3^e quart, le 4^e quart se jouera en temps continu ou en temps chronométré au choix de l'entraîneur de l'équipe perdante. Le temps arrête pour les temps morts ou pour un joueur blessé.
- 12.3 En cas d'égalité, une pause d'une minute sera accordée entre le temps régulier et la prolongation. La durée des prolongations sera de trois minutes chronométrées, entrecoupées si nécessaire d'une pause d'une minute, jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.

Article 13 Règles spécifiques

13.1 Entre-deux

L'entre-deux est utilisé au début du match.

Le système de la flèche est en vigueur pour la durée de la partie.

N.B. : La flèche pointe en alternance la direction du jeu, c'est-à-dire le panier dans lequel l'équipe attaque à chaque situation d'entre-deux.

13.2 Nombre de parties

Les équipes seront assurées de jouer un minimum de deux parties.

13.3 Tactique de jeu

La défensive de zone est défendue dans la zone défensive (si le joueur à l'attaque est à l'intérieur de la zone de trois points), c'est-à-dire que l'équipe en défensive doit utiliser obligatoirement une défensive homme à homme dans sa zone défensive.

La règle de participation est obligatoire.

13.4 Règle de 3 points

La réglementation concernant la ligne de trois points (6,25m) sera appliquée lorsque le terrain le permettra.

13.5 Règle de 24 secondes

La règle de 24 secondes s'applique, même si elle doit être appliquée manuellement. Un chronomètre doit être disponible à la demande d'un entraîneur en tout temps.

13.6 Temps mort

Deux temps morts peuvent être accordés à tout moment durant la 1^{re} demie et trois temps morts peuvent être accordés à tout moment durant la 2^e demie.

Un temps mort peut être accordé à tout moment durant chaque période de temps supplémentaire.

Les temps morts non-utilisés ne peuvent pas être reportés à la prochaine demie ou temps supplémentaire.

Lorsqu'un écart de 30 points et plus sépare les deux équipes, le temps mort utilisé pour substitution pourra être plus court que la minute obligatoire et cela afin de ne pas allonger indûment la partie.

13.7 Bonus

Il y aura bonus à compter de la 5^e faute de chaque quart.

Article 14 Règlement de participation - catégories atome et benjamine

14.1 Nombre minimum de joueurs inscrits

Le nombre minimum de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter la partie est de neuf par équipe.

Pour la saison, une équipe comptant moins de neuf joueurs doit respecter la règle de participation même si cela implique que l'équipe doit jouer avec moins de cinq joueurs **sur le terrain**.

14.2 Substitution

Aucune substitution libre n'est permise durant les trois premiers quarts d'une partie. Les substitutions doivent être effectuées à la fin du demi-quart. 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. 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 se voir imposer un temps mort pour retard de jeu. Si aucun temps mort disponible, elle peut être pénalisée d'une faute technique pour avoir retardé inutilement la partie.

La substitution, selon les règlements FIBA, sera permise au cours du 4^e quart.

14.3 Participation maximale

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

14.4 **Participation minimale**

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

Exemple :

L'équipe A compte 11 joueurs sur le formulaire d'inscription officiel et l'équipe B seulement 9 joueurs.

La règle de participation minimale doit être respectée par au moins **neuf** 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.

14.5 **Présentation alignement de départ**

L'équipe locale présente sa liste de joueurs en premier.

14.6 **Retrait d'un joueur**

Une équipe qui désire soustraire sur place un joueur actif de son équipe devra rencontrer le coordonnateur de la compétition pour obtenir une autorisation écrite (formule de libération, en annexe) en présence et sous serment de l'athlète de son incapacité à poursuivre sa compétition.

Note : Un joueur blessé qui accompagne l'équipe doit être pré-identifié comme tel sur le formulaire officiel d'inscription contresigné par la direction d'établissement.

14.7 **Blessure et disqualification**

Si une substitution devient obligatoire au cours d'une partie, 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.

14.8 **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.

14.9 **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.

BASKETBALL CADET

Article 15 Durée des parties

- *15.1 La durée des parties sera de 4 X 8 minutes chronométrées. **Chaque quart sera divisé en deux pour permettre la règle de participation.** Entre le 2^e et le 3^e quart, une pause de cinq minutes sera accordée. Entre les autres quarts, il y aura une pause d'une minute.
- 15.2 Si un écart de 30 points sépare les deux équipes en présence à la fin du 3^e quart, le 4^e quart se jouera en temps continu ou en temps chronométré au choix de l'entraîneur de l'équipe perdante. Le temps arrête pour les temps morts ou pour un joueur blessé.
- 15.3 En cas d'égalité, une pause d'une minute sera accordée entre le temps régulier et la prolongation. La durée des prolongations sera de trois minutes chronométrées, entrecoupées si nécessaire d'une pause d'une minute, jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.

Article 16 Règles spécifiques

16.1 **Entre-deux**

L'entre-deux est utilisé au début du match.

Le système de la flèche est en vigueur pour la durée de la partie.

N.B. : La flèche pointe en alternance la direction du jeu, c'est-à-dire le panier dans lequel l'équipe attaque à chaque situation d'entre-deux.

16.2 **Nombre de parties**

Les équipes seront assurées de jouer un minimum de deux parties.

16.3 **Tactique de jeu**

La défensive de zone est défendue dans la zone défensive (si le joueur à l'attaque est à l'intérieur de la zone de trois points), c'est-à-dire que l'équipe en défensive doit utiliser obligatoirement une défensive homme à homme dans sa zone défensive.

Lorsque deux équipes benjamines s'affrontent, la règle de participation doit obligatoirement s'appliquer.

16.4 **Règle de 3 points**

La réglementation concernant la ligne de trois points (6,25m) sera appliquée lorsque le terrain le permettra.

16.5 **Règle de 24 secondes**

La règle de 24 secondes s'applique, même si elle doit être appliquée manuellement. Un chronomètre doit être disponible à la demande d'un entraîneur en tout temps.

16.6 Temps mort

Deux temps morts peuvent être accordés à tout moment durant la 1^{re} demie et trois temps morts peuvent être accordés à tout moment durant la 2^e demie.

Un temps mort peut être accordé à tout moment durant chaque période de temps supplémentaire.

Les temps morts non-utilisés ne peuvent pas être reportés à la prochaine demie ou temps supplémentaire.

Lorsqu'un écart de 30 points et plus sépare les deux équipes, le temps mort utilisé pour substitution pourra être plus court que la minute obligatoire et cela afin de ne pas allonger indûment la partie.

16.7 Bonus

Il y aura bonus à compter de la 5^e faute de chaque quart.

*16.8 Participation maximale

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

*16.8.1 Participation minimale

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

Exemple :

L'équipe A compte 11 joueurs sur le formulaire d'inscription officiel et l'équipe B seulement 9 joueurs.

La règle de participation minimale doit être respectée par au moins **neuf** 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.

BASKETBALL JUVÉNILÉ

Article 17 Durée des parties

- 17.1 La durée des parties sera de 4 X 8 minutes chronométrées. Entre le 2^e et le 3^e quart, une pause de cinq minutes sera accordée. Entre les autres quarts, il y aura une pause d'une minute.
- 17.2 Si un écart de 30 points sépare les deux équipes en présence à la fin du 3^e quart, le 4^e quart se jouera en temps continu ou en temps chronométré, au choix de l'équipe perdante. Le temps arrête pour les temps morts ou pour un joueur blessé.
- 17.3 En cas d'égalité, une pause d'une minute sera accordée entre le temps régulier et la prolongation. La durée des prolongations sera de trois minutes chronométrées, entrecoupées si nécessaire d'une pause d'une minute, jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.

Article 18 Règles spécifiques

18.1 Entre-deux

L'entre-deux est utilisé au début du match.

Le système de la flèche est en vigueur pour la durée de la partie.

N.B. : La flèche pointe en alternance la direction du jeu, c'est-à-dire le panier dans lequel l'équipe attaque à chaque situation d'entre-deux.

18.2 Tactique de jeu

La défensive de zone est permise entre les équipes juvéniles seulement.

18.3 Règle de 3 points

La réglementation concernant la ligne de trois points (6,25m) sera appliquée lorsque le terrain le permettra.

18.4 Règle de 24 secondes

La règle de 24 secondes s'applique, même si elle doit être appliquée manuellement.

Un chronomètre doit être disponible à la demande d'un entraîneur en tout temps.

18.5 Temps mort

Deux temps morts peuvent être accordés à tout moment durant la 1^{re} demie et trois temps morts peuvent être accordés à tout moment durant la 2^e demie.

Un temps mort peut être accordé à tout moment durant chaque période de temps supplémentaire.

Les temps morts non-utilisés ne peuvent pas être reportés à la prochaine demie ou temps supplémentaire.

Lorsqu'un écart de 30 points et plus sépare les deux équipes, le temps mort utilisé pour substitution pourra être plus court que la minute obligatoire et cela afin de ne pas allonger indûment la partie.

18.6 **Bonus**

Il y aura bonus à compter de la 5^e faute de chaque quart.



BASKETBALL

CHAMPIONNAT SCOLAIRE RÉGIONAL

FORMULE DE LIBÉRATION

Je, _____, déclare solennellement, être incapable de poursuivre la compétition (Championnat scolaire régional de basketball) pour cause de maladie.

Signature de l'athlète :

Signature de l'entraîneur :

Signature du coordonnateur :

Date :
