

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

ABITIBI-TÉMISCAMINGUE



BASKETBALL

BASKETBALL

Championnats régionaux scolaires

* Article 1 Identification des catégories

1.1

CATÉGORIES	1 ^{er} septembre 2019 au 30 juin 2020
Juvenile	1 ^{er} juillet 2001 au 30 septembre 2004
Cadette	1 ^{er} octobre 2004 au 30 septembre 2005
Benjamine	1 ^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2007

1.2 Féminine (composée de filles seulement)

Article 2 Surclassement et admissibilité

2.1 Le simple surclassement est permis.

2.2 Deux équipes par école pourront participer au championnat régional scolaire.

L'équipe admissible au championnat régional scolaire, devra être composée de joueurs ayant participé dans une équipe évoluant dans le réseau du RSEQ AT. **Elle pourra compléter son équipe jusqu'à un maximum de 15 joueurs, avec des joueurs de même catégorie et de catégorie inférieure ayant évolué dans le réseau du RSEQ AT.**

L'équipe qui participe au championnat régional scolaire doit être disponible pour aller au championnat provincial scolaire.

2.3 Le nombre maximum d'équipes admissibles au championnat est de quatre pour les catégories benjamines, cadettes et juvéniles. Les équipes surclassées ont accès directement au championnat régional scolaire. Les autres places disponibles sont attribuées aux équipes ayant évolué dans leur ligue d'appartenance. **Pour le semage des équipes, des matchs de barrage pourront avoir lieu.**

Article 3 Composition des équipes

3.1 Les dirigeants d'une équipe pourront inscrire 15 joueurs. Un minimum de 9 joueurs en uniforme en benjamin et de 7 en cadet et juvénile, aptes à jouer, est requis pour le début d'un match, sans quoi le match est perdu par défaut et l'équipe se verra imposer une amende de 50 \$.

3.2 Deux entraîneurs/accompagnateurs par équipe sont obligatoires pour le championnat **régional** scolaire.

Article 4 **Formule de rencontres**

4.1 Dans toutes les catégories, la formule de rencontres sera la suivante :

- si deux équipes : finale 2 de 3 matchs
- si trois équipes : tournoi à la ronde
- si quatre équipes : système de boîte : 1 vs 4, 2 vs 3, perdant vs perdant, et gagnant vs gagnant.

Lorsque la formule utilisée sera une finale 2 de 3 matchs, le 2^e match aura lieu dans le cadre du championnat régional scolaire. Le 1^{er} match aura lieu deux jours avant le championnat, à l'école qui ne tient pas le championnat. Si un 3^e match s'avérait nécessaire, il aurait lieu à l'école qui a terminé au 1^{er} rang, ou à l'école qui n'a pas tenu de match, et ce, au plus tard trois jours avant le championnat.

4.2 L'horaire sera établi en prenant en considération les distances à parcourir par les équipes inscrites.

Article 5 **Classement** (Pour la formule à la ronde)

5.1 Deux points par victoire seront accordés.

5.2 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.

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 au championnat est fixé annuellement par le conseil d'administration.

Article 7 **Arbitrage**

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

Article 8 **Récompenses**

- 8.1 Une bannière régionale sera remise aux équipes féminine et masculine qui termineront en 1^{re} place.
- 8.2 Des médailles régionales d'or, d'argent et de bronze seront remises aux gagnants, aux finalistes et, s'il y a lieu, aux gagnants des finales consolations.

Article 9 **Ballons officiels**

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

Article 10 **Costume**

- 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 nombres suivants :
- FIBA : 4 à 15 inclusivement.
- Si votre équipe habille plus de 12 athlètes, vous pourrez utiliser les uniformes numérotés de 20 à 25.
- 10.3 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.**
- 10.4 L'équipe fautive, en regard des articles 10.1, 10.2 et 10.3, se verra imposer d'une amende de 50 \$.

Article 11 **Durée des parties**

11.1 **Régulières**

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, une pause d'une minute sera accordée.

11.2 Prolongation

Entre le temps régulier et la prolongation, une pause de deux minutes est accordée.

La durée des prolongations est de trois minutes chronométrées, entrecoupées, si nécessaire, d'une pause de deux minutes, jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.

Article 12 Règlements officiels employés

- 12.1 Les règlements officiels du basketball de FIBA en vigueur, incluant les amendements de la FBBQ, sont utilisés.
- 12.2 Toutefois, les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 12.3 Les règlements administratifs du RSEQ AT doivent également être respectés.
- 12.4 Le règlement concernant la ligne de 6 m 25 et comptant pour trois points est en application.
- 12.5 La défensive individuelle (homme à homme) est obligatoire pour les **catégories benjamines et cadettes**.
- 12.6 La règle de participation telle que définie par la FBBQ est en application pour la catégorie benjamine.

Article 13 Règlement de participation - CATÉGORIE BENJAMINE SEULEMENT

13.1 Nombre minimum de joueurs inscrits

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

La règle de participation minimale s'applique sur le minimum de joueurs requis selon la réglementation soit neuf joueurs.

Une équipe comptant moins de neuf joueurs perd automatiquement la partie par forfait.

13.2 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. 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 l'équipe n'a plus de temps mort, 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.

13.3 Participation maximale

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

13.4 Participation minimale

La règle de participation s'applique sur le nombre minimum de joueurs requis selon la réglementation, soit **neuf** joueurs.

Ces neuf joueurs doivent participer activement à l'équivalent d'un quart complet au cours des trois premiers quarts d'un match.

13.5 Présentation alignement de départ

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

13.6 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.

13.7 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.

Commentaires :

Si au cours d'un match, une équipe avec neuf joueurs, et qu'un se blesse, la règle de participation se joue avec les huit joueurs qui peuvent jouer. Si un 2^e joueur se blesse, à partir de la 2^e partie du 3^e quart, l'équipe devra jouer à **quatre** joueurs afin de respecter la règle de participation s'il y a lieu.

Lors du match suivant dans la même journée, si l'équipe n'a pas **neuf** joueurs aptés à jouer, elle perd son match par défaut tel que prévoit la réglementation.

13.8 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.

13.9 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. Tant et aussi longtemps que les deux arbitres n'ont pas signé la feuille de pointage.



BASKETBALL

CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

FORMULE DE LIBÉRATION

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

Signature de l'athlète : _____

Signature de l'entraîneur : _____

Signature du coordonnateur : _____

Date : _____