

**RSEQ**  
LAVAL



**BASKETBALL**

**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES**  
2024-2025



## Table des matières

1.	Identification des catégories .....	3
2.	Règlements officiels employés .....	3
3.	Composition des équipes .....	3
4.	Durée des parties.....	4
5.	Écart de point .....	4
6.	Ballon officiel.....	5
7.	Officiels .....	5
8.	Règle du 24 secondes .....	5
9.	Points au classement.....	6
10.	Règle de participation.....	6
11.	Sanctions et suspensions.....	7
12.	Équipement hôte.....	8



## 1. Identification des catégories



1.1.

<b>Sec. 1 - 2</b>	<b>Benjamin</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> octobre 2010 au 30 septembre 2012</b>
<b>Sec. 3</b>	<b>Cadet</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> octobre 2009 au 30 septembre 2010</b>
<b>Sec. 4 – 5</b>	<b>Juvenile</b>	<b>Du 1<sup>er</sup> juillet 2006 au 30 septembre 2009</b>

1.2. Le surclassement est permis

## 2. Règlements officiels employés

- 2.1. Les règlements officiels seront ceux du basketball de FIBA, incluant les amendements de Basketball Québec.
- 2.2. Les règlements spécifiques du RSEQ Laval auront préséance sur les règlements officiels.
- 2.3. Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés.
- 2.4. Les règlements généraux des championnats provinciaux du RSEQ devront être respectés.
- 2.5. Le règlement de l'« homme à homme », tel que décrit par la FBBQ, est obligatoire dans les catégories atomes, benjamines et cadettes.
- 2.6. La règle de participation, tel que décrite par la FBBQ, est obligatoire dans les catégories atomes et benjamines (voir article 11.)

## 3. Composition des équipes

- 3.1. Un maximum de quinze (15) joueurs sont autorisés à porter l'uniforme et à se retrouver sur l'alignement (feuille de match).
- 3.2. Un maximum de trois (3) entraîneurs peut être sur le banc des joueurs.
- 3.3. Une équipe atome ou benjamine doit se présenter avec un minimum de huit (8) joueurs prêts à commencer la partie.



- 3.4. Une équipe cadette ou juvénile doit se présenter avec un minimum de six (6) joueurs prêts à commencer la partie.
- 3.5. Une équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par forfait.
- 3.6. Un joueur en retard pourra jouer aux conditions suivantes :
- Il devra être inscrit sur l'alignement (feuille de match) avant le début de la partie.
  - Il devra se présenter avant le début de la deuxième (2<sup>e</sup>) demie.
- 3.6.1. Le nombre minimal en début de partie doit être respecté. Le règlement 3.6. s'applique aux joueurs arrivant en retard (au-delà du nombre minimal requis).

## 4. Durée des parties

- 4.1. La durée des parties sera de 4 x 8 minutes chronométrées, masculin et féminin.
- 4.2. En cas d'égalité après le temps réglementaire, le jeu doit continuer par autant de prolongations nécessaires jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité. La durée des prolongations sera de trois (3) minutes chronométrée (jouer au complet).
- 4.3. En temps réglementaire, chaque équipe a droit à deux (2) temps mort durant la première demie (1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> quart) et trois (3) temps morts pendant la deuxième demie (3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> quart).
- 4.4. Chaque équipe a droit à un (1) temps mort durant chaque période de prolongation.
- 4.5. Les temps morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la prochaine demie ou période de prolongation.
- 4.6. Une pause de cinq (5) minutes sera accordée entre le deuxième (2<sup>e</sup>) et le troisième (3<sup>e</sup>) quart.
- 4.7. Une pause d'une (1) minute sera accordée entre les autres quarts

## 5. Écart de point

- 5.1. Dès qu'un écart de quarante (40) points séparera les deux (2) équipes, l'entraîneur de l'équipe en déficit peut demander aux officiels que la partie se poursuive en temps continu.

- 5.2. Il est le devoir de l'entraîneur perdant par quarante (40) points d'aviser l'arbitre de son souhait de poursuivre la partie en temps continu. Si l'entraîneur ne fait aucune intervention, la partie continuera en temps chronométré.
- 5.3. Lors d'une période à temps continu, le chronomètre ne s'arrête que lors des temps morts et des lancers-francs.



## 6. Ballon officiel

- 6.1. Les ballons BADEN PERFECTION Élite

GROSSEUR 6	GROSSEUR 7
Benjamin féminin	Cadet masculin
Cadet féminin	Juvenile masculin
Juvenile féminin	
Benjamin masculin	

## 7. Officiels

- 7.1. Deux (2) arbitres seront assignés par Sports Laval pour chacune des parties.
- 7.2. L'équipe hôte a la responsabilité de fournir les officiels mineurs (marqueur/chronométré) pour assurer le bon déroulement des parties. Un minimum de deux (2) officiels mineurs est requis.

## 8. Règle du 24 secondes

- 8.1. La règle du 24 secondes est obligatoire lors de la saison régulière pour toutes les catégories benjamines, cadette et juvéniles, et ce de toutes les divisions.
- 8.2. L'école hôte est responsable de fournir le décompteur de 24 secondes.
- 8.3. Le décompteur de 24 secondes doit être numérique.
- 8.4. Lors du championnat régional scolaire, l'utilisation du 24 secondes sera obligatoire pour toutes les catégories de toutes les divisions.



- 8.5. En cas du non-respect de cette réglementation, l'école fautive se verra imposer les mesures suivantes :



1re infraction	Amende de 25\$
2 <sup>e</sup> infraction	Amende de 50\$ et perte d'un (1) point d'éthique
3 <sup>e</sup> infraction et plus	Amende de 75\$ et perte d'un (1) point d'éthique

## 9. Points au classement

- 9.1. Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante :

- Victoire : 2 points
- Défaite : 0 point
- Forfait : 0 point

- 9.2. Les points accordés, selon le respect de l'éthique sportive, le seront de la façon suivante :


- 0 technique/anti-sportive/disqualifiante : 2 points
- 1 technique/anti-sportive/disqualifiante : 1 point
- 2 technique/anti-sportive/disqualifiante : 0 point
- Expulsion ou forfait : 0 point

- 9.2.1. Une faute technique donnée à l'entraîneur pour trop de joueurs sur le terrain engendre les sanctions de jeu nécessaires (lancer franc, etc.), s'accumule au cumulatif de faute à l'entraîneur dans la saison, mais aucun point d'éthique associé à cette faute précise seulement ne sera perdu.

## 10. Règle de participation

- 10.1. Les catégories atomes et benjamines (de toutes les divisions) doivent respectées la règle de participation.
- 10.2. Le non-respect de la règle de participation entraîne la perte de la partie par forfait pour l'équipe fautive.



- 
- 10.3. Tous les joueurs doivent passer par la table des marqueurs avant d'entrer sur le terrain, de façon à ce que le marqueur enregistre la participation de chacun.
  - 10.4. Aucune substitution libre n'est permise durant les trois (3) premiers quarts d'une partie. Les substitutions doivent être effectuées au début d'un (1) quart et/ou lors de l'arrêt obligatoire après quatre (4) minutes de jeu des trois premiers quarts.
  - 10.5. Aucun joueur ne peut prendre part à plus de deux (2) quarts complets ou l'équivalent, au cours des trois (3) premiers quarts.
  - 10.6. Tout joueur doit participer activement à l'équivalent d'un (1) quart complet au cours des trois (3) premiers quarts d'un match.
  - 10.7. La règle de participation minimale s'applique et doit être respectée par le nombre minimum de joueurs requis selon la réglementation, soit huit (8) joueurs.
  - 10.8. Les autres joueurs de l'équipe peuvent également prendre part au match (même au 4e quart) sans avoir à respecter la règle de participation minimale.

## 11. Sanctions et suspensions

- 11.1. Tout joueur ou entraîneur qui se fait expulser d'un match doit quitter le gymnase immédiatement. Il est automatiquement suspendu pour les deux (2) parties suivantes (incluant les éliminatoires).
- 11.2. Une expulsion à un match par accumulation de 2 fautes antisportives ne sera pas comptabilisée dans le total de faute durant la saison.
- 11.3. Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des fautes) perd par forfait.
- 11.4. L'entraîneur a la responsabilité de connaître le nombre de fautes cumulés par son équipe et ses joueurs.
- 11.5. Les fautes obtenues lors de la saison régulière ne sont pas accumulées aux fautes obtenues lors du championnat régional.
- 11.6. Les fautes obtenues dans la saison s'accumulent par athlète (toutes catégories et divisions confondues).
- 11.7. Tableau des sanctions et suspensions :





<b>Durée de la saison</b>	
Type d'infraction	Suspension
3 <sup>e</sup> faute technique/antisportive/disqualifiante)	1 match
4 <sup>e</sup> faute technique/antisportive/disqualifiante)	1 match
5 <sup>e</sup> faute technique/antisportive/disqualifiante)	1 match
6 <sup>e</sup> faute... technique/antisportive/disqualifiante)	1 match

## 12. Équipement hôte

- 12.1. Une équipe hôte doit fournir un cadran numérique pour les parties de basketball.
- 12.2. En cas du non-respect de cette réglementation, l'école fautive se verra imposer les mesures suivantes :

1 <sup>er</sup> infraction	Amende de 25\$
2 <sup>e</sup> infraction	Amende de 50\$ et perte d'un (1) point d'éthique
3 <sup>e</sup> infraction et plus	Amende de 75\$ et perte d'un (1) point d'éthique

