

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

MONTRÉAL

**MINI BASKETBALL
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
SAISON 2018-2019**



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements FIBA.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. CATÉGORIE D'ÂGE

| Catégorie | Année scolaire |
|-----------|--|
| Colibri | 3 ^e et 4 ^e année |
| Moustique | 5 ^e et 6 ^e année |

3. NOMBRE DE JOUEURS

3.1. Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de neuf (9) joueurs et d'un maximum de quinze (15) joueurs.

3.2. Moustique : Les parties seront disputées à cinq (5) contre cinq (5).

Colibri : Les parties seront disputées à quatre (4) contre quatre (4).

4. DURÉE DES MATCHS

4.1. Les parties de catégorie **moustique** seront composées de quatre (4) quarts de huit (8) minutes **avec une pause de deux (2) minutes à la demie, ainsi qu'une pause d'une minute entre les quarts**. Les trois (3) premiers quarts se joueront en deux temps : deux (2) X quatre (4) minutes à temps continu. Le 4^e quart est d'une durée de huit (8) minutes en temps continu. Toutefois, les deux (2) dernières minutes du 4^e quart se joueront à temps arrêté. **Lors d'une période à temps continu, le chronomètre ne s'arrêtera que durant les temps morts et les lancers francs.**

Pour la catégorie colibri, les parties se dérouleront de la même façon à l'exception de la durée des quarts qui sera de six (6) minutes. Les trois (3) premiers quarts se joueront en deux temps : deux (2) X trois (3) minutes à temps continu.

4.2. Lors des trois premiers quarts, les changements se feront toutes les quatre (4) minutes. Lors du quatrième quart et des prolongations s'il y a lieu, les changements pourront être effectués lors des arrêts de jeu. Lors des trois premiers quarts, avant que la partie ne reprenne, les joueurs devront s'aligner de chaque côté et dos à la table de marque afin que le marqueur prenne en note leurs numéros.

4.3. Les prolongations seront de trois (3) minutes à temps continu.

4.4. Un (1) temps mort sera accordé par équipe à la première demie et deux (2) temps morts seront accordés par équipe à la deuxième demie. Les temps morts durent une (1) minute. En cas de prolongation, un temps mort supplémentaire par équipe est accordé.

- 4.5. Dès qu'un écart de vingt-cinq (25) points séparera les deux équipes présentes, l'équipe meneuse devra jouer une défensive de mi-terrain. De plus, l'entraîneur de l'équipe en déficit pourra demander à l'arbitre de finir la partie à temps continu, sauf lors des lancers francs et des temps morts.

5. RÈGLE DE PARTICIPATION

5,1 Catégorie moustique

Pour les trois (3) premiers quarts :

- Minimum de deux (2) apparitions X quatre (4) minutes
- Maximum de quatre (4) apparitions X quatre (4) minutes

Pour le quatrième quart, la substitution sera libre

5,2 Catégorie colibri

Pour les trois (3) premiers quarts :

- Minimum de deux (2) apparitions X trois (3) minutes
- Maximum de quatre (4) apparitions X trois (3) minutes

Pour le quatrième quart, la substitution sera libre

N.B. La règle de participation s'appliquera à neuf (9) joueurs de l'équipe.

6. ARBITRAGE

Un (1) arbitre sera assigné pour chacune des parties. Lors du championnat régional, deux (2) arbitres seront assignés lors des demi-finales et des finales.

7. ÉQUIPEMENT

7.1. Le ballon devra obligatoirement être de grandeur 5. Le ballon devra être fourni par une des deux équipes s'affrontant.

7.2. Les joueurs d'une même équipe doivent porter un chandail et une culotte de couleur uniforme. Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des chandails qui portent à confusion, l'équipe identifiée comme receveur (2^e sur l'horaire) doit changer de chandail ou porter des dossards.

Les joueurs doivent avoir leur chandail rentré dans leur culotte en tout temps.

8. HOMME À HOMME

Seule la défensive individuelle (homme à homme) sera utilisée et obligatoire. Le porteur du ballon ainsi que le ou les joueurs adjacents au ballon (à une passe ballon) devront être marqués

étroitement, c'est-à-dire à moins d'un rayon de deux (2) mètres lorsque l'adversaire se trouvera à l'intérieur de l'extrémité du demi-cercle ou dans un rayon de sept (7) mètres du panier. Ceci n'obligeant pas chaque joueur à être affecté à un joueur spécifique.

Un arbitre peut décider de donner un avertissement verbal à une équipe avant de leur décerner une faute technique.

9. LA RÈGLE DES TROIS (3) POINTS

La règle des trois (3) points ne s'applique pas.

10. LA RÈGLE DES VINGT-QUATRE (24) SECONDES

La règle des vingt-quatre (24) secondes ne s'applique pas.

11. LES « DUNKS »

Les « dunks » sont interdits. Si un joueur fait un « dunk », les points ne seront pas comptabilisés et l'arbitre émettra un avertissement. Après le deuxième avertissement, une faute technique sera attribuée au joueur fautif.

12. FAUTE TECHNIQUE

Pour toute faute technique de comportement d'un joueur, la sanction sera de trois (3) points accordés à l'équipe adverse en plus de deux (2) lancers francs et la possession du ballon au niveau de la ligne médiane.

13. FORFAIT

Un match forfait se traduit par un pointage de 25 à 0.