

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE MINI BASKETBALL | SAISON 2023-2024

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Sont appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal, la réglementation de la Fédération de Basketball du Québec (FBBQ) et les règlements FIBA.

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

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
Colibri	du 1 ^{er} octobre 2013 au 30 septembre 2015
Moustique	du 1 ^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2013

4. DIVISIONS

Colibri	Moustique
Féminin récréatif	Féminin récréatif, participatif et compétitif
Masculin récréatif	Masculin récréatif, participatif et compétitif
Mixte récréatif	Mixte récréatif, participatif

5. CALENDRIER

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Nous garantissons un minimum de trois parties à l'horaire, par événement.

5.2 DURÉE DES PARTIES

5.2.1 Les parties de catégorie **Moustique** sont 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.

5.2.2 Les trois (3) premiers quarts se jouent 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 jouent à temps arrêté. Lors d'une période à temps continu, le chronomètre ne s'arrête que durant les temps morts et les lancers francs.

5.2.3 Les parties de catégorie **Colibri** se déroulent de la même façon à l'exception de la durée des quarts qui est de six (6) minutes.

5.2.4 Les trois (3) premiers quarts se jouent en deux temps : deux (2) X trois (3) minutes à temps continu.

5.2.5 Lors des trois premiers quarts, les changements se font toutes les quatre (4) minutes en Moustique et toutes les trois (3) minutes en Colibri. Lors du quatrième quart et des prolongations s'il y a lieu, les changements peuvent être effectués lors des arrêts de jeu. Lors des trois premiers quarts, avant que la partie ne reprenne, les joueurs doivent s'aligner de chaque côté et dos à la table de marque afin que le marqueur prenne en note leurs numéros.

5.2.6 Un (1) temps mort est accordé par équipe à la première demie et deux (2) temps morts sont 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.

5.2.7 ÉCART

5.2.7.1 Lorsqu'il y a un écart de quinze (15) points et plus, l'équipe meneuse doit automatiquement jouer une défensive de mi-terrain. Le retour à une défensive tout terrain est accepté toutes les fois que l'écart est de moins de 15 points.

5.2.7.2 Advenant le cas que l'écart progresse à vingt-cinq (25) points, le pointage de la partie s'arrête officiellement et les points subséquents ne sont pas comptabilisés au classement final. L'arbitre demande alors à l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière de choisir l'une ou l'autre des options suivantes pour continuer le match de manière hors-concours :

- Le match continue sans modification.
- L'équipe dominante doit jouer avec un joueur en moins.
- L'équipe dominante doit faire cinq (5) cinq passes consécutives avant de tenter un tir au panier.
- Les deux équipes échangent quatre (4) joueurs chacune pour équilibrer le jeu. Des dossards peuvent être distribués.

N.B. Le temps alloué à la partie selon l'horaire du tournoi doit être respecté, peu importe les modifications de jeu.

5.2.8 BRIS D'ÉGALITÉ

5.2.8.1 FESTIVAL

En cas d'égalité à la fin d'une partie, le pointage final demeure nul.

5.2.8.2 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

En cas d'égalité à la fin d'une partie, il y a une prolongation de trois (3) minutes à temps continu entrecoupées, si nécessaire, d'une (1) minute de pause, jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

6. NOMBRE DE JOUEURS

6.1 Moustique : Pour pouvoir jouer, une équipe doit être composée d'un minimum de huit (8) joueurs et d'un maximum de quinze (15) joueurs.

Les parties sont disputées à cinq (5) contre cinq (5).

6.2 Colibri : Pour pouvoir jouer, une équipe doit être composée d'un minimum de huit (8) joueurs et d'un maximum de douze (12) joueurs.

Les parties sont disputées à quatre (4) contre quatre (4).

7. ARBITRAGE

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

8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

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.

8.1 BALLON RECOMMANDÉ

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

9. SPÉCIFICITÉ DE LA DISCIPLINE

9.1 LA RÈGLE DES TROIS (3) POINTS

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

9.2 LA RÈGLE DES VINGT-QUATRE (24) SECONDES

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

9.3 LES « DUNKS »

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

10. FORFAIT

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

11. CLASSEMENT

Lors du championnat régional uniquement, il y aura un classement des équipes. Les points accordés pour le classement des équipes seront distribués de la façon suivante :

Résultat	Pointage
Victoire	3 points
Nulle	N/A
Défaite	0 point