

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

ISEQ®

EST-DU-QUÉBEC

BASKETBALL

**Règlements spécifiques
de la ligue**

2022-2023

Dernière modification : 26-05-2022

BASKETBALL – RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DE LIGUE

Article 1 – Nom de la ligue	3
Article 2 – Structure de la ligue	3
Article 3 – Identification des catégories	3
Article 4 – Éligibilité des joueurs	3
Article 5 – Éligibilité des équipes	3-4
Article 6 – Coût d'inscription	4
Article 7 – Type de tournoi	4
Article 8 – Classement	4
Article 9 – Surclassement des joueurs	4
Article 10 – Installations	4
Article 11 – Type de rencontre	5
Article 12 – Semage des équipes (tournoi présaison)	5
Article 13 – Participation	6
Article 14 – Ballon utilisé	6
Article 15 – Calendrier des rencontres	6
Article 16 – Réglementations	7
Article 17 – Tempête	7
Article 18 – Équipe hors-concours	7
Article 19 – Responsable de ligue	7
Article 19 – Date et lieux des parties	7
Article 20 – Retard	7
Article 21 – Récompenses	7
Annexe I – Système de points poules	8
Annexe II – Cas d'égalité	9

ARTICLE 1 – NOM DE LA LIGUE

- 1.1 Ligue de basketball scolaire de l'Est-du-Québec

ARTICLE 2 – STRUCTURE DE LA LIGUE

- 2.1 La ligue sera divisée par poule selon le nombre d'équipes.
Ligue régionale par poules
Gaspé vers La Pocatière

N.B. Le réseau régional, de concert avec les délégués pourra regarder la possibilité de faire des réseaux Est et Ouest advenant le cas où chacune des sections suivantes : Est (Matane-Amqui vers Gaspé), et Ouest (Mont-Joli/La Pocatière) possèdent un minimum de quatre (4) équipes dans la même catégorie/sexe.

ARTICLE 3 – IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

- 3.1 Selon les catégories en vigueur du Réseau du sport étudiant provincial.

ARTICLE 4 – ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

- 4.1 JOUEUR APTE À JOUER EST : Un joueur qui prend part au réchauffement de façon active (à 100%). Advenant un cas particulier, le responsable des arbitres, l'organisateur et un membre du RSEQ. régional pourront décider si un joueur est apte à jouer ou non.
- 4.2 Un joueur ne peut jouer que pour une équipe dans une catégorie lors du tournoi présaison.
Un joueur ne pourra jouer plus de trois matchs par jour.

ARTICLE 5 – ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

Tournoi présaison

- 5.1 Il y aura un tournoi présaison dans toutes les catégories/sexes. Ce tournoi est obligatoire pour toutes les équipes. Une équipe qui ne participe pas au tournoi présaison ne sera pas acceptée dans les réseaux de basketball (ligue et régional inclus).
- 5.2 Suite au présaison, les équipes devront choisir si elles évoluent en D3, D4, ou D4 (niveau II, III et etc...) (si applicable selon le nombre d'équipes). Les classes D4 et D4 niveau II seront ouvertes lorsqu'il y aura au moins quatre équipes inscrites dans la classe supérieure (D3 vers D4 et D4 vers D4 niveau II etc).
- Pour un réseau à sept équipes, le nombre minimum requis en D3 pour ouvrir le D4 sera de trois. Advenant le cas où il y aurait un réseau à deux équipes sur un total de sept, les équipes seront regroupées en un seul réseau.
- 5.3 Si une catégorie compte six (6) équipes ou moins, il n'y aura qu'une seule classe, soit la division D3.

- 5.4 Une amende de 50\$ (payable à l'association avant le prochain tournoi) sera appliquée à une équipe qui quitte le présaison avant d'avoir fini de jouer toutes ses parties.
- 5.5 Les spectateurs sont sous la responsabilité des entraîneurs. Advenant le cas où il y a un débordement majeur du côté des spectateurs. Les arbitres pourront donner une faute technique à l'équipe concernée par le débordement.
- 5.6 Il n'y aura pas de partie perdue par forfait durant les présaisons pour une équipe qui n'aura pas le minimum de joueur requis. Ces tournois ont pour but d'évaluer les équipes.

ARTICLE 6 – COÛT D'INSCRIPTION

- 6.1 Les frais d'inscription seront déterminés selon les frais d'opération de la ligue.

ARTICLE 7 – TYPE DE TOURNOI

- 7.1 Suite au tournoi présaison, le réseau sera sectionné en division. Les tournois se joueront sur deux jours. Chaque équipe jouera deux parties par jour pour un total de 12.

ARTICLE 8 – CLASSEMENT

- 8.1. Selon le format de la ligue.

ARTICLE 9 – SURCLASSEMENT DES JOUEURS

- 9.1 Le surclassement des joueurs est permis.
- 9.2 Un joueur d'une équipe de catégorie inférieure pourra évoluer dans une équipe d'une catégorie supérieure (surclassement) (ex : benjamin vers cadet). Il pourra jouer dans un tournoi de ligue avec cette équipe de catégorie supérieure et revenir dans sa catégorie lors du championnat régional scolaire. Le pré-saison ne compte pas pour un tournoi de ligue).

Si le joueur de l'équipe de la catégorie inférieure joue dans un deuxième tournoi de ligue avec une équipe de catégorie supérieure, il devra évoluer avec cette équipe pour le championnat régional.

- 9.3 **Catégorie cadette**
Suite aux présaisons, les équipes cadettes pourront être sous ou surclassées selon leur calibre et/ou selon le nombre d'équipe. Les équipes pourront revenir pour le championnat régional scolaire cadet avec comme sémage le classement qu'elles auront dans les différents niveaux de compétition. Le classement de la catégorie supérieure aura préséance sur celui du sous-classement.

ARTICLE 10 – INSTALLATIONS

- 10.1 Avoir un minimum de trois (3) plateaux réglementaires et sécuritaires. Le tournoi pourra se jouer sur deux (2) plateaux si l'horaire le permet.

ARTICLE 11 – TYPE DE RENCONTRE

- 11.1 Les parties seront de 4 X 8 minutes chronométrées.
- 11.1.1 Lors des tournois présaison, la durée des parties sera de 4 X 8 minutes chronométrées.
- 11.1.2 Le chronomètre des 24 secondes de possession du ballon pour faire un lancer qui touche l'anneau sera appliqué.
- 11.2 Lors d'une différence de plus de 30 points, le dernier quart devient non-chronométré. Ce règlement s'applique en tout temps sauf si une entente survient entre les entraîneurs quant à la différence de points (avant le début du quatrième quart). Cette clause ne s'applique qu'au niveau de la ligue et non aux championnats scolaires régionaux.
- 11.3 Lors d'une différence de plus de 30 points, le pointage ne sera plus affiché. Les équipes ayant l'avance sont dans l'obligation de jouer une défensive de type : « laisser franchir le centre du terrain sans pression ». Les arbitres donneront un avertissement lors du premier manquement à cette règle et une technique à la deuxième infraction.
- 11.4 Deux (2) temps morts de 45 secondes sont alloués dans la première demie et trois (3) dans la deuxième demie.
- 11.5 Prolongations
Entre le temps régulier et la prolongation, une pause de deux (2) minutes sera accordée.

La durée des prolongations sera de trois (3) minutes chronométrées, entrecoupées si nécessaire d'une pause de d'une (1) minute, jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.

Il y aura un temps mort par période de prolongation.
- 11.6 Lors du dernier tournoi à la ronde, les positions un et deux au classement joueront un contre l'autre lors du deuxième match.

ARTICLE 12 – SEMAGE DES ÉQUIPES : (TOURNOI PRÉSAISON)

- 12.1 Pour le premier tournoi, les équipes seront semées en fonction des résultats, du classement et du choix des équipes suite au tournoi présaison.

ARTICLE 13 – PARTICIPATION

13.1 Le minimum de joueurs à participer* (*Voir article 4.1) lors des tournois de ligue est :

13.2 Joueurs :

- 7 minimum (cadet et juvénile), aptes à jouer
- 9 minimum (benjamin), aptes à jouer
- 15 maximum

Un minimum de sept (7) joueurs en uniforme (cadet et juvénile) et neuf (9) benjamins, aptes à jouer est requis pour débiter tous les matchs du tournoi sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut. Si suite à une blessure ou raison médicale, le nombre de joueurs devient inférieur à sept (7) en cadet et juvénile, l'équipe pourra poursuivre la compétition à l'exception de la catégorie benjamine (règle de participation).

Advenant le cas où une équipe benjamine ne respecterait pas la règle de participation (au niveau des présences ou du nombre minimum de joueur), elle perdra son match par défaut.

L'organisateur du tournoi ou le responsable du RSEQ fera appliquer ce règlement.

Catégorie benjamin

Dans la catégorie benjamin, la règle de participation s'applique à neuf (9) joueurs peu importe le nombre de joueurs en uniforme.

Une école inscrite et qui ne se présente pas à un tournoi sans raisons majeures se verra imposer une amende de 500 \$ par équipe payable au RSEQ Est-du-Québec. Le comité exécutif tranchera sur la recevabilité des raisons majeures évoquées.

ARTICLE 14 – BALLON UTILISÉ

14.1 Ballon féminin : Baden SE-BX 475 #6
Benjamin masculin : même ballon que mentionné ci-haut.

14.2 Ballon masculin cadet et juvénile : Baden SE-BX 500 #7

14.3 Les ballons décrits en 15.1 et 15.2 sont les seuls qui pourront servir lors des parties.

14.4 Le meilleur ballon des deux équipes en présence pourra être utilisé.

ARTICLE 15 – CALENDRIER DES RENCONTRES

15.1 Le RSEQ Est-du-Québec enverra l'horaire du tournoi aux équipes respectives et l'ajoutera sur S1, cinq (5) jours avant la tenue du tournoi.

ARTICLE 16 – RÉGLEMENTATIONS

- 16.1 Les règlements de la Fédération de Basketball du Québec seront utilisés. Les règlements spécifiques auront préséance sur les règlements officiels.
- 16.2 La flèche de possession sera en vigueur dans toutes les catégories.
- 16.3 En entrant dans le gymnase, tout entraîneur ou personnel d'encadrement (prenant place sur le banc des joueurs) de l'équipe devra enlever son couvre-chef sinon l'entraîneur de l'équipe recevra une faute technique après un avertissement pour le tournoi.
- 16.4 La ligne de trois points appliquée dans les gymnases sera celle qui sera la plus éloignée. Évidemment cette règle ne sera pas appliquée si un gymnase n'en possède pas.
- 16.5 Lorsqu'une partie opposera une équipe d'une catégorie contre une équipe d'une autre catégorie ;
-benjamine vs cadette, il n'y aura pas de règle de participation ;
-benjamine vs juvénile et cadet vs juvénile, la défensive utilisée sera une défensive « homme pour homme ». La défensive de zone sera proscrite. La défensive de zone sera seulement possible lors de partie entre des équipes d'âges juvéniles.**

ARTICLE 17 – TEMPÊTE

- 17.1 Lors d'une tempête, le tournoi est remis si possible au lendemain (selon les procédures du réseau régional).

ARTICLE 18 – ÉQUIPE HORS CONCOURS

- 18.1 Aucune équipe hors concours ne sera acceptée.

ARTICLE 19 – RESPONSABLE DE LIGUE

- 19.1 M. Pascal Pelletier

ARTICLE 20 – DATES ET LIEUX DES PARTIES

- 20.1 Le calendrier est construit par les délégués présents lors de la rencontre de mai et adopté à la rencontre de septembre.

ARTICLE 21 – RETARD

- 21.1 Lors d'une rencontre, l'équipe en retard de 15 minutes perd la partie par la marque de 20-0.

ARTICLE 22 – RÉCOMPENSES

- 22.1 Une bannière d'éthique sportive sera remise à l'entité-école (une par catégorie=benjamin, cadet et juvénile) qui aura démontré la meilleure éthique sportive durant la saison et le Championnat scolaire régional.

22.2 Une équipe ayant reçu une amende sera exclue du calcul de la bannière d'éthique sportive.

ANNEXE I : SYSTÈME DE POINTS POULES

N.B. Comme il n'y aura pas de motion-démotion en 2022-2023, ce système ne peut pas s'appliquer

EXEMPLE

Si nous avons sept équipes et plus, le système de points sera réparti de la façon suivante (la dernière équipe du poule I aura le même nombre de point que la première du poule II) :

EXEMPLE À HUIT ÉQUIPES

Poule I : 1^{ère} : 7 points
 2^e : 6 points
 3^e : 5 points
 4^e : 4 points

Poule II : 1^{ère} : 4 points
 2^e : 3 points
 3^e : 2 points
 4^e : 1 point

Si l'égalité persiste entre deux (2) ou plusieurs équipes (avec les points poules et non la fiche victoire défaite) à la fin de la saison :

- 1) résultat des matchs entre les équipes en cause lors de la saison (excluant le présaison).
- 2) points pour divisés par les points contre entre les équipes concernées (excluant le présaison).
- 3) fiche victoire-défaite contre les mêmes équipes contre qui elles auront jouées (excluant le présaison).
- 4) fiche victoire-défaite dans le poule I (excluant le présaison).
- 5) points pour divisés par les points contre lors des matchs dans le poule I (excluant le présaison).

Nous utiliserons le même fonctionnement pour les toutes les catégories/sexes.

ANNEXE II (F.B.B.Q. page 69 à 73)

(Non-applicable lors des saisons avec motion-démotion)

Le classement des équipes doit se faire sur la base des victoires/défaites enregistrées pour chacune des équipes, c'est-à-dire deux (2) points pour chaque victoire, un (1) point pour chaque défaite (y compris les rencontres perdues par défaut) et zéro (0) point pour une rencontre perdue par forfait.

- D.1.1 Si deux équipes sont à égalité de points dans ce classement, les résultats des rencontres les ayant opposées directement serviront pour déterminer le classement.
- D.1.2 Si le total des points et le point average (quotient), reste le même pour les rencontres les ayant opposées directement, le classement sera effectué au point average sur la base des résultats de toutes les rencontres que ces deux équipes ont disputées dans le groupe.
- D.1.3 Si plus de deux équipes se trouvent à égalité dans le classement avec le même nombre de points, un second classement sera effectué en tenant seulement compte des résultats des rencontres jouées entre les équipes impliquées.
- D.1.4 Si à n'importe quelle étape de la procédure le nombre des équipes ayant le même nombre de points est réduit à seulement deux équipes, la procédure mentionnée aux points D.1.1 et D.1.2 ci-dessus sera appliquée.
- D.1.5 S'il reste encore des équipes avec le même nombre de points après ce second classement, leur place sera déterminée au point average en tenant compte seulement des rencontres jouées entre les équipes impliquées.
- D.1.6 S'il reste encore plus de deux équipes à égalité, leur place sera déterminée au point average en tenant compte des résultats de toutes les rencontres qu'elles auront jouées dans le groupe.
- D.1.7 Si à n'importe quelle étape de cette procédure le nombre d'équipes ayant le même nombre de points est réduit à plus de deux équipes, la procédure commençant au point D.1.3 ci-dessus sera répétée.
- D.1.8 Le point average sera toujours calculé par division.

D.2 Exception

Si trois équipes seulement participent à la compétition et que la situation ne peut pas être résolue en appliquant la procédure soulignée ci-dessus (le point average par division est identique), le plus grand nombre de points marqués déterminera alors le classement.

Exemple :

Résultats entre A, B, C : A c/ B 82 - 75

A c/ C 64 - 71

B c/ C 91 - 84

équipes rencontres jouées victoires défaites Points différence de points. Point average :

A 2 1 1 3 146 : 146 1.000
 B 2 1 1 3 166 : 166 1.000
 C 2 1 1 3 155 : 155 1.000
 Par conséquent : 1er B - 166 points marqués
 2ème C - 155 points marqués
 3ème A - 146 points marqués

D – Classement des équipes

Si les équipes demeurent encore à égalité après que la procédure ci-dessus a été appliquée, le classement sera établi par tirage au sort. La méthode du tirage au sort sera déterminée par le commissaire ou par l'autorité locale compétente.

D.3 Autres exemples de la règle de classement :

D.2.1 Deux équipes – même nombre de points et seulement une rencontre jouée entre elles :

Equipe Rencontres jouées Victoires Défaites Points

A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Le vainqueur de la rencontre entre A et B sera classé premier et le vainqueur de la rencontre entre D et E sera classé quatrième.

D.2.2 Deux équipes – même nombre de points et deux rencontres jouées entre elles :

Equipe Rencontres jouées Victoires Défaites Points

A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Résultats entre A et B :

D.2.2.1 "A" a gagné les deux rencontres :

Par conséquent 1er A, 2ème B

D.2.2.2 Chaque équipe a gagné une rencontre :

A c/ B 90 - 82

B c/ A 69 - 62

Différence de points : A 152 – 151, B 151 - 152

Point avérage : A 1.0066

B 0.9934

Par conséquent 1er A, 2ème B

D.2.2.3 Chaque équipe a gagné une rencontre :

A c/ B 90 - 82

B c/ A 70 - 62

Les deux équipes ont la même différence de points (152-152) et le même point average par division (1.000).

Le classement sera déterminé en utilisant le point average en tenant compte de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

D.3.3 Plus de deux équipes – même nombre de points :

Equipe Rencontres jouées Victoires Défaites Points

A	5		4	1	9
B	5		4	1	9
C	5		4	1	9
D	5		2	3	7
E	5		1	4	6
F	5		0	5	5

Résultats entre A, B et C : A c/ B 82 – 75, A c/ C 77 – 80 et B c/ C 88 - 77

Equipe Rencontres jouées Victoires Défaites Points Différence de points Points average

A	2	1	1	3	159 - 155	1.0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1.0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0.9515

Par conséquent 1er A, 2ème B, 3ème C

Si le point average est le même pour les trois équipes, le classement final sera déterminé par les résultats de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

D.3.4 Plus de deux équipes - Même nombre de points :

Equipe Rencontres jouées Victoires Défaites Points

A	5		3	2	8
B	5		3	2	8
C	5		3	2	8
D	5		3	2	8
E	5		2	3	7
F	5		1	4	6

Le second classement sera établi en tenant seulement compte des résultats des rencontres jouées entre les équipes à égalité.

Il y a deux possibilités :

I. II.

Equipe Victoires Défaites Victoires Défaites

A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Dans le cas I : 1er A. Le 2^e de B, C, D sera déterminé comme dans l'exemple

D.3.3 ci-dessus.

Dans le cas II : Le classement de A et B et celui de C et D sera déterminé comme dans l'exemple D.3.2 ci-dessus.