SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ©

EST-DU-QUÉBEC

BASKETBALL

Règlements spécifiques de la ligue

2026-2027

Dernière modification : 23-09-26

-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 – Admissibilité des joueurs 3
Article 5 – Admissibilité des équipes 3
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 4
Article 12 – Semage des équipes (tournoi présaison) 5
Article 13 – Participation 5
Article 14 – Ballon utilisé 6
Article 15 – Calendrier des rencontres 6
Article 16 – Réglementation 6
Article 17 – Tempête 7
Article 18 – Équipe hors-concours 7
Article 19 – Responsable de ligue 7
Article 20 – Date et lieux des parties 7
Article 21 – Retard et début hâtif 7
Article 22 – 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 envisager la possibilité de faire des réseaux Est et Ouest dans le cas où chacune des sections suivantes : Est (Matane-Amqui vers Gaspé), et Ouest (Mont-Joli/La Pocatière) possède un minimum de 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 – ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

4.1 JOUEUR APTE À JOUER : 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 3 matchs par jour.

ARTICLE 5 – ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

<u>Tournoi présaison</u>

5.1 Il y aura un tournoi présaison dans la catégorie benjamin M et F. 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 Avant le présaison, les équipes devront choisir si elles évoluent en D3, D4, ou D4 (niveau 1, 2, etc.) (si applicable selon le nombre d'équipes). Dans le cas où il y aurait un réseau à 2 équipes sur un total de 7, les équipes seront regroupées en un seul réseau.

5.3 Si une catégorie compte 6 équipes ou moins, il n'y aura qu'une seule classe, soit la division D3. S'il y a 7 équipes, les équipes, le bureau régional et le comité technique se consulteront pour voir la viabilité d'un réseau à trois équipes.

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. Dans le cas où il y aurait 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 joueurs 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 pour les benjamins, le réseau sera sectionné en division. Les tournois se joueront sur deux jours selon l'évaluation du réseau régional. Chaque équipe jouera trois parties par tournoi.

ARTICLE 8 – CLASSEMENT

8.1. Selon le format de la ligue.

ARTICLE 9 – SURCLASSEMENT DES JOUEURS

9.1 Le surclassement des joueurs est permis. Se référer à l'article 3 de la réglementation administrative pour plus de détails.

ARTICLE 10 – INSTALLATIONS

10.1 Avoir un minimum de 3 plateaux réglementaires et sécuritaires. Le tournoi pourra se jouer sur 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. Cependant, selon le nombre d'équipes présentes au tournoi présaison, il est possible que les parties soient de 4 X 6 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 2 temps morts de 45 secondes sont alloués dans la première demie et 3 dans la deuxième demie.

11.5 Prolongations

Entre le temps régulier et la prolongation, une pause de 2 minutes sera accordée.

La durée des prolongations sera de trois 3 minutes chronométrées, entrecoupées si nécessaire d'une pause de 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 une 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 :

- Benjamin : 8 minimum en tout temps, aptes à jouer;
- Cadet et juvénile : 7 minimum, aptes à jouer;
- Aucun maximum.

Un minimum de 7 joueurs en uniforme en cadet et juvénile et 8 en benjamins, aptes à jouer, est requis pour débuter 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 7 en cadet et juvénile, l'équipe pourra poursuivre la compétition à l'exception de la catégorie benjamine (règle de participation).

Dans le cas où une équipe benjamine ne respecterait pas la règle de participation (au niveau des présences ou du nombre minimum de joueurs), 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 8 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 invoquées.

Il est entendu que l'équipe qui se classera pour le championnat provincial scolaire devra respecter le règlement provincial concernant le nombre maximum de joueurs. Les élèves-athlètes qui auront joué pendant la saison, mais qui ne participeront pas au championnat provincial scolaire, ne pourront pas figurer sur l'alignement de l'équipe ni sur la liste du personnel d'encadrement lors de ce championnat (règle 8.2.1. règlement secteur RSEQ).

ARTICLE 14 – BALLON UTILISÉ

14.1 Ballon féminin : Baden Perfection Elite BX6E
Benjamin masculin : même ballon que mentionné ci-haut.

14.2 Ballon masculin cadet et juvénile : Baden Perfection Elite BX7E

14.3 Les ballons décrits en 14.1 et 14.2 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, dans les semaines qui suivront les tournois présaisons.

ARTICLE 16 – RÉGLEMENTATION

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, à défaut de quoi l'entraîneur de l'équipe recevra une faute technique après un avertissement pour le tournoi.

16.4 La ligne de 3 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 deux équipes d'une catégorie différente :
L'équipe de la catégorie inférieure devra s'ajuster à la règlementation de celle de la catégorie supérieure.

16.6 La défensive de zone est interdite dans la catégorie benjamine mais permise en cadet et juvénile.

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 ET DÉBUT HÂTIF

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

21.2 Lorsque la situation le permet, un match peut débuter un maximum de 15 minutes plus tôt. Pour s'assurer du bon déroulement de la journée, on demande aux équipes d'être présent aux abords du gymnase de leur match minimalement 30 minutes avant leur match. Les entraineurs et les officiels devront être d'accord.

ARTICLE 22 – RÉCOMPENSES

22.1 Une bannière permanente sera remise à l'équipe qui aura terminé 1ère du classement au terme de la saison dans chacune des catégories féminins et masculins et par division pour toutes les équipes ayant participé à la ligue régie par le RSEQ-EQ.

ANNEXE I : SYSTÈME DE PROMOTION ET RELÉGATION

Le système de promotion et relégation sera élaboré par le RSEQ-EQ et le responsable de ligue le cas échéant.

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 2 points pour chaque victoire, 1 point pour chaque défaite (y compris les rencontres perdues par défaut) et 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 avérage (quotient) reste le même pour les rencontres les ayant opposées directement, le classement sera effectué au point avérage 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 avérage 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 avérage 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 avérage sera toujours calculé par division.

D.2 <u>Exception</u>

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 avérage 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 avérage :

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
2e C - 155 points marqués
3e 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 :

Équipe	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 :

Équipe	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, 2e 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 avérage par division (1.000).
Le classement sera déterminé en utilisant le point avérage en tenant compte de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

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

Équipe	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

Équipe	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, 2e B, 3e 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 :

Équipe	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.	
Équipe	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 2e 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.