

## LIGUE SCOLAIRE DE MINI-BASKET-BALL RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2011-2012

### 1. CATÉGORIES D'ÂGE

4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année

### 2. RÈGLEMENTS DE JEU

Notre ligue utilise les règlements officiels de basket-ball adoptés par la Fédération internationale de basket-ball (F.I.B.A.) avec les modifications apportées par la Fédération de basket-ball du Québec pour le mini-basket. Les parties se jouent 5 contre 5.

**À L'INTÉRIEUR DU TERRITOIRE DE DEUX POINTS,  
SEULE LA DÉFENSIVE INDIVIDUELLE (HOMME À HOMME) SERA UTILISÉE**

Voir Annexe 1

**Il n'est pas permis d'arracher ou de taper le ballon dans les mains de l'adversaire**

### 3. FAUTES PERSONNELLES

Chaque joueur peut avoir un maximum de cinq (5) fautes personnelles, à la cinquième faute le joueur ne peut plus jouer.

### 4. FAUTE D'ÉQUIPE

A la 5<sup>ème</sup> faute d'équipe dans chaque quart il y a situation bonus, ainsi le joueur qui a subit la faute ira au lancer franc pour deux (2) lancers. A la fin de chaque quart, chaque équipe retombe à aucune faute, encore une fois dès qu'une équipe atteint 5 fautes dans un quart, l'autre équipe se retrouve en situation bonus.

### 5. PÉRIODE DE JEU

- Chaque partie est d'une durée de 40 minutes
- 4 périodes de 10 minutes de temps non-chronométré (running clock)
- Donc 6 changements X 5min. dans les trois (3) premiers quarts.
- Cinq minutes de pause entre le deuxième et le troisième quart.
- Les changements de joueurs se font aux 5 minutes.

Si la partie débute en retard (après 16h00) nous vous demandons de réduire le temps de jeu, faire 4 périodes de 8 minutes.

### 6. RÈGLE DE POSSESSION : (Système de flèche)

Il y aura un entre-deux seulement au début du match et en début de prolongation. L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon lors de l'entre-deux initial débutera l'alternance en se voyant octroyer le ballon dès que la première situation d'entre-deux se produira. Le ballon sera remis au jeu, en touche, à l'endroit désigné par l'officiel; cet endroit devrait être le plus près possible là où la situation d'entre-deux s'est produite. Il y aura rotation de la flèche après chaque entre-deux, celle-ci indique l'équipe qui prend possession en touche.

## 7. RÈGLE DE PARTICIPATION

La règle de participation est obligatoire : Chaque joueur devra jouer au minimum deux (2) participations et au maximum quatre (4) participations dans les trois (3) premiers quarts. Au quatrième quart, l'entraîneur peut faire jouer qui il veut et peut faire le nombre de changement désiré.

## 8. NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS

Huit (8) joueurs minimum. Une équipe peut avoir cinq joueur pour débiter la partie, mais au moins huit (8) prêt à jouer avant le début de la deuxième demie. Les équipes sont mixtes (filles-garçons).

Lorsque les deux équipes sont sur place et que l'une d'entre elle manque de joueurs pour débiter la partie, la joute sera perdue par défaut par l'équipe qui n'aligne pas suffisamment de joueurs mais la partie devra se jouer quand même. Les officiels devront arbitrer le match et inscrire en gros : 2-0 sur la feuille de pointage.

## 9. ÉCART DE POINTS

Aussitôt qu'un écart de 30 points est atteint entre deux équipes, le marqueur cessera d'inscrire le pointage au tableau, mais continuera de l'inscrire sur la feuille de match. Le tableau restera au même pointage jusqu'à la fin de la partie.

**Lorsque la différence atteint 30 points, l'équipe en avance doit jouer demi-terrain.**

Ces mesures s'appliquent au premier arrêt du jeu après que l'écart aura atteint 30 points.

**Les joueurs défensifs ne devront pas se placer pour faire un mur sur la ligne du centre, mais plutôt se placer dans la terrain arrière pour attendre leur joueur.**

Cette décision sera sans retour et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute.

Si une équipe ne respecte pas ces mesures, l'entraîneur et l'équipe aura un avertissement des arbitres accompagné d'explication à la première offense. À la seconde offense, l'entraîneur aura une faute technique et si la situation persiste l'entraîneurs sera suspendu pour une joute.

À noter que ce règlement a pour but premier d'éviter qu'une équipe forte ne cherche à humilier un adversaire plus faible.

## 10. FORFAIT ET DÉFAUT

Une équipe qui n'a plus assez de joueur pendant une joute ou qui ne peut respecter le règlement de participation perd par défaut par le pointage de 2-0. Si une équipe n'a que 6 joueurs, nous demandons a ce que la partie se joue quand même. Il n'y aura aucune partie remise.

## **11. EN CAS D'ÉGALITÉ**

En cas d'égalité à la fin de la joute, il y aura une seule période de prolongation de trois minutes, précédé d'un temps de repos de deux minutes.

### **11.1. BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT DE FIN DE SAISON et au TOURNOI**

11.1.1 En cas d'égalité, les critères seront appliqués dans l'ordre suivant :

1. Plus grand nombre de victoires;
2. Plus grand quotient victoires / défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
3. Plus grand quotient des "points pour" / "points contre" des parties impliquant les équipes à égalité;
4. Plus grand quotient des "points pour" / "points contre" pour la totalité des rencontres;
5. Si toutes les étapes n'ont pu départager la multiple égalité, les avantages sont maintenus et on repasse les critères une 2<sup>e</sup> fois.

Lors du calcul du quotient "points pour, point contre", une partie gagnée ou perdue par forfait n'est pas considérée dans le calcul. De plus, pour le calcul du quotient de l'autre équipe à égalité, la partie jouée contre l'équipe impliquée dans le forfait n'est pas.

## **12. INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE**

L'inscription des joueurs doit se faire avant le début de la partie. Il est important d'inscrire le nom et le numéro de tous les joueurs de votre équipe.

Une feuille d'alignement avec les numéros de chandail devra être remise au marqueur avant chaque joute.

## **13. SUSPENSION**

13.1 Toute bagarre entre deux ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs entraînera automatiquement l'exclusion des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour la joute en cours jusqu'à concurrence de trois joutes, selon analyse de l'incident par les responsables de ligue.

13.2 Tout sacre, parole ou geste injurieux envers un adversaire, un partenaire, un entraîneur ou un arbitre entraînera, pour le joueur et /ou l'entraîneur concerné, l'exclusion de la joute en cours.

13.3 Toute menace directe à l'arbitre entraînera l'exclusion du joueur et/ou de l'entraîneur fautif pour une durée de une à trois joutes, selon analyse de l'incident par les responsables de ligue.

## ANNEXE 1

### RÈGLEMENT DE LA DÉFENSIVE OBLIGATOIRE CATÉGORIES MINI, NOVICE, ATOME, BENJAMINE et CADETTE

**À L'INTÉRIEUR DU TERRITOIRE DE DEUX POINTS,  
SEULE LA DÉFENSIVE INDIVIDUELLE (HOMME À HOMME) SERA UTILISÉE  
TELE QU'EXPLIQUÉE CI-BAS**

#### Règlement :

Le porteur du ballon ainsi que le (les) joueurs adjacent(s) au ballon (à une passe du ballon) doivent être marqués étroitement, c'est-à-dire dans un rayon de moins de deux (2) mètres, lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur du demi-cercle de trois points.

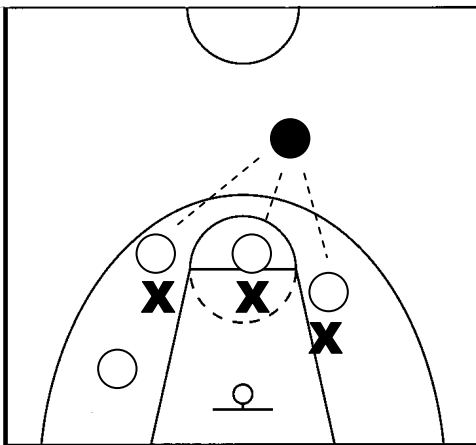


Diagramme #1

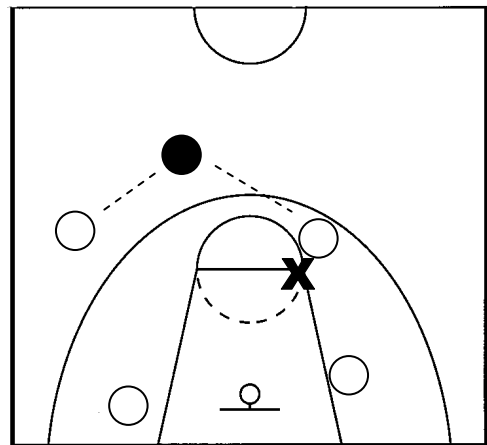


Diagramme #2

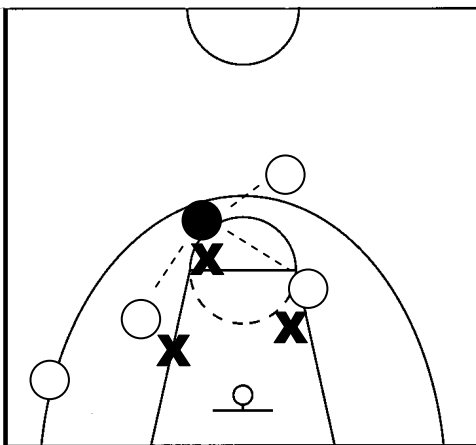


Diagramme #3

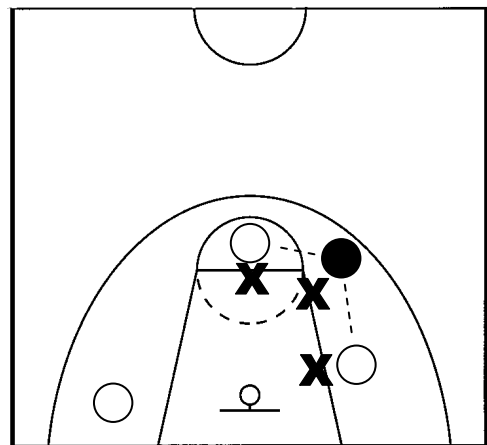


Diagramme #4



Porteur du ballon



Attaquant



Défenseur

#### SANCTIONS :

1<sup>er</sup> infraction :

Avertissement

2<sup>er</sup> infraction :

1<sup>er</sup> faute technique à l'entraîneur

3<sup>er</sup> infraction :

2<sup>er</sup> faute technique à l'entraîneur

4<sup>er</sup> infraction :

L'équipe perd par forfait.