



---

## **RÈGLEMENTS DE BASKETBALL**

### ➤ **Début de la partie**

- Un délai de dix minutes est prévu avant chaque partie, en fonction de la partie précédente, pour permettre aux équipes de se préparer et de s'échauffer.
- Toute équipe qui arrive en retard, mais à l'intérieur de ce délai (10 minutes), verra deux lancers accordés à l'équipe adverse.
- Toute équipe qui n'est pas présente à l'heure de début de la partie prévue à l'horaire perdra la rencontre par défaut.
- En cas de retard dû à la partie précédente, une période minimale de cinq minutes non chronométrées sera accordée pour l'échauffement.
- Les deux équipes seront invitées au centre du terrain, avant le début de la partie, afin de prendre part à la poignée de main officielle. Désormais, ce rituel ne sera plus nécessaire à la fin de la partie.

### ➤ **Disqualification d'une équipe**

- Toute disqualification d'équipe entraînera un pointage officiel de 20 à 0 pour la partie en faveur de l'équipe adverse.

### ➤ **Motifs de disqualification**

- Toute équipe qui oublie de se présenter à une partie ou qui arrive en retard au-delà du délai accordé.
- Toute équipe qui utilise des moyens malhonnêtes ou commet un acte de tricherie pour remporter une partie.
- Toute équipe qui fait jouer un joueur non admissible sans l'approbation du consultant sportif.

### ➤ **Composition de l'équipe**

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de cinq et le nombre maximal de substituts est de sept.
- Pour pouvoir s'inscrire, une équipe doit être constituée d'un minimum de sept joueurs.

### ➤ **Déroulement des parties**

- La partie comporte deux demies de vingt minutes non chronométrées; le chronomètre sera arrêté seulement durant les deux dernières minutes de chaque demie.



- **S'il y a égalité à la fin de la partie**, il y aura une période de prolongation de cinq minutes non chronométrées pour déterminer le gagnant. **Si l'égalité persiste**, il y aura une autre période de prolongation de cinq minutes non chronométrées. La dernière minute de chaque période de prolongation sera chronométrée.

➤ **Règle de trois secondes**

- Lors d'une attaque, les joueurs ne peuvent rester plus de trois secondes dans la clé de l'équipe adverse, qu'ils aient le ballon ou non en leur possession.
- Si le ballon est lancé, le compte des trois secondes recommence seulement lorsqu'un joueur reprend le contrôle du ballon.
- Le joueur qui attaque avec le ballon ne peut pas revenir dans sa zone arrière.
- Lorsque deux joueurs d'équipes adverses se disputent la possession du ballon, il y a appel d'un « entre-deux ». La possession du ballon sera remise, en alternance, à commencer par l'équipe qui remporte la première mise au jeu de la partie. Il est du ressort de l'arbitre de connaître l'équipe qui effectuera la prochaine sortie du ballon.
- Lors d'une violation des limites du terrain et des règlements, ou de la perte du ballon par une équipe, l'autre équipe reprend le jeu en touche, à l'endroit le plus proche de la violation ou de la perte de possession du ballon.
- Un joueur ne peut garder le ballon plus de cinq secondes consécutives en demeurant immobile. Par contre, ce dernier peut garder le ballon en sa possession aussi longtemps qu'il le veut s'il dribble.
- Il est strictement interdit pour une équipe féminine de compter un ou plusieurs garçons; par contre, une ou plusieurs filles peuvent faire partie d'une équipe masculine.
- La défense homme à homme est suggérée dans toutes les catégories. Par contre, la défense de zone est acceptée seulement dans la catégorie 16-18 ans.

➤ **Admissibilité des joueurs aux parties éliminatoires**

- Pour avoir le droit de disputer une partie éliminatoire, un athlète doit avoir joué au moins une partie en ronde préliminaire.



➤ **Ballon**

- Équipes masculines 13-15 ans et 16-18 ans
  - ✓ Le modèle standard de ballon en basketball masculin sera utilisé, soit le 300 ou le sx-450.
- Équipes masculines 10-12 ans et toutes les équipes féminines (10-12, 13-15 et 16-18 ans)
  - ✓ Le modèle 28 est utilisé. Par contre, si les entraîneurs s'entendent sur un autre modèle, l'arbitre doit l'accepter.

➤ **Substitutions**

- Tous les changements doivent être effectués à la table des marqueurs, et ce, dans toutes les catégories.
- Les substituts qui sont prêts à aller sur le terrain doivent se placer, un genou au sol, tout près de la table des marqueurs et attendre un arrêt de jeu.
- Les arbitres signaleront aux substituts lorsque leur tour viendra d'entrer sur le terrain.

\* **Il n'y a pas de règlement sur la participation, mais nous encourageons fortement les entraîneurs à faire jouer tous les membres de l'équipe.**

La **hauteur du panier** est de dix pieds.

➤ **Pointage**

- Le pointage est calculé à raison de :
  - ✓ deux points par panier;
  - ✓ trois points par panier si le lancer est effectué derrière la ligne de trois points;
  - ✓ un point par panier s'il s'agit d'un lancer franc.

➤ **Fautes**

- Un joueur commet une faute s'il entre en contact avec un autre joueur ou s'il touche son adversaire (peu importe où) en tentant de prendre possession du ballon.
- Un joueur qui commet cinq fautes durant une même partie sera expulsé de cette partie.
- Lorsqu'une équipe cumule six fautes\* en une demie, le joueur qui subit la faute se verra accorder deux lancers francs pour chaque nouvelle faute défensive commise à partir de la sixième faute.



\*C'est ce qu'on appelle **être en bonus**. L'équipe bénéficiera de cette situation jusqu'à la fin de la demie. En cas de prolongation, le nombre de fautes de la deuxième demie continuera de s'accumuler. Ainsi, une équipe en situation de bonus à la deuxième demie le sera aussi en prolongation.

Une faute excessive ou un comportement agressif (violent, vulgaire, etc.) sur le terrain ou à l'extérieur du terrain peut entraîner une faute pour conduite antisportive. Tout entraîneur qui commet ce type de faute verra son équipe automatiquement expulsée de cette partie. À la suite d'une expulsion, un joueur peut être suspendu pour une période indéterminée.

➤ **Temps morts**

- Chaque équipe a droit à un temps mort pendant la première demie en temps réglementaire et à deux temps morts pendant la deuxième demie réglementaire et à chaque période de prolongation.

➤ **Couleur des chandails**

- Lorsque les chandails des deux équipes sont de la même couleur, l'équipe inscrite en tant qu'équipe locale à l'horaire doit porter des dossards d'une autre couleur.

➤ **Écart de pointage**

- Par respect pour l'équipe qui tire de l'arrière, un pointage de 2 à 0 en faveur de l'équipe qui mène sera inscrit au tableau indicateur lorsqu'un écart de pointage de 30 points surviendra.
- À partir de ce moment-là, le reste de la partie se déroulera en temps continu.
- Les statistiques continueront d'être comptabilisées sur la feuille de pointage.
- La règle d'écart s'applique à l'affichage des points sur les tableaux de résultats. Par contre, les points au classement seront compilés selon le pointage réel par souci d'équité pour toutes les équipes.

➤ **Classement des équipes dans les catégories**

- Les équipes sont classées selon le nombre de victoires et de défaites qu'elles ont obtenues en ronde préliminaire.

**Lorsqu'il y a égalité au classement et que les équipes NE JOUENT PAS TOUTES les unes contre les autres en ronde préliminaire :**

- On comptabilise les points pour, c'est-à-dire les points marqués par sa propre équipe, et les points contre, c'est-à-dire les points concédés par sa propre équipe, pour calculer la différence entre les deux, ou le différentiel.
- L'équipe ayant le différentiel le plus élevé obtiendra le meilleur rang au classement.



- Si deux équipes ont le même différentiel, l'équipe ayant remporté la partie disputée entre les deux formations à égalité accédera à la meilleure position au classement.
- Au besoin, le classement des deux équipes qui sont à égalité sera établi par tirage au sort.

**Lorsqu'il y a égalité au classement et que les équipes JOUENT TOUTES les unes contre les autres en ronde préliminaire :**

- L'équipe ayant remporté la partie disputée entre les deux formations à égalité accédera à la meilleure position au classement.
- S'il y a plus de deux équipes à égalité, on procédera au calcul du différentiel.
- Au besoin, le classement des équipes qui sont à égalité sera établi par tirage au sort.

**N. B. :** Le consultant sportif des Jeux interscolaires du CEPN se réserve le droit de rendre une décision définitive relativement aux présents règlements.