

Basketball

Complexe sportif Claude-Robillard

Défi sportif AlterGo 2022
Règlements des sports scolaires



DÉFI SPORTIF
ALTERGO

RÈGLEMENTS BASKETBALL

1 – Les équipes

- Nombre d'équipes maximum :
 - 4 équipes par division AA, A et D
 - 6 équipes division B
 - 8 équipes division C
- Nombre de joueurs maximum par équipe : 12 joueurs
- Nombre de joueurs sur le terrain : 5 joueurs
- Les équipes peuvent être mixtes.

2 – Le terrain

- Le terrain est délimité par des lignes au sol.
- Le terrain a une dimension approximative de 15 mètres par 25 mètres.
- Le panier est composé d'une planche, d'un anneau et d'un filet.
- La hauteur réglementaire du panier est de 3,05 mètres.

3 – L'équipement

- Les joueurs doivent porter des souliers de course avec semelles non-marquantes.
- **Les joueurs doivent porter un chandail officiel aux couleurs de l'équipe, numéroté au dos individuellement.**
- Dans l'éventualité où deux équipes se présenteraient sur le terrain avec le même uniforme (couleurs semblables), des dossards seraient alors fournis par l'organisation à l'une des formations afin de les différencier.
- L'attribution des dossards sera déterminée par tirage au sort.

4 – Le ballon

Un ballon de grandeur #7 sera utilisé.

5 – Règlements généraux

Les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel sont en vigueur. Toutefois, les règlements spécifiques énumérés ci-après ont préséance lors de la compétition dans le cadre du Défi sportif AlterGo à l'**exception des joueurs du niveau AA.**

6 – Règlements spécifiques

- L'absence d'action (dribble, passe, tir) par un joueur en possession du ballon pendant 5 secondes consécutives entraînera une perte de possession pour son équipe.
- Les changements de joueurs seront autorisés pendant les arrêts de jeu uniquement à moins d'une blessure à un joueur sur le terrain.
- Le règlement relatif à la bouteille n'est pas en vigueur.
- Le règlement du «24 secondes» n'est pas en vigueur.
- Le dribble à 2 mains est autorisé.
- Une équipe qui prend possession du ballon doit **effectuer un minimum de 3 passes** avant de pouvoir effectuer un lancer au panier. L'arbitre lèvera son pouce dans les airs quand les 3 passes seront terminées.
- Tous les paniers réussis comptent pour 2 points, à l'exception des lancers francs (1 point par panier réussi).
- Suite à un lancer franc, si le ballon est repris par un joueur de la même équipe, il a le droit de tirer au panier. Si le ballon est repris par un joueur de l'équipe adverse, la règle des 3 passes s'applique.
- S'il y a un écart de plus de 12 points entre les 2 équipes, les paniers de l'équipe en avance au pointage ne seront plus comptabilisés tant que leurs adversaires ne réussiront pas à réduire l'écart.

7 – Durée des parties

- La durée des parties sera déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites.
- Durée des parties : 4 quarts de 4 minutes

- Chaque participant doit jouer un minimum de 1 quart par partie.
- Il y aura 30 secondes entre chacun des quarts pour effectuer les changements. **Aucun changement ne sera permis pendant les quarts, à moins de circonstance exceptionnelle (crise, blessure, etc.)**

8 – Divisions

- Les divisions sont déterminées selon les inscriptions, le nombre d'équipes, ainsi que les résultats de l'année précédente.
- **Les équipes de la division D doivent obligatoirement avoir été évaluées par un représentant du Défi sportif AlterGo.**
- Si une équipe est mal classée, elle sera disqualifiée. Un match amical sans pointage pourra alors avoir lieu. La victoire sera accordée à l'équipe bien classée. Un pointage de 3-0 sera attribué à la formation gagnante.

8.1 Basketball secondaire – Division D

- Habiletés techniques et motrices de base très peu ou pas maîtrisées (déplacements, agilité, passe, dribble, lancer au panier, etc.).
- Peu de dribble lors d'un jeu.
- Déplacements en jogging lent ou très lent (parfois à la marche).
- Peu ou pas de stratégies de jeu appliquées (ex : pas ou peu de surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements généralement effectués en groupe très serré (banc de poissons).
- **Quelques joueurs sont statiques sur le jeu.**
- **Il est fort probable que des athlètes marque dans leur propre panier à ce niveau**

8.2 Basketball secondaire – Division C

- Habiletés techniques et motrices de base peu maîtrisées (déplacements, agilité, passe, dribble, lancer au panier, etc.).
- Peu de dribble lors d'un jeu.
- Déplacements en jogging lent ou très lent (parfois à la marche).

- Peu de stratégies de jeu appliquées (ex : peu de surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements souvent effectués en groupe très serré (banc de poissons).

8.3 Basketball secondaire – Division B

- Niveau d'habiletés motrices de base varié (dribble, lancer, passe, etc.).
- Habileté à dribbler, mais souvent effectué à deux mains et en regardant le ballon.
- Application occasionnelle des stratégies défensives de base (ex : surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements parfois espacés, parfois en banc de poissons.

Note : Veuillez noter que si 2 joueurs ou plus ont des habiletés motrices de base avancées, il y a de fortes chances que l'équipe soit de division A.

8.4 Basketball secondaire – Division A

- Niveau d'habiletés motrices modéré à avancé (ex : utilisation de changement de direction, pivot).
- Dribble sans regarder le ballon fréquemment.
- Capacité occasionnelle de faire des changements de vitesse lors du dribble.
- Vitesse du jeu variant de la course modérée à rapide.
- Application fréquente des stratégies défensives de base (ex : surveillance d'un joueur adverse).
- La position des joueurs est espacée.

8.5 Basketball secondaire – Division AA

- Joue selon les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel.
- Niveau d'habiletés motrices avancé (ex : utilisation du changement de direction, pivot).
- Dribble sans regarder le ballon.
- Capacité de faire des changements de vitesse lors du dribble.

- Application des stratégies défensives de base (ex : surveillance d'un joueur adverse)

9 – Mise en jeu

- Une mise en jeu aura lieu au centre du terrain au début de chaque quart.
- Le ballon sera lancé en l'air par l'arbitre lors de la mise en jeu. Les 2 joueurs de centre devront sauter pour prendre possession du ballon.
- Lors de la mise en jeu, les autres joueurs des deux équipes devront être à l'extérieur du cercle central.

10 – Pointage pour le classement général

Résultat de la partie	Nombre de points
Victoire	5 points
Nul	3 points
Défaite	1 point

- Si une équipe est absente de l'aire de jeu au moment du timbre sonore indiquant le début de la partie, elle sera automatiquement déclarée perdante.
- Un pointage de 3-0 sera attribué à l'équipe victorieuse et celle-ci recevra les 5 points de classement. Ce pointage est appliqué afin de départager une éventuelle égalité au classement. Toutefois, lors de la première partie du tournoi, une équipe bénéficie d'un sursis de 5 minutes et peut ainsi disputer la rencontre selon le temps prévu à l'horaire.
- **Les points ne sont plus cumulés à partir du moment où il y a une différence de 12 points entre 2 équipes.**

11 – En cas d'égalité en demi-finale et en finale

En cas d'égalité à la fin du match, 3 joueurs de chaque équipe, qui auront été sélectionnés précédemment, exécuteront un lancer chacun. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un-à-un.

Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.

12 – En cas d'égalité à la fin du tournoi préliminaire

- Le résultat de la partie entre les 2 équipes à égalité sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le total des points «contre» sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le différentiel des points «pour» et «contre» sera considéré.
- Si l'égalité persiste toujours, 3 joueurs de chaque équipe, qui auront été sélectionnés précédemment, exécuteront 1 lancer chacun. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un-à-un.

Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.

13 – Les arbitres

- Les officiels sont sous la responsabilité des organisateurs du tournoi.
- En cas de litige, seul le capitaine ou le responsable de l'équipe peuvent s'adresser à l'arbitre.
- La politesse et le respect sont de mise dans toutes les communications avec les arbitres.
- Aucun protêt ne sera accepté par les arbitres et/ou les organisateurs.
- Les décisions des arbitres sont finales et sans appel.

14 – Rappel

- **Une équipe est tenue de respecter un temps de jeu équitable pour tous ses joueurs.**
- Accrocher, bousculer ou rudoyer un joueur constitue une infraction. Après 3 fautes, un joueur sera retiré de la partie en cours.
- Accrocher, bousculer ou rudoyer un joueur qui est en situation de tir au panier constitue une infraction qui entraînera deux lancers francs.



François Girouard
Coordonnateur à la programmation sportive
514 933-2739, ext. 242
francoisg@altergo.ca

Jeremie Brisebois
Directrice, sports et développement
514 933-2739, ext. 221
jeremie@altergo.ca



defisportif.com
#toujoursensemble