



AGENDA 2011 - 2012

ASSOCIATION DES ARBITRES



DE BASKETBALL

DE LA MAURITANIE



*par Michel Jolicoeur*

# Table des matières

Table des matières	2
Mot du président	3
Représentants de l'AABBM	4
Définition des tâches des membres du CE	5
Code d'éthique	6
Contrat d'engagement	7
10 Habitudes à développer	9
Lettre à un arbitre	10
Visiter régulièrement le site web	11
La partie de basket - un contexte plaisant	12
Règlements spécifiques	14
La règle de participation - catégorie benjamine	14
La défensive individuelle (homme à homme)	16
Ligue scolaire de basketball de la Mauricie - juin 2011	17
Ligue scolaire AAA	22
Ligue métropolitaine	28
Les assignations	29

# Mot du président



Bonjour à toutes et tous,

une nouvelle saison de basketball débute bientôt. Les équipes sont à l'entraînement et nous serons sollicités pour arbitrer leurs parties. Notre association est reconnue par les gens impliqués dans le monde du basketball en raison de la qualité du service qu'elle offre. C'est grâce à votre enthousiasme et votre professionnalisme que notre travail est apprécié.

Nous sommes un élément important d'une partie de basketball, au même titre que les joueurs et entraîneurs. Ces derniers travaillent fort pour préparer leur prochaine partie. Nous devons donc faire de même pour faire grandir ce sport que nous aimons.

Je vous souhaite une excellente saison et que toutes vos parties se terminent par un écart d'un point !

Guy Tellier  
Président AABBM



# Représentants de l'AABBM

Président - Guy Tellier

819-840-2940



*GTellier@venmarces.com*

Vice-présidente - Marie-Pier Houle

819-840-5194



*mphoule@gmail.com*

Trésorier - Michel Boutin

819-375-8714



*coachmichelboutin@yahoo.com*

Secrétaire - Michel Jolicoeur

819-378-2476



*micjol22@videotron.ca*

Directrice - Valérie Pouliot

819-840-2944



*poulio15@hotmail.com*

Assignateur de ligues : Michel Jolicoeur

Assignateur de tournois : Christian Bédard

Superviseur : Benoît Larue

Interprète : Mario Lessard



**Visiter notre site web - <http://www.aabbm.com>**

Vous trouverez des outils utiles pour votre saison !



# Définition des tâches des membres du C.E

## **Président**

- Animer et coordonner les mécanismes d'action de l'AABBM.
- Présider les réunions du C.E. et de l'assemblée générale.
- Être le porte-parole de l'AABBM auprès des différents organismes.
- Négocier et voir à la signature des protocoles d'entente auprès des organismes faisant appel à nos services.
- Préparer le rapport annuel du président à l'AGA.
- Collaborer à tous projets pouvant lui être confiés par les membres du regroupement.

## **Vice-président**

- Participer aux réunions du C.E. de l'AABBM.
- Voir à remplacer le président lorsque celui-ci est absent ou incapable d'agir.
- Être responsable des dossiers suivants :
  - du recrutement des officiels,
  - de l'organisation du stage de formation en début de saison,
  - du dossier discipline.
- Préparer un compte-rendu des activités et des rapports reçus à l'AGA.
- Collaborer à tous projets pouvant lui être confiés par les membres du regroupement.

## **Trésorier**

- Participer aux réunions du C.E. de l'AABBM.
- Voir à la comptabilité de l'AABBM :
  - facturer aux organismes les frais encourus par nos services,
  - tenir à jour les entrées et sorties,
  - payer les membres,
  - produire les états financiers de la saison.
- Préparer le rapport annuel du trésorier à l'AGA.
- Encadrer l'équipe de superviseurs.
- Collaborer à tous projets pouvant lui être confiés par les membres du regroupement.

## **Directeur**

- Participer aux réunions du C.E. de l'AABBM.
- Voir à l'organisation d'activités sociales pour les membres.
- Collaborer à l'élaboration du contenu des réunions mensuelles.
- Appuyer le travail du vice-président.
- Être responsable de l'inventaire, de la commande et de la distribution du matériel.
- Collaborer à tous projets pouvant lui être confiés par les membres du regroupement.

## **Secrétaire**

- Participer aux réunions du C.E. de l'AABBM.
- Rédiger les procès-verbaux des réunions du C.E. et de l'assemblée générale.
- Assurer toute correspondance en rapport aux organismes et aux membres.
- Rédiger tous documents nécessaires au fonctionnement de l'AABBM.
- Préparer un compte-rendu des activités et des rapports à produire pour l'AGA.
- Collaborer à tous projets pouvant lui être confiés par les membres du regroupement.



# Code d'éthique



*En tant que membre de l'AABBM, je m'engage à...*

1. Être courtois, professionnel, communicatif et coopératif en tout temps lorsque j'assume le rôle d'un officiel de l'AABBM.
2. Éviter de critiquer le travail d'un confrère ou d'une consœur auprès des personnes que nous fréquentons à l'intérieur ou à l'extérieur d'un match de basket-ball.
3. Respecter mes assignations, être responsable de me trouver un remplaçant à l'avance (plus de 48 heures) lorsque la situation l'exige.
4. Connaître mes règlements et leurs interprétations, mettre le temps et les énergies pour obtenir la note de passage à l'examen théorique.
5. Être complètement objectif et ne jamais arbitrer un match si je crois que mon impartialité peut être mise en cause. Ne démontrer aucun parti pris envers une équipe dans les gymnases fréquentés durant la présente saison.
6. Être en bonne condition physique.
7. Être en contrôle de mes émotions en tout temps, rester poli envers tous les participants d'un match.
8. Ne pas discuter avec les spectateurs avant, pendant et après la partie.
9. Arriver et quitter le terrain en même temps que l'autre officiel.
10. Donner sa pleine mesure du début à la fin de chaque partie.
11. Avoir une apparence soignée, conforme aux exigences de l'association.
12. Ne jamais prendre de boissons alcoolisées ou de drogues avant une partie.

# Contrat d'engagement

Contrat d'engagement - Saison 20 \_\_\_\_ - \_\_\_\_

**Contrat entre :** L'association des arbitres de basketball de la Mauricie, représentée par son président.

ET

**Prénom et nom :** \_\_\_\_\_

**Adresse :** \_\_\_\_\_

## 1.0 Généralités :

**1.01 Durée du contrat :** le présent contrat est d'une durée d'une saison débutant au 1er septembre de la présente année et se terminant le 31 août de l'année suivante.

**1.02 Matériel :** tout équipement impayé demeure la propriété de l'AABBM.

## 2.0 Obligations des membres

**2.01 Exclusivité des services :** pendant toute la durée du contrat, le membre s'engage à donner l'exclusivité de ses services à seulement les rencontres de basketball demandées par l'assignateur de l'AABBM ou toutes autres associations régionales affiliées au CPA, à moins d'une permission accordée par le président.

**2.02 Code d'éthique :** le membre s'engage à suivre l'ensemble des règlements de régie interne de l'AABBM, ceux-ci ayant été présentés en début de saison. Lors des parties de basketball, le comportement du membre doit être en conformité avec l'ensemble de ces énoncés.

**2.03 Règles de conduite :** l'habillement réglementaire doit être porté par le membre :

Pantalon (propre et bien pressé), bas et souliers noirs, le chandail d'arbitre doit être porté à l'intérieur du pantalon.

Le manteau de nylon est exigé aux arbitres étant à leur 2e année et lors de la participation à des événements provinciaux.

Aucun bijou apparent ne doit être porté au cours d'une partie.

On demande à l'officiel féminin de s'attacher les cheveux le cas échéant.

La présence du membre est obligatoire pour toutes assignations / convocations reçues par l'AABBM sous peine se voir attribuer une sanction ou une exclusion.

Un retard à un match est sanctionné par une amende de 5\$ à l'arbitre fautif : 20 minutes avant le début du match dans l'école - 10 minutes avant le début du match dans le gymnase.

Tout membre se doit de communiquer le retard d'un collègue en signalant l'incident au répondant de l'AABBM.

L'absence à une assignation est sanctionnée par une amende équivalente au montant de la partie à l'arbitre fautif. Lors d'une 2e absence à un match pour un membre, son cas sera soumis au préfet de discipline.

La participation au stage de formation ou l'équivalent est obligatoire pour être un membre actif de l'AABBM.

La passation de l'examen écrit est un prérequis pour demeurer un membre acquis de l'AABBM.

La participation aux rencontres mensuelles est obligatoire sous peine d'être sanctionné d'une amende de 20\$.

**2.04 Évènements / tournois provinciaux :** le membre, qui est intéressé à participer aux différentes activités de niveau provincial, devra communiquer son intérêt aux représentants de l'AABBM. À partir de la soumission de sa candidature, si le membre se désiste (à moins d'une force majeure), son nom sera automatiquement retranché pour tous les événements provinciaux de la prochaine saison (suspension d'un an).

### 3.0 Obligations de l'association

- 3.1 Paiement :** l'AABBM s'engage à payer le membre pour toutes les parties arbitrées, selon les prix convenus au début de la saison et suivant les contrats signés avec les différentes ligues. Les amendes, la cotisation régionale & provinciale, les achats et tous les autres frais sont déductibles directement des honoraires versés.
- 3.2 Protection :** l'AABBM s'engage à protéger le membre contre toute attaque à son intégrité dans le cadre de son implication au sein du regroupement.
- 3.3 Information :** l'AABBM s'engage à communiquer au membre toutes les informations nécessaires à la bonne application des règles du jeu, ainsi que toute information le concernant.

Après avoir lu, les deux parties se sont déclarées d'accord et ont signé.

Membre : \_\_\_\_\_ Président : \_\_\_\_\_

À Trois-Rivières le : \_\_\_\_\_



*Vous êtes invités à télécharger la copie électronique du contrat sur le site web (documentation / outils), de lire le contrat, de compléter l'entête, de signer celui-ci et de le retourner par courriel au secrétaire (micjol22@videotron.ca).*

# 10 Habitudes à développer

Par Michel Jolicoeur

## Comme officiel en basketball de l'AABBM, je ...

1. contacte l'assignateur pour lui transmettre mes disponibilités et mes changements dès qu'ils sont connus.
2. utilise un bordereau d'entrée de parties pour retranscrire toutes mes parties travaillées.
3. me fais un devoir d'être disponible et présent à toutes les rencontres de mon regroupement, ma participation est essentielle à mon intégration et à ma progression.
4. prend connaissance de toutes correspondances et j'y donne suite, s'il y a lieu, dans les délais demandés.
5. me fais un devoir d'informer mon regroupement de tous faits, évènements, incidents, récompenses ou infractions en rapport avec les membres ou les activités du groupe.
6. suis un membre actif, en étant présent sur le terrain au moins 3 fois par semaine, en prenant part aux activités de l'association sur et en dehors du terrain.
7. vérifie mon bordereau de paie, le compare à mon bordereau d'entrée de parties pour en vérifier la similitude et communique toutes erreurs rapidement.
8. suis une personne responsable et fiable face à mes assignations tout au long de la saison.
9. m'engage à mettre les énergies nécessaires à la connaissance des règles, à l'utilisation des mécaniques et des procédures nécessaires à jouer correctement mon rôle d'officiel.
10. développe ma personnalité pour agir en toute honnêteté et franchise auprès des participants.

# Lettre à un arbitre

Par Pierre «Kipling» Marion

- Quel drôle de choix diront plusieurs, tu as choisi d'arbitrer. À l'aube de cette nouvelle saison, je t'envoie ces quelques mots qui dictés par l'expérience et un long apprentissage, sauront, je l'espère, t'aider à mieux intervenir dans ton travail d'officiel, parfois si exigeant, parfois si satisfaisant.
- Si tu sais te présenter et communiquer avec les instructeurs alors que certains feront tout pour t'ignorer.
- Si tu sais répondre de façon précise, concise et polie aux questions qui te sont posées.
- Si tu sais rester calme et garder la tête froide alors que tous les autres la perdront.
- Si tu sais faire preuve de confiance en toi sans pour autant être pédant.
- Si tu sais encaisser sans broncher et réagir avec maturité pour te faire respecter.
- Si tu sais être juste sans donner l'impression d'imposer la loi.
- Si tu sais choisir tes mots et ta façon de dire quand tu te fais insulter.
- Si tu sais accepter la critique et t'en servir pour t'améliorer.
- Si tu sais rester en contrôle de tes émotions alors que dans l'excitation plusieurs s'exclameront aveuglés par la passion.
- Si tu sais faire, sais dire, sais être.

Alors tu seras respecté et apprécié :

- les joueurs seront heureux de te voir arriver sur le plancher,
- les instructeurs prêts à collaborer,
- tes confrères fiers de te côtoyer.

Mais plus encore et avec beaucoup de satisfaction, tu seras un meilleur officiel.

Et si tu sais compléter avec les autres éléments de la réussite, les portes s'ouvriront.

«Tu auras le droit d'être heureux dans ton coeur».

*Visiter régulièrement notre site web (<http://www.aabbm.com>)*

**Par Michel Jolicoeur, secrétaire de l'AABBM**

Le site de l'association des arbitres de basketball de la Mauricie contient l'information nécessaire aux membres pour trouver les outils, les documents ou les personnes ressources à contacter pour répondre à vos besoins comme officiel.

N'hésitez pas à naviguer à l'intérieur de celui-ci pour trouver une réponse à vos questions.

Prendre note que certains documents en format PDF ont été cryptés d'un mot de passe afin de rendre accessible l'information exclusivement aux membres de l'association. Comme membre de l'AABBM, si vous avez oublié le mot de passe, veuillez contacter le secrétaire de l'association par courriel.

Le site de l'AABBM vous appartient, n'hésitez pas à soumettre vos commentaires ou suggestions pour développer le contenu du site.

Bonne navigation ...



Disponible sur le site web :

- Carte de réunion d'avant-partie
- Rapport d'arbitre
- Bordereau d'entrées de partie



# La partie de basket - un contexte plaisant

Par Michel Jolicoeur

Il arrive trop souvent que le contexte d'un partie de basket-ball corresponde à un environnement **NON PLAISANT**, la critique des entraîneurs et les commentaires négatifs des spectateurs. Le **PLAISIR** n'est pas toujours au rendez-vous sur l'aire de jeu. Comment, comme officiel, puis-je contribuer à développer un contexte **PLAISANT** auprès des participants ?

## Les acquis du contexte de pratique

- Afficher une personnalité et des agissements en accord avec votre rôle dans les limites de vos tâches à accomplir.
- Éviter le piège de vouloir tout contrôler, faire confiance aux collaborateurs présents. Sans eux, le contexte de rencontre sportive n'existe plus.
- Rappeler vous que la pratique sportive représente un milieu d'apprentissage. Soyez indulgent face à l'erreur pour l'ensemble des participants.
- Il est convenu de croire que chaque intervenant mettra tout en œuvre pour afficher sa meilleure prestation tout au long du match.

## Les rôles attendus de l'officiel

- Connaître et appliquer les principes régissant les règles du jeu.
- Être professionnel, dynamique et impliqué.
- Agir avec courtoisie.
- Être respectueux envers les participants et se faire respecter.
- Démontrer une attitude en accord avec l'esprit sportif.



## Les comportements acceptables de l'officiel

- Agir comme leader, il prend en main le déroulement de la partie.
- Assurer la couverture du terrain par une implication dynamique et soutenue.
- Communiquer clairement par une communication verbale et une signalisation adéquate.
- Éduquer les participants par une intervention adaptée et courtoise.
- Connaître les règles et les principes de contact, il en fait une application adaptée au calibre de jeu.

## L'approche à favoriser auprès des arbitres

Lors d'une joute collective, le moment présent devient très important pour l'ensemble des participants. Tous sont quelque peu anxieux, tous espèrent être à la hauteur de la situation.

Dans le fort intérieur de l'entraîneur, celui-ci espère que les deux officiels assignés au match seront **intéressés, dynamiques, qualifiés et compétents**. Souvent certains intervenants portent beaucoup trop d'attention aux gilets gris qu'ils en oublient leur rôle principal, soit de diriger leurs joueurs. Plusieurs instructeurs font l'erreur de vouloir « jouer à l'arbitre » à partir du banc d'équipe. Le plus décevant et irritant dans un tel comportement, c'est le manque de respect qui s'instaure de part les agissements de l'entraîneur.

Dans le feu de l'action, on s'attend à ce que l'instructeur parle de façon énergique, questionne à l'occasion sur un jeu serré ou une situation spéciale, fasse confiance du début à la fin du match, aide en dirigeant et contrôlant ses joueurs. D'autre part, on souhaite énormément que l'entraîneur va respecter les officiels en leur permettant de faire leur travail et qu'il ne tentera pas de prendre leur place, qu'il parlera dans des propos pertinents, courtois et sans double sens, qu'il connaîtra ses règles et qu'il favorisera un bon déroulement du match.

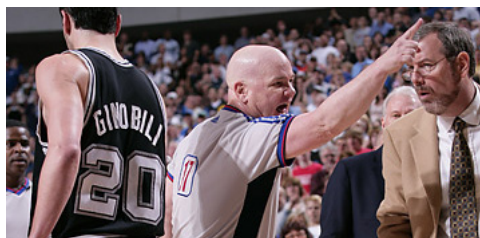
Trop souvent l'intervenant fait l'erreur de tomber sur le dos des arbitres lorsque son équipe n'affiche pas la performance habituelle. D'autres personnes aiment provoquer la faute technique pour stimuler les troupes. Nous sommes loin du contexte d'entraide, de respect des rôles et des gens en accord avec l'éthique et l'esprit sportif.

Du côté des officiels, les consignes ne peuvent pas être plus claires : favoriser le déroulement du match par vos actions, soyer discrets et efficaces (l'attention doit être portée sur les joueurs), démontrer de l'écoute face aux attentes des participants, donner de courtes explications à toutes questions raisonnables, éviter de coller au banc, éviter de briser le rythme du match, se faire respecter en tout temps et afficher un comportement dynamique et professionnel.

Dans le cadre d'une rencontre sportive, l'intervenant prend un sérieux avantage à conserver son calme et à établir une relation de collaboration avec les officiels. L'entraîneur ne doit pas tomber dans le piège d'afficher **un comportement irritant et un discours non pertinent**.

Je vous invite à être conscient de votre rôle et de votre responsabilité à gérer les participants.

Cette saison j'**ÉDUQUE** et je **COLLABORE** avec les participants.





# Règlements spécifiques



## La règle de participation - catégorie benjamine

### Nombre minimum de joueurs inscrits

Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débiter le match est de neuf (9) par équipe. Une équipe comptant moins de neuf (9) joueurs perd automatiquement le match par forfait. Le nombre maximal de joueurs en uniforme, dont les noms sont inscrits sur la feuille de pointage, est de quinze (15) par équipe.

La règle de participation s'applique sur le minimum de joueurs requis selon la réglementation soit 9 joueurs.

### Substitution

Aucune substitution libre n'est permise durant les trois (3) premiers quarts d'un match. Les substitutions doivent être effectuées au début d'un quart et/ou lors de l'arrêt obligatoire après quatre (4) minutes de jeu dans chacun des trois premiers quarts. La substitution libre selon les règles de jeu FIBA sera permise au cours du quatrième quart.

L'équipe en possession lors de l'arrêt de jeu obligatoire conserve le ballon lors de la remise en jeu. Si aucune équipe n'était en possession du ballon comme, par exemple, lors d'un lancer au panier, la règle de possession est en vigueur.

L'équipe locale doit être la première à présenter son alignement sur le terrain au début de chaque quart. L'équipe qui visite doit faire de même lors de la reprise du jeu à l'issue des arrêts obligatoires.

L'arrêt obligatoire ne constitue pas une période de repos (temps mort) mais simplement un moment d'arrêt pour effectuer le plus rapidement possible la substitution obligatoire des joueurs. L'équipe fautive peut se voir imposer un temps mort pour retard de jeu. Si l'équipe n'a plus de temps mort, elle peut être pénalisée d'une faute technique pour avoir retardé la partie.

### Participation maximale

Aucun joueur ne peut prendre part à plus de deux quarts ou quatre demi-quarts, au cours des trois premiers quarts.

### Participation minimale

Tout joueur (9) doit participer activement à l'équivalent d'un (1) quart complet au cours des trois (3) premiers quarts d'un match.

La règle de participation minimale doit être respectée par au moins neuf (9) joueurs de l'équipe. Les autres joueurs de l'équipe peuvent également prendre part au match (même au 4e quart) sans avoir à respecter la règle de participation minimale.

## Règlements spécifiques (suite)

### **Blessure et disqualification**

Si une substitution devient obligatoire au cours d'un match à cause de blessure ou de disqualification, les joueurs impliqués verront automatiquement un demi-quart de jeu inscrit à leur fiche, peu importe la durée de leur présence au jeu.

Interprétations :

1) Si, à cause de blessure ou disqualification, un joueur est dans l'incapacité absolue de se conformer au nombre de participations minimales, son entraîneur doit en aviser l'arbitre et le marqueur officiel au plus tard lors de l'arrêt obligatoire pour substitution à la mi-temps du 3<sup>e</sup> quart.

La responsabilité de se conformer au règlement incombe à l'entraîneur. À défaut de ce faire, l'équipe perd automatiquement le match par forfait. Le joueur en question ne peut évidemment pas revenir au jeu dans ce match.

En tout temps, le match doit être joué en entier sans quoi, l'équipe et ses dirigeants (l'entraîneur et le responsable) qui se désistent sont passibles de suspension et de sanction additionnelle.

2) Avant le quatrième quart, lorsqu'une équipe doit jouer à court de un (1), deux (2) ou trois (3) joueurs à cause de blessures, de disqualification ou pour toute autre raison, seuls les joueurs qui n'ont pas encore complété leurs quatre (4) participations au match peuvent y prendre part.

Les substituts admissibles qui ont déjà effectué leurs quatre (4) présences dans le match ne peuvent revenir au jeu avant le début du quatrième quart, sans quoi l'équipe fautive perd automatiquement le match par forfait.

### **Responsabilité du marqueur**

Le marqueur officiel inscrira, à l'endroit approprié sur la feuille de pointage, chacune des présences au jeu de tout joueur.

### **Sanction**

Toute équipe qui enfreint la règle de participation perd automatiquement la partie par forfait. La responsabilité de se conformer au règlement incombe à l'entraîneur. La sanction s'applique lors du constat de l'infraction et même après la fin de la partie. Tant et aussi longtemps que les deux (2) arbitres n'ont pas signé la feuille de pointage.



## La défensive individuelle (homme à homme)

À L'INTÉRIEUR DU TERRITOIRE DE DEUX POINTS,  
SEULE LA DÉFENSIVE INDIVIDUELLE (HOMME À HOMME) SERA UTILISÉE  
TELLE 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 deux points.

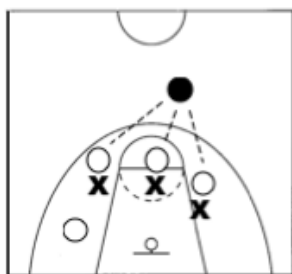


Diagramme #1



Diagramme #2

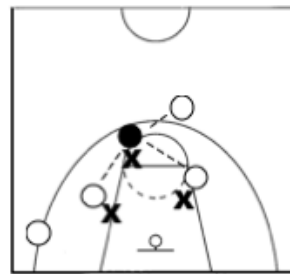


Diagramme #3

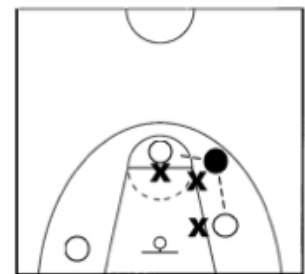


Diagramme #4



- Sanctions : 1<sup>ère</sup> infraction : avertissement  
2<sup>e</sup> infraction : 1<sup>ère</sup> faute technique à l'entraîneur  
3<sup>e</sup> infraction : 2<sup>e</sup> faute technique à l'entraîneur  
4<sup>e</sup> infraction : l'équipe perd par forfait.



## Ligue scolaire de basketball de la Mauricie - juin 2011

### 1. CATÉGORIES D'ÂGE

Basketball	Catégorie	Date de naissance
Secondaire 1	Atome	Du 1 <sup>er</sup> octobre 1998 au 30 septembre 1999
Secondaire 2	Benjamin	Du 1 <sup>er</sup> octobre 1997 au 30 septembre 1998
Secondaire 3	Cadet	Du 1 <sup>er</sup> octobre 1996 au 30 septembre 1997
Secondaire 4-5	Juvenile	Du 1 <sup>er</sup> juillet 1993 au 30 septembre 1996

### 2. RÈGLEMENTS DE JEU

2.1 Nos ligues utilisent les règlements officiels de basket-ball adoptés par la Fédération internationale de basket-ball (F.I.B.A.), avec les adaptations de la FBBQ et de la RSEQ.

2.2 Règle de participation obligatoire : pour la catégorie benjamin A et AA; la catégorie cadette A; la catégorie juvénile A.

Note : La règle de participation se trouve en annexe ainsi que la règle de défensive obligatoire.

### 3. SURCLASSEMENT

\*Le surclassement est permis pour une joute seulement.

\*Toutefois, un deuxième match de surclassement est permis SEULEMENT pour compléter le nombre minimum de joueurs requis dans la catégorie touchée pour le match.

\*Dans le cas du nom respect du deuxième libellé l'équipe perd la joute par défaut et le joueur qui a été surclassé demeure dans la catégorie supérieure pour le reste de la saison incluant les séries éliminatoires. 20n joueur qui est surclassé pour une troisième fois, le sera de façon permanente dans la catégorie supérieure incluant les séries éliminatoires. Seulement cinq joueurs peuvent être surclassés de façon permanente au cours d'une saison.

Indiquer «S» à côté du nom du joueur surclassé en remplissant la feuille de match.

Les joueurs évoluant dans le réseau A pourront être surclassés pour deux joutes seulement dans le réseau AA de la même catégorie suivant le règlement ci-haut. À la troisième joute, le joueur sera surclassé de façon permanente dans le réseau AA.

Les joueurs qui quittent définitivement une ligue AA après une seule joute peuvent revenir dans le A dans la catégorie appropriée à son âge selon le règlement #1.

Les joueurs évoluant dans le réseau AA peuvent être joueurs substitués dans le réseau AAA de la même catégorie pour un maximum de 3 joutes seulement. À la 4<sup>e</sup> joute il sera surclassé de façon permanente dans le réseau AAA.

Les joueurs évoluant dans le réseau cadet AAA scolaire ne peuvent pas être surclassés dans la ligue juvénile AA.

Les joueurs qui quittent définitivement une ligue AAA après une seule joute peuvent revenir dans le réseau AA dans la catégorie appropriée à son âge selon le règlement #1.

Les joueurs évoluant dans le réseau AA pourront être surclassés pour une joute seulement dans le réseau A de la catégorie supérieur, et ce seulement pour compléter le minimum de joueur requis, c'est-à-dire huit (8) pour le niveau A en cadet et juvénile. Dans le cas du nom respect de cette règle l'équipe perd la joute par défaut.

#### **4. CLASSIFICATION D'UNE ÉQUIPE**

Pour le classement des équipes, pour les deux premières équipes au classement de l'année précédente, si cinq (5) joueurs ou plus reviennent dans la même équipe la saison suivante, l'équipe devra obligatoirement s'inscrire dans le calibre supérieur de la même catégorie ou de la catégorie supérieure. Si une école a deux équipes A, une des deux devra évoluer dans le calibre supérieur (BB ou AA) sauf dans le cas exceptionnel.

#### **5. DURÉE DES JOUTES**

Benjamins : 4 X 8 minutes      Cadets : 4 X 8 minutes      Juvéniles : 4 X 8 minutes.

La pause sera de dix minutes à la mi-temps. Il est demandé aux équipes et aux arbitres de voir à ce que le jeu reprenne à la dixième minute exactement. Pour le benjamin féminin et masculin A, la pause sera de 5 minutes.

Lors des programmes doubles, s'il y a retard, la pause de la mi-temps sera de cinq minutes.

Benjamin A et mineur : si le 4<sup>e</sup> quart n'est pas entamé après 75 minutes, le 4<sup>e</sup> quart se déroulera automatiquement à temps continu, sauf les 2 dernières minutes.

#### **6. NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS**

Niveau AA : Benjamin : 9 joueurs minimums pour débiter la joute.  
Cadet : 7 joueurs minimums pour débiter la joute.  
Juvénile : 7 joueurs minimums pour débiter la joute.

\*Niveau BB : Benjamin : 9 joueurs minimums pour débiter la joute.  
Cadet : 7 joueurs minimums pour débiter la joute.  
Juvénile : 7 joueurs minimums pour débiter la joute.

Niveau A : Benjamin : 9 joueurs minimums pour débiter la joute.  
Cadet : 8 joueurs minimums pour débiter la joute.  
Juvénile : 8 joueurs minimums pour débiter la joute.

Maximum pour toutes les catégories : 15 joueurs

NOTE : Le nombre minimum de joueur pour participer aux championnats provinciaux est fixé à 9 pour toutes les catégories.

\*NOTE : Pas de règle de participation dans la catégorie BB en juvénile et cadet.

#### **7. AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON**

Pour tout ajout de joueurs après le début de la saison, vous devez faire parvenir une copie du formulaire d'ajout de joueurs au bureau de l'association par télécopieur : 693-1189, ou par courriel, et ce avant la première partie du joueur en plus de l'inscrire dans STAT EN LIGNE.

Le formulaire doit être signé par le directeur de l'école et le responsable du sport de l'école.

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

Inscription des joueurs doit se faire toujours de la même manière sur la feuille de pointage. (surtout pour les joueurs qui portent deux noms de famille).

Une feuille d'alignement, sur lequel se trouvent les noms des joueurs avec les numéros de chandail en ordre, devra être remise au marqueur avant chaque joute.

## 9. TENUE VESTIMENTAIRE DES JOUEURS (extrait de la règle 4 article 13 du manuel F.I.B.A.)

La tenue des joueurs est composée :

- de maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos.
  - L'équipe locale devra porter les dossards lorsque les deux équipes ont des couleurs de chandails identiques ou semblables
  - Tous les joueurs (hommes et femmes) doivent rentrer leur maillot dans la culotte pendant le jeu. Le "tout en un" est autorisé.
  - Les tricots à manches courtes (T-shirts) ne peuvent pas être portés sous les maillots sauf autorisation médicale écrite. Si cette autorisation est accordée, les tricots devront être de la même couleur dominante que le maillot.
  - De culottes d'une même couleur dominante devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots.
  - Les sous-vêtements de protection (cuissards) qui dépassent des culottes peuvent être portés en autant qu'ils soient de la même couleur que les maillots.
  - Chaque joueur doit porter un numéro. Il porte ce numéro sur son maillot, devant et dans le dos. Les chiffres doivent être pleins, de couleur unie contrastant avec celle du maillot.
  - Les numéros doivent être clairement visibles et ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 20 cm (8 po) et ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm (4 po).
  - Les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur.
  - Les équipes doivent utiliser les numéros de 4 à 15 et de 20 à 25 pour les équipes de plus de 12 joueurs.
  - Des joueurs de la même équipe ne peuvent avoir deux numéros identiques
- NOTE : si un joueur change son numéro pendant la rencontre, il doit en informer le marqueur et le premier arbitre. Le premier arbitre ne doit autoriser aucun joueur à porter un équipement qui peut être dangereux pour les autres joueurs.
- Ne sont pas permis :**
- Les protections pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, armature ou moulure faites de cuir, plastique souple métal ou toute autre substance dure, même recouvertes d'un capitonnage mou.
  - Les équipements qui peuvent couper ou écorcher. Les ongles doivent être coupés courts.
  - Les ornements sur la tête, accessoires dans les cheveux et bijoux.

## 10. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Le lendemain (jour ouvrable) après une joute, l'équipe qui reçoit, doit donner le résultat sur le site STAT EN LIGNE et téléphoner au journal Le Nouvelliste.

STAT EN LIGNE : [www.arseqca.com/index.php](http://www.arseqca.com/index.php)

LE NOUVELLISTE : 376-2501 poste 230

PAR TÉLÉCOPIEUR : 819-693-1189

Les feuilles de pointage devront être acheminées à notre bureau par télécopieur dès le lendemain de la joute ou le premier jour ouvrable après la joute.

## 11. ÉCART DE POINTS

Pour toutes les catégories, lorsque le pointage atteint 30 points de différence entre les deux équipes, le marqueur continu d'inscrire les points sur la feuille de joute officielle mais pas sur le tableau indicateur. Le tableau restera au même pointage jusqu'à la fin de la partie. L'équipe en avance doit jouer demi-terrain, toutefois les joueurs défensifs ne devront pas se placer pour faire un mur sur la ligne du centre, mais plutôt se placer dans le terrain arrière pour attendre leur joueur et ainsi permettre à l'équipe adverse de passer dans la zone avant du terrain.

Ces mesures s'appliquent au premier arrêt du jeu après que l'écart aura atteint 30 points. Cette décision sera sans retour et les mesures prises seront en vigueur jusqu'à la fin de la joute. Il n'y a pas de « running time » temps continu.

Si une équipe ne respecte pas ces mesures, l'entraîneur aura un avertissement à la première offense. À la seconde offense, faute technique à l'entraîneur fautif, à la troisième offense une deuxième faute technique à l'entraîneur qui sera suspendu pour une joute.

## Règlements spécifiques (suite)

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

### 12. PROCÉDURE DE DEMANDE DE CHANGEMENT DE MATCH

En début de saison, après la confection des calendriers, une période de 5 jours sera allouée pour les demandes de changements de match, après cette période, aucun changement de match ne sera accepté et le calendrier sera officiel. Dès le retour de la pause des fêtes, une seconde période d'une semaine sera allouée pour les demandes de changements de match, toute demande sera accompagnée d'une amende de 25.00 \$, après cette période, aucun changement ne sera accepté. Toute demande de changement au calendrier officiel doit être écrite et signée par le responsable des sports de l'école qui en fait la demande à l'ARSEM.

### 13. FORFAIT ET DÉFAUT

Une équipe absente à une joute ou qui se présente avec un nombre insuffisant de joueur perd par forfait par le pointage de 20-0 et sera mise à l'amende.

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.

### 14. POINTS AU CLASSEMENT

PERFORMANCE : 2 pts = victoire

ÉTHIQUE SPORTIVE : 1 pts = 0 technique/anti-sportive/disqualifiante  
0 pt = 1 technique/anti-sportive/disqualifiante ou expulsion ou forfait ou défaut.

### 15. BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT DE FIN DE SAISON

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué en cas d'égalité :

15.1 Résultats des rencontres entre les équipes concernées.

15.2 Le résultat des « points pour » divisés par les « points contre » pour les joutes impliquant les équipes concernées.

15.2 Le résultat des « points pour » divisés par les « points contre » pour la totalité des joutes.

### 16. PARTICIPATION AU CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE

Un championnat scolaire régional regroupé est prévu pour chaque niveau de jeu.

Championnat provincial : 13, 14 et 15 avril 2012

### 17. RÈGLE DE CONDUITE DES PARTICIPANTS

17.1 Aucune manifestation verbale ne sera tolérée face au travail de l'officiel ; le fait de crier, contester ouvertement, ridiculiser, argumenter le jugement et/ou la décision de l'arbitre.

Sanction : faute technique au joueur, faute technique à l'entraîneur.

17.2 Aucune manifestation non verbale ne sera tolérée face au travail de l'officiel. Le fait de gesticuler, de démontrer sa désapprobation, de lancer ou de frapper un objet quelconque en rapport au jugement et/ou la décision de l'arbitre.

Sanction : faute technique au joueur, faute technique à l'entraîneur.

## Règlements spécifiques (suite)

17.3 L'entraîneur doit demeurer dans les limites du banc ou celles identifiées par l'officiel.

Sanction : 1<sup>ère</sup> offense : avertissement  
2<sup>e</sup> offense : faute technique à l'entraîneur.

17.4 L'entraîneur peut communiquer avec l'officiel lorsque le jeu est arrêté ou durant les intervalles de jeu. De plus, la communication doit se faire sans crier, dans un langage correct et courtois. L'intervention devra être pertinente c'est à dire : poser une question afin de recevoir une explication sur l'action venant de se produire.

Sanction : 1<sup>ère</sup> offense : avertissement  
2<sup>e</sup> offense : faute technique à l'entraîneur.

\*Si une équipe quitte avant la fin de la partie, son cas sera soumis au comité de discipline.

17.5 L'accumulation de fautes techniques entraînera une expulsion pour l'entraîneur fautif selon le tableau suivant :

3 fautes techniques accumulées : 1 joute d'expulsion

4 fautes techniques accumulées : 2 joutes d'expulsion

5 fautes techniques accumulées : 3 joutes d'expulsion

\* Si un entraîneur est expulsé durant une partie, ce dernier ne pourra entraîner une autre équipe le soir même de son expulsion. Sa suspension rentrera en vigueur à son prochain match avec son équipe.

Les joutes de suspension seront purgées au cours des joutes suivantes de l'équipe avec laquelle les infractions sont survenues soit; saison régulière, tournois régionaux organisés par nos écoles membres, tournoi Takefman, championnat régional et si nécessaire, la saison suivante.

17.6 L'entraîneur expulsé d'une joute à la suite d'accumulation de fautes techniques directes, sera suspendu automatiquement pour la joute suivante au calendrier de l'équipe. Le comité de discipline étudiera le cas et appliquera une sanction plus longue si nécessaire.

N.B. Un entraîneur qui est expulsé d'une joute à la suite d'accumulation de deux fautes techniques indirectes (faute technique de banc) ne sera pas suspendu automatiquement pour une joute mais le cas sera étudié par le comité de discipline.

## 18. OFFICIELS MINEURS

Les écoles qui inscrivent une équipe, peu importe quelle catégorie et qui reçoivent des joutes, doivent obligatoirement envoyer une personne à la formation des officiels mineurs lors de la soirée des calendriers. Exception pour Champagnat et La Tuque H.S. Pour les officiels mineurs, aucun appareil électronique (téléphone cellulaire, iPod, etc...) ne sera accepté durant les matchs. Si cela est le cas, ils seront confisqués par les arbitres.

## 19. BALLONS

Il est du devoir de l'équipe hôte de fournir 3 ballons à l'équipe adverse.

Ballon utilisé : #6 pour : benjamin féminin et masculin, cadet et juvénile féminin  
#7 pour : cadet et juvénile masculin

## 20. RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE

20.1 Elle doit, dans la mesure du possible, fournir une surface de jeu qui réponde aux exigences des règlements F.I.B.A. Chaque terrain devra cependant avoir le lignage réglementaire, tel que la ligne de trois points.

## Ligue scolaire AAA

### ART. 1 LES RÈGLES DE JEU

Les règles de jeu en vigueur sont celles de la Fédération de Basket-ball du Québec (FIBA) édition la plus récente.

### ART. 2 CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile: 1er juillet 1993 au 30 septembre 1994

Cadette: 1er octobre 1996 au 30 septembre 1997

### ART. 3 SECTIONS

Masculine : équipe formée de garçons seulement

Féminine : équipe formée de filles seulement

### ART. 4 NIVEAU

Les ligues sont de niveau scolaire provincial AAA.

### ART. 5 SURCLASSEMENT

5.1 Le simple surclassement est permis en fonction des catégories d'âge en vigueur au RSEQ.

5.2 À sa 4e participation, tout joueur évoluant dans les matchs juvéniles scolaires AAA perd son admissibilité dans le cadet scolaire AAA.

### ART. 6 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Joueurs : un maximum de 20 joueurs sur le formulaire d'inscription

Entraîneurs/accompagnateurs : un maximum de 3 entraîneurs/accompagnateurs

Lors d'une partie, l'entraîneur d'une équipe pourra inscrire sur la feuille de match et asseoir sur le banc un maximum de 15 joueurs. L'équipe a droit à trois (3) encadrateurs sur le banc en plus des 15 joueurs.

### ART. 7 INSCRIPTIONS

7.1 Procédure d'inscription :

7.1.1 Le RSEQ fera parvenir les formulaires d'inscription des équipes aux institutions au plus tard le 15 septembre de l'année en cours

7.1.2 Le formulaire d'inscription doit être rempli et retourné au secrétariat de la ligue au plus tard le 15 octobre de l'année en cours.

7.2 Modifications aux inscriptions :

7.2.1 Une équipe qui désire inscrire un joueur ou modifier son inscription pourra le faire en remplissant un formulaire à cet effet pour ce ou ces joueurs et le faire parvenir au secrétariat de la ligue avant la joute ou dans l'envoi contenant la feuille de pointage. Chaque formulaire d'inscription ou de modification devra comprendre les informations suivantes: nom et prénom, code permanent et signature. En plus d'avoir les signatures du directeur d'école et de l'entraîneur, ainsi que le texte: 'nous certifions par la présente que les élèves mentionnés ci-haut satisfont aux exigences d'admissibilité du RSEQ.

7.2.2 Une équipe peut apporter des modifications ou de nouvelles inscriptions (sans excéder

## Règlements spécifiques (suite)

20 noms) en respectant toutefois, la date d'échéance suivante: 21 JANVIER 2012 reçu au secrétariat. Tout changement ou ajout après cette date sera refusé.

7.2.3 Les joueurs cadets AAA d'un même programme, enregistrés à la ligue durant la saison sont automatiquement éligibles à jouer des matchs de saison régulière en Juvénile AAA, et ce, même après la date d'échéance pour les ajouts de joueurs.

## ART. 8 ÉLIMINATOIRES

### 8.1 Admissibilité des participants

8.1.1 Les joueurs devront avoir participé activement à au moins trente pour cent (30%) de matchs ou tournois.

NOTE: Dans le travail du calcul, toute fraction de .5 et plus ajoute un match ou tournoi pour être admissible.

8.1.2 Tout joueur blessé ou malade peut participer aux éliminatoires pourvu que le nombre de joutes auxquelles il a participé, plus le nombre de joutes qu'il a été absent pour blessure ou maladie, couvre la période prévue à l'article 8.1.1 en remplaçant la condition suivante: «Remettre au secrétariat de la ligue, dans les trente (30) jours qui ont suivi son arrêt de jeu ou le moment de sa blessure ou maladie, un certificat médical attestant la nature de la blessure ou maladie et la durée de l'inactivité nécessitée pour la guérison».

8.1.3 Tout joueur qui devient inadmissible aux éliminatoires selon l'article 8.1.1 des présents règlements pour cause de suspension automatique ou de sanction du commissaire, pourra ajouter à son dossier aux fins de calcul, la(les) joute(s) de suspension qu'il a dû purger pendant la saison.

8.1.4 Lorsqu'un match est gagné par forfait (20-0), les joueurs inscrits sur la feuille de pointage seront réputés avoir joué ce match et cette information sera portée au dossier individuel de chaque joueur pour compléter le dossier d'admissibilité de chaque joueur pour les éliminatoires de fin de saison et les championnats. Cette partie gagnée par forfait ne doit pas affecter la moyenne des statistiques individuelles.

### 8.2 Format des éliminatoires

8.2.1 Le format des éliminatoires de la saison 2011-2012 est déterminé par les membres lors du comité de ligue précédent l'établissement des calendriers 2011-2012. Ce nombre d'équipes est relatif au portrait de la ligue de la prochaine saison. De plus, pour chaque catégorie, seuls les membres ayant des équipes dans ladite catégorie ont ce pouvoir

#### 8.2.2.1 Cadet Féminin :

Quarts de finale (au domicile de la meilleure position au classement)			
¼ de finale #1	3 <sup>e</sup> position	vs	6 <sup>e</sup> position
¼ de finale #2	4 <sup>e</sup> position	vs	5 <sup>e</sup> position

Demi-finales (championnat provincial)			
½ finale #1	1 <sup>re</sup> position	vs	Gagnant de ¼ de finale #2
½ finale #2	2 <sup>e</sup> position	vs	Gagnant de ¼ de finale #1

Finales (championnat provincial)			
Finale OR	Gagnant ½ finale # 1	vs	Gagnant ½ finale # 2
Finale BRONZE	Perdant ½ finale # 1	vs	Perdant ½ finale # 2

#### 8.2.2.2 Cadet masculin

Quarts de finales (au domicile de la meilleure position au classement)			
¼ de finale #1	1 <sup>re</sup> position Est	vs	4 <sup>e</sup> position Est
¼ de finale #2	2 <sup>e</sup> position Est	vs	3 <sup>e</sup> position Est
¼ de finale #3	1 <sup>re</sup> position Ouest	vs	4 <sup>e</sup> position Ouest
¼ de finale #4	2 <sup>e</sup> position Ouest	vs	3 <sup>e</sup> position Ouest

Demi-finales (championnat provincial)			
½ finale #1	Gagnant ¼ finale #1	vs	Gagnant de ¼ de finale #4
½ finale #2	Gagnant ¼ finale #2	vs	Gagnant de ¼ de finale #3

Finales (championnat provincial)			
Finale OR	Gagnant ½ finale # 1	vs	Gagnant ½ finale # 2
Finale BRONZE	Perdant ½ finale # 1	vs	Perdant ½ finale # 2

## Règlements spécifiques (suite)

### 8.2.2.3 Juvénile féminin division 1

Quart de finale (au domicile de la meilleure position au classement)

¼ de finale #1	4 <sup>e</sup> position	vs	5 <sup>e</sup> position
----------------	-------------------------	----	-------------------------

Demi-finales (championnat provincial)

½ finale #1	1 <sup>ère</sup> position	vs	Gagnant de ¼ de finale #1
½ finale #2	2 <sup>e</sup> position	vs	3 <sup>e</sup> position

Finales (championnat provincial)

Finale OR	Gagnant ½ finale # 1	vs	Gagnant ½ finale # 2
Finale BRONZE	Perdant ½ finale # 1	vs	Perdant ½ finale # 2

### 8.2.2.4 Juvénile féminin division 2 et Juvénile masculin divisions 1 et 2

Quarts de finales (au domicile de la meilleure position au classement)

¼ de finale #1	3 <sup>e</sup> position	vs	6 <sup>e</sup> position
¼ de finale #2	4 <sup>e</sup> position	vs	5 <sup>e</sup> position

Demi-finales (championnat provincial)

½ finale #1	1 <sup>ère</sup> position	vs	Gagnant de ¼ de finale #2
½ finale #2	2 <sup>e</sup> position	vs	Gagnant de ¼ de finale #1

Finales (championnat provincial)

Finale OR Div. 1	Gagnant ½ finale #1	vs	Gagnant ½ finale #2
Finale BRONZE Div. 1	Perdant ½ finale #1	vs	Perdant ½ finale #2

N.B. : Tous les matchs ¼ de finales doivent être joués au plus tard la fin de semaine précédant le championnat

## 8.3 Cas d'égalité au classement

En cas d'égalité au classement, on départagera les équipes en égalité en se basant sur les critères indiqués ci-après. Chaque critère étant utilisé dans l'ordre noté, successivement et séparément, jusqu'à ce qu'une équipe obtienne un avantage.

Note : Dans tous les calculs de points pour et points contre, on ne considère pas les points pour et les points contre des parties gagnées ou perdues par forfait.

8.3.1 L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de victoires au calendrier régulier.

8.3.2 L'équipe qui a le plus grand nombre de victoires entre les équipes en cause.

8.3.3 L'équipe qui a le plus gran

d (haut) quotient entre les points pour et les points contre dans les matchs impliquant les équipes en cause.

8.3.4 L'équipe qui a le plus grand (haut) quotient entre les points pour et les points contre dans l'ensemble des matchs à l'intérieur de sa section au cours de la saison régulière.

8.3.5 L'équipe ayant encaissé le plus petit total de points contre elle dans l'ensemble des matchs de la saison régulière.

8.3.6 Si plus de deux (2) équipes sont en égalité, la même procédure sera employée jusqu'à ce que toutes les équipes en égalité aient été départagées.

8.3.7 Un match suicide sera disputé entre les équipes, si le temps le permet. Sinon, les équipes seront départagées par tirage au sort. Lorsque vous appliquez ce règlement en cas de bris d'égalité vous devez suivre les procédures suivantes :

1) Lorsque deux (2) équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

2) Lorsque trois (3) équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

Note : Cela signifie que s'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère "b" réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.

Cependant si le "b" détermine que X est première, mais qu'il y a toujours égalité entre Y et Z, alors le classement de ces équipes sera déterminé par l'application du critère "c" ainsi de suite si nécessaire. Ne revenez pas au critère "a" encore, mais passez aux critères suivants.

## ART. 9 DURÉE DES PARTIES

### 9.1 Régulière

La durée des parties sera de 4 quarts de 10 minutes chronométrées. À la mi-temps pause de dix (10) minutes sera accordée. Entre les autres quarts, une pause de deux (2) minutes sera

accordée.

## 9.2 Prolongation

Entre le temps régulier et la prolongation, une pause de deux (2) minutes sera accordée. La durée des prolongations sera de cinq (5) minutes chronométrées entrecoupées si nécessaires, d'une pause de deux (2) minutes jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité.

## 9.3 Délai

Un délai de quinze (15) minutes après l'heure qui avait été prévu pour le début de la partie sera accordé à une équipe pour qu'elle se présente sur le terrain. Passé ce délai l'équipe absente perdra par forfait. L'équipe fautive est celle ne pouvant présenter cinq (5) joueurs habillés sur le terrain dans les délais prévus, et qui n'a pas pris les moyens d'avertir de son retard. Lorsqu'on aura été prévenu de l'arrivée tardive d'une équipe, et ce, pour cause majeure, l'équipe en retard aura une (1) heure pour se présenter sur le terrain. Dès son arrivée, l'équipe aura droit à quinze (15) minutes de réchauffement.

## ART. 10 BALLONS RECOMMANDÉS

Juvenile & cadet <b>masculin</b>	BADEN SE BX-800 # 7 <u>ou</u> BADEN SE BX-450 <i>Série Lexum composite # 7</i>
Juvenile & cadet <b>fémnin</b>	BADEN SE-BX-650 # 6 <u>ou</u> BADEN SE BX-445 <i>Série Lexum composite # 6</i>

Le ballon du match sera fourni par l'équipe hôte.

## ART. 11 UNIFORMES

### 11.1 Uniformes

La vérification des couleurs de chaque équipe se fera au moment de l'élaboration des calendriers de chaque ligue AAA. Si les couleurs des deux équipes en présence portent à confusion pour les joueurs, l'équipe fautive devra changer d'uniforme. Si elle est l'équipe visiteuse, elle devra endosser les uniformes qui lui seront prêtés par l'institution hôte.

### 11.2 Calendrier régulier

Chaque équipe doit disposer d'un uniforme foncé et d'un uniforme pâle. L'uniforme pâle devra être endossée par l'équipe receveuse et l'uniforme foncé devra être endossé par l'équipe visiteuse

### 11.3 Uniformes pour les matchs de championnats

Lors des finales provinciales, les équipes participantes devront apporter deux (2) séries d'uniformes; une série foncée et une série pâle. L'équipe ayant la meilleure fiche sera considérée comme « équipe locale ».

### 11.4 Numérotation

Les numéros apparaissant sur les chandails des joueurs devront respecter les normes suivantes:

FIBA : 4 à 15 inclusivement  
20 à 25 inclusivement

Note: Ces numéros devront être visibles à l'avant et à l'arrière des chandails.

## ART. 12 DÉLITS ET SANCTIONS

### 12.1 Fautes techniques

Les fautes techniques directes sont compilées et des sanctions sont appliquées de la façon suivante :

3e faute technique : 1 partie automatique de suspension

4e faute technique : 2 parties automatiques de suspension

5e faute technique : 3 parties automatiques de suspension

Plus de 5 fautes techniques : suspension pour le reste de la saison.

Note : Lorsque la feuille de match n'indique pas si la faute technique est directe ou indirecte, la faute technique est réputée être directe.

### 12.2 Suspensions :

Sera suspendu automatiquement pour le(s) match(s) suivant(s) qui sera(ont) joué(s) par son équipe et lorsque nécessaire, son cas sera référé au commissaire, tout joueur, entraîneur ou autre personne qui mérite une expulsion. La durée de chaque suspension sera celle décrite aux règlements de chaque sport.

Note : Dans le cas d'une suspension d'un entraîneur, celui-ci ne peut être à proximité de l'aire de jeu de façon à ne pas être en mesure d'avoir un contact verbal ou visuel avec son équipe, et ce, pour la durée du match. Dans le cas d'une suspension d'un joueur, celui-ci pourra accompagner son équipe, mais ne pourra être en uniforme et ne pourra participer à la période d'échauffement.

### 12.3 Expulsion :

Lors de l'expulsion d'un entraîneur ou d'un joueur l'équipe hôte doit envoyer par télécopieur la feuille de match et le rapport de l'arbitre à l'endos de ladite feuille de match au commissariat de la ligue dans les vingt-quatre (24) heures ouvrables.

### 12.4 Séries éliminatoires et championnat :

Pour les sanctions s'appliquant durant les séries éliminatoires de ligues et les championnats, une équipe peut effectuer des représentations auprès du commissaire concerné visant à lever la suspension automatique faisant suite à une expulsion. S'il n'y a pas de représentation, la réglementation s'applique comme prévue.

### 12.5 Démission de l'organisation du championnat ou d'un tournoi :

Toute institution qui sera reconnue coupable de démission de l'organisation du championnat ou d'un tournoi, après avoir été choisie pour l'organiser sera sujette à payer une amende de 100\$.

## ART. 13 RÈGLES PARTICULIÈRES

13.1 Pour la catégorie cadette (féminine et masculine), le principe de défensive individuelle (homme à homme) sera appliqué

13.2 Sauf lors du déroulement du match les «DUNKS» seront interdits en tout temps sous peine de sanction.

13.3 L'institution hôte doit fournir des ballons à l'équipe visiteuse.

13.4 L'institution hôte doit identifier, dix (10) minutes avant le début du match et les cinq (5) joueurs partants.

13.5 L'institution hôte doit voir à ce que le terrain soit disponible trente (30) minutes avant le début de la rencontre

## Règlements spécifiques (suite)

13.6 Un match est déclaré « forfait » lorsqu'il est perdu par défaut c'est-à-dire lorsque l'équipe est absente ou incomplète. Le pointage 20-0 sera indiqué

### ART. 14 LIGNE DE TROIS (3) POINTS

Le règlement concernant la ligne de 6 m 25 et comptant pour trois (3) points sera en application pour les catégories cadette et juvénile.

### ART. 15 OFFICIELS MINEURS

Les officiels mineurs seront fournis par l'équipe hôte :

statisticien	:	2
marqueur	:	1
chronométrateur	:	1
opérateur 30 sec.	:	1

### ART. 16 RÉCOMPENSES

#### 16.1 Bannières saison régulière

Une bannière permanente sera remise à l'équipe qui terminera première au calendrier régulier :

cadet féminin
cadet masculin section est
cadet masculin section ouest
juvénile féminin division 1
juvénile féminin division 2
juvénile masculin division 1
juvénile masculin division 2

#### 16.2 Bannières championnat provincial

Une bannière permanente sera remise à l'équipe championne de la finale, et ce, pour les catégories suivantes:

cadet féminin
cadet masculin
juvénile féminin division 1
juvénile féminin division 2
juvénile masculin division 1
Juvénile masculin division 2

#### 16.3 Médailles

Des médailles seront remises à chacun des membres des équipes qui aux éliminatoires se seront respectivement classés:

Première : médaille d'or

Deuxième : médaille d'argent

Troisième : médaille de bronze

#### 16.4 Fanions

Des fanions seront remis aux joueurs des équipes d'étoiles et aux joueurs par excellence (un seul joueur pour les deux sections en cadet masculin). En juvénile féminin et masculin, seuls les athlètes par excellence de la division 1 recevront le trophée perpétuel en plus du fanion.

#### 16.5 Certificat joueur académique

Un certificat «Joueur académique par excellence» sera remis à l'élève athlète de chacune des équipes de la ligue qui se sera distingué par la qualité de ses résultats académiques.

## Règlements spécifiques (suite)

### 16.6 Certificat éthique sportive

Un certificat «Éthique sportive par excellence» sera remis à l'équipe de l'année, de chacune des catégories/sexe, qui se sera distinguée sur le plan de l'éthique sportive.

### \*\*16.5 Certificat entraîneur

Un certificat «Entraîneur par excellence» sera remis à l'entraîneur de l'année, de chacune des catégories/sexe.

## ART. 17 RÈGLEMENTS OFFICIELS

Les règlements officiels du basket-ball de F.I.B.A. incluant les amendements du RSEQ seront utilisés. Toutefois, les règlements spécifiques des ligues AAA auront préséance sur les règlements officiels. Les règlements administratifs du RSEQ devront également être respectés.

## Ligue métropolitaine AAA

### Nombre de joueuses

Une équipe est composée d'un minimum de huit (8) joueuses et d'un maximum de quinze (15) joueuses pour les catégories FBAA, BFAAA, CFAA, CFAAA, JFAA et JFAAA.

Une équipe qui se présente avec moins de huit (8) joueuses en FBAA, BFAAA, CFAA, CFAAA, JFAA et JFAAA sera déclarée forfait

(N.B. : Si une équipe se présente avec cinq (5), six (6) ou sept (7) joueuses, la partie est quand même jouée.)

### Temps de jeu

Benjamin féminin AA et AAA - - 4 quarts de 8 minutes

- règlement de participation durant les trois premiers
- règlement de la défensive obligatoire - - homme à homme

Cadet féminin AAA - - 4 quarts de 10 minutes

- règlement de la défensive obligatoire - - homme à homme

Juvenile féminin AAA - - 4 quarts de 10 minutes

- 1 minute de repos entre le 1er et le 2e quart, ainsi que le 3e et le 4e quart pour toutes les catégories.
- Une pause maximale de 10 minutes à la demie sera permise pour toutes les catégories.

### Règlements spécifiques (suite)

La durée des prolongations pour le BFAAA sera de trois (3) minutes chronométrées, entrecoupées si nécessaire d'une minute, jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité à la fin de chaque période de prolongation. Entre le temps régulier et la prolongation, une pause de deux (2) minutes sera accordée.

La durée des prolongations pour le CFAAA et le JFAAA sera de cinq (5) minutes chronométrées, entrecoupées si nécessaire d'une minute, jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité à la fin de chaque période de prolongation. Entre le temps régulier et la prolongation, une pause de deux (2) minutes sera accordée.

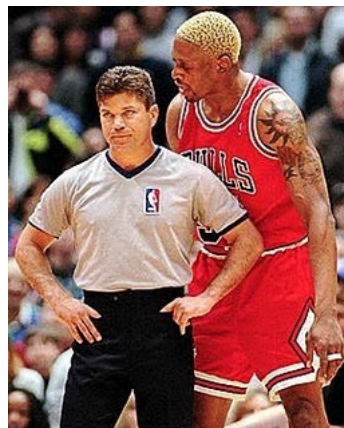
### Sites de compétition

École secondaire Du Rocher (CFAAA)

300, 7e Rue, Grand-Mère (QC)

Collège Marie-de l'Incarnation (BFAAA, CFAAA et JFAAA)

725, rue Hart, Trois-Rivières (QC)



### Les assignations

Celles-ci sont disponibles à partir du site web de l'association. Vous devez récupérer le fichier intitulé bordereau\_membres\_11.pdf et imprimer votre copie identifiée à votre nom. Lorsque les assignations sont données, il est convenu par défaut que le membre les accepte, donc si il y a une erreur ou un conflit d'horaire, le membre doit rapidement aviser l'assignateur de la problématique pour se décharger de la responsabilité de ce match.

Si le membre doit se faire remplacer, on lui demande de respecter la procédure suivante :

- effectuer la démarche de remplacement au moins 48 heures avant le match,
- utiliser les outils disponibles sur la page web pour rentabiliser ses efforts,
- débiter ses demandes auprès des arbitres appartenant au même secteur que lui,
- s'assurer que l'officiel de remplacement est qualifié pour faire le niveau d'arbitrage,
- communiquer le changement à l'assignateur à des fins d'approbation.

**Bordereau électronique (format excel) pour entrer vos matches - site le site [aabbm.com](http://aabbm.com)**