

BASKETBALL

LIGUE DES POINTS D'EXCLAMATION!!!

Règlements spécifiques

Texte surligné en bleu:
modifications apportées à
l'automne 2011

29. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux adoptés par la Fédération internationale de basketball amateur (F.I.B.A.) avec les modifications apparaissant aux sous-articles ci-bas.

Les principaux règlements de la F.I.B.A. en vigueur dans nos ligues sont présentés à l'annexe C.

30. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE

Les équipes doivent inscrire un minimum de 8 joueurs dans toutes les catégories.

31. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

La durée d'une rencontre est répartie de la façon suivante:

- 1^e Une (1) première demie de trente (30) minutes (temps continu);
- 2^e Une (1) deuxième demie de 15 minutes (temps chronométré);
- 3^e Une période de repos de 2 minutes entre les deux demies.

Un total de deux (2) temps d'arrêt de trente (30) secondes chacun peuvent être demandés par chacune des équipes durant la rencontre, incluant la prolongation.

Les temps d'arrêt doivent être demandés à un des arbitres par un joueur sur le terrain ou sur le banc lors d'un arrêt du jeu.

32. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE

L'équipe doit débiter et terminer la partie avec un minimum de cinq (5) joueurs pour que le résultat soit valide, sauf dans le cas d'une blessure où une équipe peut terminer la partie avec 4 joueurs.

33. CHANGEMENTS DE JOUEURS DURANT LA RENCONTRE

Les remplacements sur le jeu sont possibles dans trois (3) situations:

- lors d'une blessure (seul le joueur blessé peut être remplacé);
- lors d'un arrêt du jeu provoqué par une faute, un temps d'arrêt, un ballon tenu.
- durant les 2 dernières minutes de jeu quand l'équipe se fait marquer un panier.

Un joueur remplaçant doit se présenter à la table du marqueur pour signifier son intention de substitution. Il doit aussi attendre que l'arbitre lui donne la permission d'entrer sur le terrain.

En tout temps, les remplaçants doivent se tenir ou s'asseoir près du banc des joueurs.

34. BRIS D'ÉGALITÉ

La procédure pour briser l'égalité à la fin du temps réglementaire durant le calendrier régulier se déroule comme suit:

Il y a une période de prolongation de 3 minutes. Si l'égalité persiste, chaque équipe nomme 5 joueurs et ceux-ci se présentent à l'arbitre. Chaque joueur effectue un lancer, en alternance d'équipe, et le total des 5 joueurs détermine le pointage de l'équipe.

Si, après cette période de lancers, il y a toujours égalité, chaque équipe doit nommer un joueur **n'ayant préalablement pas lancé** pour déterminer le vainqueur. Tous les joueurs doivent avoir lancé avant de recommencer. L'équipe qui alignerait seulement 5 joueurs et qui se retrouverait dans ce cas ne sera pas pénalisée par cette procédure.

L'équipe qui perd la prolongation ou l'épreuve des lancers pour briser l'égalité à la fin de la partie réglementaire se voit créditer quand même un match nul à sa fiche.

35. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Le port de chandails identiques et numérotés est obligatoire pour tous les joueurs d'une même équipe.

Le port d'espadrilles qui ne laissent pas de marques sur le plancher est également obligatoire.

Les arbitres peuvent enjoindre des joueurs à quitter le terrain pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux qui pourrait mettre en péril la sécurité des autres participants.

Dans ce cas, les joueurs contrevenants peuvent revenir au jeu après s'être exécutés et après s'être présentés à un des arbitres qui doit s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est maintenant sécuritaire.

Le joueur qui brise une pièce de l'équipement prêté par le PEPS pour contester une décision ou par manque de sang-froid devra payer la pièce en plus de se voir infliger une suspension possible.

36. FAUTES INDIVIDUELLES, TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES

Il y a 5 sortes de fautes.

36.1 Faute personnelle

Une faute personnelle est octroyée quand un joueur provoque un contact avec un adversaire, que le ballon soit en jeu, vivant ou mort.

Sanction:

- 1 faute personnelle est inscrite à la fiche du joueur fautif
- Le joueur fautif est expulsé de la partie après avoir commis une 5^e faute personnelles (ou l'équivalent).

Il y a bonus dès la 8^e faute personnelle; chaque infraction donne alors droit à deux (2) lancers francs automatiques.

36.2 Faute technique "pour prendre un petit avantage déloyal" (T1)

- Ex.:
- 6 joueurs sur le terrain
 - joueur qui revient du jeu après expulsion pour 5 fautes
 - retarder le jeu avec remise lente du ballon ou d'une autre façon
 - ne pas faciliter le travail de l'arbitre lors des lancers francs
 - mauvaise substitution
 - sortir du terrain pour éviter le 3 secondes
 - gêner la vision du joueur adverse en agitant les mains
 - changer de numéro de chandail sans avertir le marqueur

Sanction:

- 1 faute personnelle à la fiche du joueur **T1**
- 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs à la première infraction
- Expulsion du match du joueur fautif à la deuxième infraction (Il n'y a pas de suspension et pas de perte de point d'esprit sportif pour ce type d'infraction)

36.3 Faute technique de comportement (T2)

- Fautes graves:
- jurons et blasphèmes envers un joueur
 - intimidation ou agression verbale envers un joueur
 - contestation ouverte, vive ou répétée des décisions des arbitres et du travail du marqueur
 - impolitesse ou propos abusifs envers les officiels
 - gestes vulgaires de colère ou de désapprobation comme montrer le doigt
 - botter, frapper ou lancer le ballon après le coup de sifflet
 - insultes et injures envers un officiel
 - menaces envers un officiel

Sanction:	<ul style="list-style-type: none">• 2 fautes personnelles à la fiche du joueur T2 T2• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs• Expulsion du match à la première infraction• Suspension selon la gravité de l'infraction• Perte de ½ point d'esprit sportif
-----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

36.4 Faute antisportive (A)

- a) Fautes graves:
- tirer le chandail d'un joueur adverse
 - ne pas jouer le ballon sans trop assaillir le joueur adverse
 - ne pas jouer le ballon convenablement à la fin du match

Sanction:	<ul style="list-style-type: none">• 2 fautes personnelles à la fiche du joueur A A• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs• Expulsion du match du joueur fautif à la deuxième infraction• Suspension possible selon la gravité de l'infraction• Pas de perte de point d'esprit sportif
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- b) Fautes plus graves:
- commettre une faute personnelle après un arrêt du jeu
 - bousculer un joueur
 - pousser un joueur dans le dos ou passer sous lui lors du lay-up
 - faire une jambette à un joueur
 - accrocher dangereusement

Sanction:	<ul style="list-style-type: none">• 2 fautes personnelles à la fiche du joueur A A• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs• Expulsion du match du joueur fautif à la deuxième infraction• Suspension possible selon la gravité de l'infraction• Perte de ½ point d'esprit sportif
-----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

36.5 Faute disqualifiante (D)

- donner un coup de poing
- se battre
- agripper quelqu'un par la gorge
- accrocher très dangereusement un joueur
- tenter de blesser par des gestes de violence excessive

Sanction:	<ul style="list-style-type: none">• 3 fautes à la fiche personnelle D D D• 2 lancers francs à l'autre équipe et possession du ballon après les tirs• Expulsion du joueur et suspension minimum de 3 parties selon la gravité de l'infraction• Perte de 1 point d'esprit sportif
-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

37. LIMITES AU DOSSIER DES INFRACTIONS PERSONNELLES ET COLLECTIVES

JOUEUR		
LIGUE MASCULINE	LIGUE FÉMININE	SANCTIONS
FAUTES MINEURES		
5 fautes personnelles et plus dans une partie	5 fautes personnelles et plus dans une partie	expulsion de la partie
FAUTES MAJEURES		
3 ^e faute technique (T2) ou antisportive (A) ou (D) cumulativement dans un an	2 ^e faute technique (T2) ou antisportive (A) ou (D) cumulativement dans un an	suspension automatique d'une partie
4 ^e faute ...	3 ^e faute ...	suspension automatique de 2 parties
5 ^e faute ...	4 ^e faute ...	exclusion pour le reste de la saison
Total de 8 fautes de ces types durant 2 années consécutives	Total de 6 fautes de ces types durant 2 années consécutives	perte du droit de jouer pour un trimestre ou un an

Les fautes personnelles totales sont comptabilisées partie après partie sans autre sanction.

Le responsable de ligue pourra faire un meilleur suivi avec les joueurs qui sont punis souvent ou qui font peu d'efforts pour éviter de commettre des infractions.

ÉQUIPE

Ligue masculine	Ligue féminine	Sanctions
3 fautes graves (T2, A ou D) dans une rencontre	2 fautes graves (T2, A ou D) dans une rencontre	défaite par défaut
8 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (excluant les séries)	5 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (excluant les séries)	perte du droit de participer aux séries finales et non-renouvellement de la franchise
9 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (incluant les séries)	6 fautes graves (T2, A ou D) et + durant l'année (incluant les séries)	perte immédiate de la franchise et non -renouvellement de celle-ci

La sanction peut s'appliquer le lendemain de la faute fatidique.

Les infractions commises durant les séries finales comptent dans l'application de cette règle.

Cette règle s'applique pour les joueurs réguliers et substitués.

38. RÈGLES SPÉCIFIQUES DES SÉRIES FINALES

Pour pouvoir participer aux séries de fin de saison, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:

- 1° Conserver un minimum de 32 points d'esprit sportif en incluant les points bonus de comportement.
- 2° Avoir moins de 8 fautes graves (T2, A ou D) (5 dans les cat. F+ F1 F2).
- 3° Avoir moins de 3 forfaits.

Les règlements détaillés concernant les séries seront disponibles vers la mi-mars.

Septembre 2010

d:\rep\2010-2011\Regl\Aut 2010 Basketball

Annexe A: NOUVELLES RÈGLES F.I.B.A. APPLICABLES AU JEU DE L'INTRA

- Lors d'une **remise en jeu dans le territoire défensif**, les officiels n'ont pas à prendre possession du ballon (réf.: exception au règlement F.I.B.A.)
- Pour qu'il y ait **retour en zone arrière**, il faut que l'équipe soit en contrôle du ballon.
- Il peut maintenant y avoir un retour en zone arrière sur un entre-deux si un joueur saute du terrain avant vers le terrain arrière en attrapant le ballon au vol.
 - Lors d'un retour en zone arrière, le joueur effectuant la remise en jeu se tient en touche en terrain avant au point le plus près où le ballon a été touché et ne peut pas lancer le ballon en terrain arrière lors de la remise en jeu.
- La règle des **30 secondes** n'est pas appliquée sauf dans les 2 dernières minutes si l'écart des points est de moins de 10 points. Ce sont les arbitres qui s'occupent de faire respecter ce règlement.
- La règle de **possession alternée** est en vigueur dans notre ligue. Cette règle consiste en:
- faire seulement un entre-deux au début de la rencontre et de la prolongation durant les séries finales;
 - donner la possession du ballon (par une remise en jeu de la ligne de côté ou la ligne de fond) à l'équipe qui a perdu l'entre-deux lors de la prochaine situation d'entre-deux;
 - alterner par la suite la possession du ballon à chaque entre-deux.
- Lorsqu'un joueur saute pour tirer au panier, l'action de tirer se poursuit jusqu'à ce que les pieds du joueur retournent au sol après le relâchement du ballon. Toutefois, le contrôle d'équipe se termine aussitôt que le ballon quitte la main du lanceur.
- La règle de **marcher avec le ballon** est comme suit:
- Un joueur qui saisit le ballon les deux pieds au sol peut choisir n'importe quel pied de pivot.
 - Si le joueur saisit le ballon avec un seul pied au sol, ce pied devient le pivot lorsque l'autre pied revient au sol.
 - Lorsqu'un joueur saisit le ballon sans aucun pied en contact avec le sol, le premier pied à retomber au sol devient le pivot. Si les deux pieds retombent au sol simultanément, l'un ou l'autre peut être choisi comme pivot.
- **Goal-tending:** Lors d'un tir ou d'un lay-up, personne ne peut toucher le ballon après qu'il ait touché le panneau, et ce même s'il est toujours dans sa phase ascendante.
- Conséquence:
- si joueur adverse: le panier est accordé
 - si coéquipier: violation et reprise du jeu sur la ligne de fond par l'équipe adverse (aucun panier n'est accordé)
- Faire vibrer le panneau, **même accidentellement**, constitue un goal-tending. Les règles en vigueur s'appliquent donc.
- Un maximum de 5 joueurs peuvent occuper les espaces le long du **couloir des lancers francs** (2 coéquipiers et 3 adversaires du lanceur).
- Les premiers et troisièmes espaces de chaque côté du couloir des lancers francs peuvent être occupés seulement par des adversaires du lanceur, les deuxièmes seulement par un coéquipier du lanceur.
 - Tout joueur n'occupant pas un espace le long du couloir des lancers francs doit demeurer dans la zone des 3 points et derrière le prolongement de la ligne de lancers francs jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau lors du dernier lancer.

→ Lors d'une situation d'entre-deux en zone défensive, **l'arbitre doit marquer le ballon** avant de le remettre au joueur de l'équipe concernée.

→ Frapper accidentellement, au jugement de l'arbitre, le ballon avec la jambe (cuisse y compris) ne constitue pas une violation. Cette action est illégale uniquement lorsque le geste est délibéré.

→ Il n'est pas permis de toucher le ballon après un panier offensif dans le but de ralentir l'attaque adverse. Ce geste constitue une faute technique T1.

- Ex.:
- déposer le ballon au sol
 - pousser le ballon plus loin
 - etc...

En évitant de toucher au ballon, vous évitez beaucoup de bonnes ou mauvaises interprétations de la part des officiels, alors n'y touchez donc pas!

TABLE DES MATIÈRES

Règlements généraux des ligues-maison du SAS

	Page
Considération générale.....	1
1. Admissibilité et mode d'adhésion aux ligues à titre individuel.....	1
2. Mode d'adhésion d'une équipe.....	1
3. Inscription officielle de l'équipe.....	2
4. Minimum de joueurs sur la liste officielle.....	2
5. Droit de jouer dans une seule équipe.....	2
6. Calibre de jeu des joueurs réguliers.....	3
7. Modification de la liste officielle.....	3
8. Joueurs substitués.....	4
9. Contrôle de l'admissibilité à l'automne et l'hiver.....	6
10. Vérification de l'identité et sanctions quant à l'admissibilité.....	7
11. Changement de catégorie de jeu.....	7
12. Alcool.....	7
13. Supervision du déroulement des rencontres de la ligue.....	7
14. Formule de compétition.....	7
15. Reprises.....	8
16. Alignement des joueurs pour une rencontre.....	8
17. Tolérance pour retard.....	8
18. Forfait.....	9
19. Partie perdue par défaut.....	9
20. Protêt.....	10
21. Officiels.....	10
22. Joueur blessé.....	10
23. Perte de franchise.....	11
24. Infractions et sanctions.....	11
25. Suspensions dans les activités de ligues et de tournois.....	12
26. Points au classement (sauf au volleyball).....	12
27. Égalité au classement (sauf au volleyball).....	13
28. Règles d'admissibilité pour les séries finales.....	13

Règlements spécifiques de basketball

29. Règlements techniques de jeu.....	14
30. Nombre de joueurs réguliers par équipe.....	14
31. Durée et déroulement de la rencontre.....	14
32. Nombre de joueurs dans la rencontre.....	14
33. Changements de joueurs durant la partie.....	14
34. Bris d'égalité.....	14
35. Équipement des joueurs.....	15
36. Fautes techniques, individuelles et disqualifiante.....	15
37. Limites au dossier des infractions personnelles et collectives.....	17
38. Règles spécifiques des séries finales.....	17
Annexe A: Nouvelles règles F.I.B.A. applicables au jeu de l'intra.....	18