



# Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



## Règlements généraux

---

### B a s k e t b a l l

#### Début de la partie

- ✓ Un délai de dix minutes, en fonction de la partie précédente, est prévu pour permettre aux équipes de se préparer et de s'échauffer avant chacune des parties.
- ✓ Toute équipe qui arrive en retard 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 du début de la partie prévue à l'horaire perdra sa 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.

#### Composition de l'équipe

- ✓ Le nombre de joueurs sur le terrain est de cinq et le nombre maximal de substituts est de sept.
- ✓ Une équipe est donc constituée d'un maximum de douze 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, les trois secondes recommencent seulement à être comptées lorsqu'un joueur reprend le contrôle de ce dernier.
- ✓ Le joueur qui attaque avec le ballon ne peut pas revenir dans sa zone arrière.
- ✓ Un joueur est hors-jeu, et se verra imposer une faute, s'il touche ou dépasse une limite du terrain en possession du ballon.



## Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



### Règlements généraux

---

- ✓ 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 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 pour la catégorie 16-18 ans.

#### 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 sera utilisé. Par contre, si les entraîneurs s'entendent sur un autre modèle, l'arbitre devra l'accepter.

#### Substitutions

- ✓ Tous les changements doivent être effectués à la table des marqueurs, et ce, pour 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 leurs joueurs.



# Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



## Règlements généraux

---

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 par période : un par demie en temps réglementaire et un par période de prolongation.

### Couleurs de chandails

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



# Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



## Règlements généraux

---

### 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.
- ✓ S'il y a égalité au classement, une victoire sera accordée à l'équipe qui a remporté la partie disputée entre les deux formations.
- ✓ On calcule les points pour, c'est-à-dire les points marqués par sa propre équipe.
- ✓ On calcule les points contre, c'est-à-dire les points concédés par sa propre équipe.
- ✓ S'il y a encore égalité, on calcule la différence entre les points marqués et les points concédés (points pour et points contre).
- ✓ Au besoin, on effectuera un tirage à pile ou face pour déterminer le classement des deux équipes qui sont à égalité.

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