BASKETBALL

2024

OFFICIEL

Note :

Le texte apparaissant en rouge est un changement par rapport à l'année précédente.
Le ~~texte rayé en rouge~~ est un retrait par rapport à l'année précédente.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Résidence

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résidents de l'île de Montréal exclusivement.

2. Représentation

2.1. Les participants représentent, lors des finales, la délégation où ils se sont inscrits (lieu de pratique), sauf s'il y a entente préalable entre les délégations.

Dans le cas d'un litige entre deux délégations, celui-ci sera débattu devant le comité organisateur des Jeux de Montréal.

2.2. Pour représenter une délégation, les participants doivent avoir participé au(x) événement(s) identifié(s) dans les règlements spécifiques de chaque discipline. Dans le but de favoriser la participation, un participant peut s'inscrire à plus d'un sport à la Finale des Jeux de Montréal, et ce, à la seule condition que ce dernier n'ait pas de chevauchement de ses jours de compétition. S'il y a un tel chevauchement, le participant doit faire le choix définitif du sport auquel il souhaite s'inscrire.

2.3. Tous les renseignements exigés sur les listes d'inscriptions doivent être validés par le chef de la délégation.

3. Participation

3.1. Les catégories d'âges sont déterminées à l'intérieur des règlements spécifiques de chaque discipline.

3.2. Les critères de sélection pour l'inscription des athlètes sont établis selon la philosophie de chaque arrondissement.

4. Exclusions

4.1. Dans le cas des disciplines ayant des standards d'exclusion au niveau de la performance, ceux-ci doivent avoir été réalisés avant le 1er septembre de l'année qui précède les Jeux, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.2. Les médaillés d'or de l'année précédente dans une catégorie d'âge ou de poids (dans le cas d'une équipe si elle est composée de 50 % des mêmes membres) ne peuvent pas se présenter aux Jeux de Montréal dans la même épreuve de cette catégorie.

4.3. Dans le cas où des réseaux[1] ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1er septembre et les Jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.4. Les trois premiers aux championnats provinciaux de l'année précédente, dans la même catégorie, ne sont pas admissibles.

[1] Réseaux : voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

5. Pénalité

5.1. En sports individuels

5.1.1. Tout retard après l'appel officiel entraîne une disqualification à l'épreuve en cours.

5.2. En sports collectifs

5.2.1. Tout retard, lors des rencontres, entraîne la perte du match pour l'équipe fautive. Cependant, les points de participation sont accordés si le match peut se dérouler sur au moins la demie (1/2) du temps réglementaire.

5.2.2. Si le nombre minimum de joueurs n'est pas atteint, l'équipe fautive perd le match et les points de performance. Cependant, les points de participation seront accordés, s'il y a match.

6. Déroulement des compétitions

Les règlements de compétition sont ceux des fédérations de régie, sauf s'il en est précisé autrement dans les règlements spécifiques.

FORMULATION DE LA PHILOSOPHIE PRÔNÉE PAR LES JEUX DE MONTRÉAL POUR LES CATÉGORIES NOVICE ET MINI

Le minibasket est un jeu basé sur le véritable basketball, mais adapté pour les enfants d'âge scolaire. C'est un jeu qui doit être un amusement, une distraction, un plaisir pour tous les participants soient : joueurs, entraîneurs, parents et spectateurs. Le minibasket permet aux enfants de s'initier au basketball dans une ambiance de coopération, d'esprit sportif et d'amitié. Filles et garçons, tous doivent participer dans un programme de minibasket bien organisé et bien administré. Les enfants apprennent non seulement la technique du jeu, mais aussi les règles du basketball, la courtoisie envers l'adversaire, la satisfaction de faire partie d'une équipe et d'y contribuer et développent le désir de s'améliorer dans tous les domaines.

FORMULATION DE L'ATTITUDE ET DU COMPORTEMENT NORMAL D'UN ENTRAÎNEUR DE MINIBASKET TELLE QUE PRÔNÉE PAR LES JEUX DE MONTRÉAL

En premier lieu, l'entraîneur de minibasket doit enseigner aux enfants les valeurs morales en même temps que la technique du jeu. Le développement physique, psychologique et moral dépend de l'entraîneur qui doit donner le bon exemple en pratiquant lui-même ce qu'il enseigne aux enfants. L'enseignement des valeurs telles que le respect de l'adversaire, la courtoisie, le respect des règles, l'esprit sportif, le jeu d'équipe et le contrôle de soi font partie des obligations de l'entraîneur envers ses joueurs de minibasket. Les entraîneurs de mini basket sont encouragés à suivre des programmes de certification. Finalement, l'entraîneur doit faire comprendre aux jeunes mini-basketteurs que la victoire n'est pas un but en soi, mais un moyen de mesurer le progrès effectué et que l'amitié est toujours le but du minibasket.

RÈGLEMENTS TECHNIQUES

RÈGLES DU JEU

Les seules règles de jeu reconnues par les Jeux de Montréal sont celles approuvées par la Fédération internationale de basketball (https://www.fiba.basketball/documents/Mini-Basketball-French.pdf) auxquelles les modifications suivantes sont apportées :

CATÉGORIES

- NOVICE MASCULIN
  Jeunes nés entre le 1er octobre **2013** au 31 décembre **2015**
  (surclassement autorisé pour les jeunes nés en **2016** seulement)

- MINI FÉMININ
  Jeunes nées entre le 1er octobre **2011** au 31 décembre **2013**
  (surclassement autorisé pour les jeunes nées en **2014**)

PANIERS

L'anneau doit être placé à 2,60 mètres (8 pieds) au-dessus du sol.

BALLON

La circonférence du ballon ne doit pas avoir moins 68 cm ni plus de 71 cm.
(Le ballon doit être obligatoirement de grandeur 5.)

DURÉE DE LA PARTIE

1er au 3e quart : 6 minutes avec pause à la 3e minute pour changement (temps continu*)
4e quart : 6 minutes (temps continu* sauf les deux (2) dernières minutes)
Un intervalle d'une minute est accordé entre le premier et le deuxième quart ainsi qu'entre le troisième et le quatrième quart.
Une période de cinq (5) minutes est accordée à la mi-temps.
(*temps continu signifie que le chronomètre ne s'arrête qu'aux temps morts.)

N.B. S'il y a une différence de vingt (20) points ou plus entre les deux (2) équipes, les deux (2) dernières minutes se jouent à temps continu.

Aucune équipe ne peut jouer plus de deux matchs dans la même journée (règlement de la Fédération du Basketball du Québec (FBBQ)).

RETARD

Les équipes doivent se présenter à l'enregistrement au plus tard trente (30) minutes avant le début de la partie munies de leur fiche de participation dûment remplie.
Les parties doivent débuter aux heures prévues.
Un délai de dix (10) minutes sera accepté lors d'un retard, et ce, à compter de l'heure prévue du match. Cependant, une faute technique sera imposée à l'équipe retardataire qui se présente avant l'expiration du délai et la partie débutera quand même par un entre-deux après les lancers francs.

RÉSULTAT NUL ET PROLONGATION

En raison de la formule de tournoi utilisée (classement gagnant), il n'y aura aucune prolongation durant celui-ci. Les matchs nuls seront toutefois considérés dans le système de classement.

LA RÈGLE DU TROIS (3) POINTS

La règle des trois (3) points ne s'applique pas.

LA RÈGLE DU VINGT-QUATRE (24) SECONDES

La règle du vingt-quatre (24) secondes est laissée à la discrétion des arbitres.

LA RÈGLE DE PARTICIPATION OBLIGATOIRE DES JEUX DE MONTRÉAL

La règle de participation obligatoire des Jeux de Montréal s'applique. Le nombre minimal de joueurs en uniforme et prêts à débuter le match est de huit (8).
(Voir annexe 1)

N.B. Les équipes et les joueurs devront avoir participé à au moins un tournoi du réseau municipal de basketball. Les finales régionales des Jeux du Québec ainsi que les préliminaires organisés en délégations sont aussi acceptées comme tournoi.

LA RÈGLE DE DÉFENSIVE INDIVIDUELLE OBLIGATOIRE DES JEUX DE MONTRÉAL

La règle de défensive individuelle obligatoire des Jeux de Montréal s'applique.
(Voir annexe 2)

N.B. Défensive homme à homme demi-terrain s'il y a une différence de vingt (20) points ou plus.

FORMULE DU TOURNOI :

TOURNOI À LA RONDE – CLASSEMENT GAGNANT

Chaque équipe se retrouve à l'intérieur d'une cellule de trois (3) ou quatre (4) équipes et dispute deux (2) ou trois (3) matchs en affrontant à une reprise chacune des autres équipes (tournoi à la ronde). Chaque cellule de trois (3) ou quatre (4) équipes est indépendante de l'autre et est constituée en fonction de la force des équipes en présence afin d'obtenir un meilleur équilibre lors des matchs. Les cellules seront formées par le classement général de la dernière compétition des Jeux de Montréal. (Ex. : les trois premières positions ou les quatre premières positions des Jeux de Montréal **2023** se retrouveront dans la cellule A, etc.) Le comité organisateur de la compétition procédera de cette façon dans le but de former des cellules équilibrées.

Tous les participants, qu'ils soient joueurs ou entraîneurs, sortent gagnants de leur participation au tournoi à la ronde. Chaque cellule étant indépendante de l'autre, le partage des honneurs se fait à l'intérieur de la cellule.

CLASSEMENT GAGNANT

Match joué = 1 point
Match nul = 1 point supplémentaire
Match gagné = 2 points supplémentaires

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES PAR CELLULE DE 3 OU 4 ÉQUIPES
Or (6 ou 7 pts et +)
Argent (4 ou 5, ou 5 ou 6 pts)
Bronze (1 à 3 ou 4 pts)

BANNIÈRE DISCIPLINAIRE
Dans le cas d'une égalité au classement entre plusieurs équipes à la fin du tournoi à la ronde, au niveau de la performance, le classement final sera déterminé en fonction des critères suivants :

- Le pointage participation;
- L'équipe ayant accordé le MOINS de points;
- L'équipe ayant cumulé les plus de points d'esprit sportif;
- Si l'égalité persiste encore, il y aura tirage au sort.

Cette bannière est attribuée à la délégation qui accumule le meilleur pointage de participation, de performance et d'esprit sportif chez les garçons et les filles combiné à la fin du tournoi.

TENUE VESTIMENTAIRE
Le chandail des Jeux de Montréal est obligatoire et doit être à l'intérieur des shorts ; **chaque joueur devra être vêtu de son chandail de délégation au moins 10 minutes avant le début de son match**. Il est fortement suggéré que les délégations numérotent les chandails des jeunes, **LE PORT DU SHORT EST OBLIGATOIRE.**

AUTRES

Table d'accréditation

Tous les joueurs devront se présenter une heure avant leur match avec leur carte d'assurance maladie au responsable disciplinaire pour valider leur participation.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX : (Exclusion - Article 4.3)

Réseau municipal
Tout réseau reconnu et sanctionné par la Ville de Montréal, une association régionale ou la Fédération de Basketball du Québec.

Réseau provincial
La Ligue de Basketball de Montréal (LBM), le Circuit Basketball Québec (CBQ), la Ligue Basketball Québec (LBQ) et le championnat provincial scolaire ou civil en mini basketball.

RÈGLEMENTS DE PARTICIPATION
(ANNEXE 1)

NOMBRE DE JOUEURS INSCRITS

Le nombre minimal de joueurs en uniforme inscrits et prêts à débuter le match est de huit (8) par équipe.

Une équipe comptant moins de huit (8) 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 (garçon et fille).

La règle de participation s'applique sur le minimum de joueurs requis selon la réglementation soit 8 joueurs.

SUBSTITUTIONS

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 trois (3) 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 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 visiteuse 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 (2) quarts complets ou l'équivalent au cours des trois (3) premiers quarts.

PARTICIPATION MINIMALE

IMPORTANT : Pour être comptabilisé dans le calcul de pointage de participation, tout joueur 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 huit (8) 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.

BLESSURE ET DISQUALIFICATION

Si une substitution devient obligatoire au cours d'un match à cause de blessures 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 :

Si, à cause de blessures ou de 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 3e 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.

Avant le quatrième quart

Lorsqu'une équipe doit jouer à court d'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 match, chacune des présences au jeu de tout joueur.

SANCTION

Toute équipe qui enfreint ce règlement perd le match par forfait. La responsabilité de se conformer au règlement appartient à l'entraîneur. La sanction s'appliquera dès la découverte de l'infraction et même après la fin du match, tant et aussi longtemps que les deux (2) arbitres n'auront pas signé la feuille de match.

Les Jeux de Montréal
Ma première compétition

RÈGLEMENT DE LA DÉFENSIVE OBLIGATOIRE
CATÉGORIES NOVICE ET MINI

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 trois points.

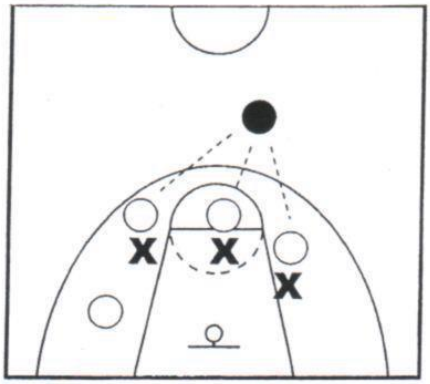
Diagramme #1

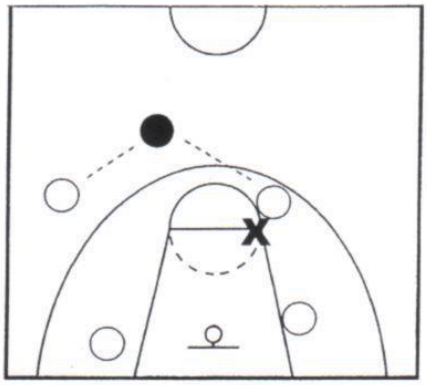
Diagramme #2

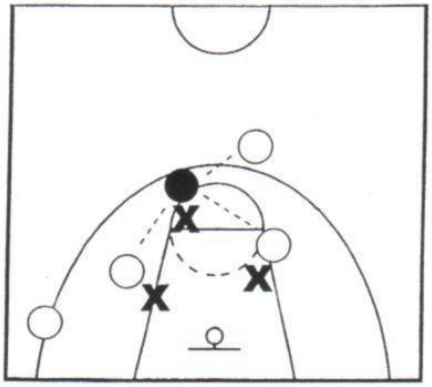
Diagramme #3

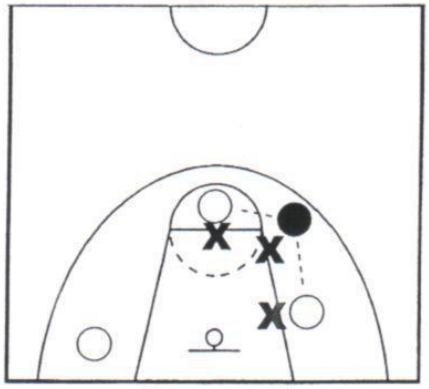
Diagramme #4

● Porteur du ballon ○ Attaquant X Défenseur

SANCTIONS :

1e infraction :	Avertissement
2e infraction :	1e faute technique à l'entraîneur
3e infraction :	2e faute technique à l'entraîneur
4e infraction :	L'équipe perd par forfait.

ACTIVITÉ : BASKETBALL (mini)

SPORTS (inscription)	CATÉGORIE	ANNÉE (S)	G/F	PARTICIPATION	SURCLASSEMENT	REMARQUES
Basketball Régulier : (30) _____ Total : (30)	Novice	du 01-10-2013 au 31-12-2015	G	2 équipes Une (1) équipe par catégorie d'âge et de sexe ÉQUIPE : minimum 8 maximum 15 Aucune équipe mixte	Jeunes nés en 2016 seulement	
	Mini	du 01-10-2011 au 31-12-2013	F		Jeunes nées en 2014 seulement	

Légende
G : garçon
F : fille

POINTAGE PERFORMANCE (SPORTS COLLECTIFS) (40 %)		
Par catégorie : Dans chaque catégorie l'équipe classée dernière marque 1 point, l'avant-dernière, 2 points et ainsi de suite en remontant jusqu'à la première place. Le maximum varie donc en fonction du nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie (minimum 4 points, maximum 27 points).		
POINTAGE PARTICIPATION (40 %)		
30 participants	100 % de la délégation	= 40 points
29 participants	29/30e de la délégation	= 39 points
28 participants	28/30e de la délégation	= 37 points
27 participants	27/30e de la délégation	= 36 points
et ainsi de suite Les points de participation sont attribués au prorata de la délégation.		
POINTAGE- ESPRIT SPORTIF (20 %)		
20 points sont accordés pour l'esprit sportif Les délégations (athlètes et entraîneurs) seront évaluées sur les cinq (5) éléments suivants : 1) ponctualité, 2) respect des règlements, 3) respect des officiels (mineurs et majeurs), 4) respect de ses athlètes (pour les entraîneurs) et de ses coéquipiers (pour les athlètes), 5) respect de l'adversaire. Chaque élément sera évalué sur une échelle de 1 à 4. Les responsables de discipline peuvent utiliser une des trois méthodes d'évaluation : 1) Évaluation faite par les entraîneurs (idem qu'en 2007). 2) Évaluation effectuée par une personne nommée par le responsable de discipline (évaluateur anonyme). 3) Évaluation effectuée par le responsable de discipline.		