



**Règlements de ligue
Basketball en fauteuil roulant
Division Mini
2023-2024**



Définition de la Division Mini

- Ligue d'introduction et de développement au basketball en fauteuil roulant.
- 3 contre 3.

1. Équipes

- 1.1. Toute équipe doit faire parvenir son formulaire d'adhésion dûment complété à la date prévue par la commission sous peine de ne pouvoir participer aux tournois de la présente saison.
- 1.2. L'équipe inscrite comme "Receveur" sur l'horaire porte l'uniforme pâle et l'équipe inscrite comme "Visiteur" porte l'uniforme foncé.
 - 1.2.1. À ne pas confondre: une équipe qui est l'hôte d'un tournoi ne sera pas nécessairement inscrite comme "Receveur" à chaque partie.

2. Participants

- 2.1. Concurrents : Aucun maximum dans la ligue, idéalement 6 participants
(maximum 7 aux Jeux du Québec)
- 2.2. Personnel : maximum de 2 [entraîneurs, gérant, médecine sportive]
- 2.3. Une équipe doit compter au moins 4 joueurs et 1 membre du personnel dont les noms figurent sur la feuille de jeu afin de pouvoir jouer.
(4 joueurs également aux Jeux du Québec)
- 2.4. La commission basketball en fauteuil roulant de Parasports Québec déterminera l'admissibilité, au besoin.

3. Classification

- 3.1. Le système de classification de la Fédération internationale de basketball en fauteuil roulant (1.0) à (4,5) sera utilisé.

- 3.1.1. Les athlètes non-handicapés sont classés comme (4.5).
- 3.2. Le total des points accumulés par les athlètes sur le terrain ne peut dépasser 9 points à aucun moment durant le match.
- 3.3. Quand une femme est sur le terrain, l'équipe a le droit de jouer avec un (1) point supplémentaire.
 - 3.3.1. Le ratio de point supplémentaire par femme est 1:1, donc 1 point supplémentaire par femme sur le terrain.
- 3.4. Quand un joueur de 13 ans et moins au 31 décembre de la saison en cours dans la Division Mini est sur le terrain, l'équipe a le droit de jouer avec un (1) point supplémentaire, et ce, à partir du début de la saison.
 - 3.4.1. Le ratio de point supplémentaire par joueur de 13 ans et moins est 1:1, donc 1 point supplémentaire par joueur de 13 ans et moins sur le terrain.
- 3.5. Quand une recrue est sur le terrain, l'équipe a le droit de jouer avec un (1) point supplémentaire (recrue = première année de participation dans une structure reconnue de basketball en fauteuil roulant).
 - 3.5.1. Le ratio de point supplémentaire par recrue est 1:1, donc 1 point supplémentaire par recrue sur le terrain.
- 3.6. Les points 3.3 à 3.5 ne sont pas cumulatifs pour un.e même athlète.
- 3.7. Un astérisque (*) sera utilisé sur la feuille de jeu pour signaler qu'un point peut être ajouté aux 9 points permis par la ligue.
- 3.8. Deux athlètes ayant la classification de 4.5 ne peuvent pas jouer simultanément sur le terrain.
 - 3.8.1. Exception:
 - 3.8.1.1. Les deux athlètes ont 13 ans ou moins en date du 31 décembre de la saison en cours.
 - ET
 - 3.8.1.2. Les deux athlètes sont des recrues (recrue = première année de participation dans une structure reconnue de basketball en fauteuil roulant).
- 3.9. La classification des participants transgenre est selon le genre auquel la personne s'identifie.

4. Admissibilité

- 4.1. Le joueur doit avoir avec lui sa carte d'assurance-maladie lorsqu'il se présente à une partie.
- 4.2. La limite d'âge pour la Division Mini est de 16 ans et moins au 31 décembre de la saison en cours. La présence de joueurs et joueuses ayant une classification de 3.0 et inférieure et ayant 17 ans et plus est laissée à la discrétion de la commission, mais doit être présentée et approuvée une semaine avant la compétition où le joueur.se sera présent.e.

L'intention de cette règle est de donner à ces personnes l'occasion de concourir dans la Division Mini si, dans l'opinion de la commission et des entraîneurs, l'état du joueur était tel qu'il n'a pas d'avantage significatif sur les autres athlètes qui concourent dans la division.

5. Compétition

- 5.1. Les règlements de la Fédération internationale de basketball en fauteuil roulant seront respectés, à l'exception des points mentionnés ci-dessous.
- 5.2. Une équipe dispose d'un chronomètre de trente (30) secondes pour une possession offensive et quatorze (14) lors d'un rebond offensif, si le rebond est effectué lorsqu'il reste moins de 14 secondes au chronomètre initial.
- 5.3. La pression défensive ne peut être effectuée qu'à partir de la ligne du milieu.
 - 5.3.1. Précision: Lorsqu'une sortie de balle se produit en dessous du panier (exemple : après un panier réussi ou lors d'une perte de ballon à l'extérieur du terrain), la pression doit être effectuée qu'à partir de la ligne du milieu.
 - 5.3.2. Précision: Une équipe offensive peut aller tenter de chercher le rebond offensif, mais si l'équipe défensive attrape le rebond et prend possession du ballon avant l'équipe offensive, l'équipe offensive (désormais défensive) doit revenir derrière la ligne du milieu pour effectuer de la pression défensive.
 - 5.3.3. Précision: Aucune pression n'est permise sur l'athlète porteur de ballon ou sur tout autre athlète de l'équipe offensive (la

stratégie de *sealer/bloquer* un joueur adverse dans la partie avant du terrain est donc interdite dans cette situation).

- 5.3.3.1. Partie avant du terrain = Partie où l'équipe offensive compte ses paniers.
- 5.3.4. Lors de la dernière minute de jeu du 4e quart et lors de l'entièreté de la prolongation, ce règlement ne sera pas appliqué.
- 5.3.5. Il est entendu qu'une équipe qui mène par 20 points ou plus n'exercera pas de pression tout terrain, même dans la dernière minute de jeu, par souci d'éthique sportive.
- 5.4. Pour les remises en jeu et demande de temps-mort en terrain arrière, la règle de la IWBFF s'applique. Par contre, au lieu d'être lors des deux dernières minutes du 4e quart, c'est que lors de la dernière minute de jeu du 4e quart.
- 5.5. Les paniers seront placés à la hauteur de 8,5 pieds.
- 5.6. La ligne de lancer franc sera établie à 13 pieds.
- 5.7. La Division Mini appliquera la règle des cinq secondes dans la bouteille offensive.
- 5.8. La ligne de trois points n'est pas considérée, autrement dit, tous les lancers (à l'exception des lancers francs) valent 2 points.
- 5.9. Il n'y a pas de pénalité lorsqu'un joueur.se effectue un retour en zone (*backzone/backcourt*). Par contre, cette action sera découragée par les arbitres.
- 5.10. Le nombre de fautes d'équipe est de maximum 4 par quart, après quoi l'équipe adverse aura droit à des lancers-francs même si les fautes subséquentes ne sont pas commises lors d'une tentative de lancer.
- 5.11. Le nombre de fautes personnelles est de maximum 4 par partie. À la 5e faute personnelle d'un.e joueur.se, ce.tte joueur.se est expulsé.e du match et ne peut plus jouer.
- 5.12. Le nombre de fautes techniques est de maximum 1 par partie. À la 2e faute technique d'un.e joueur.se, ce.tte joueur.se est expulsé.e du match et ne peut plus jouer.
- 5.13. Les parties se joueront sur quatre quarts de 5 minutes chacun. Tous les joueurs de la formation doivent jouer un minimum d'une période de cinq (5) minutes et un maximum de 3 participations.

Joueurs : une équipe n'ayant que 3 joueurs n'est pas tenue d'appliquer la règle des participations. L'équipe devra être approuvée par la commission, car il n'est normalement pas possible d'avoir seulement 3 joueurs dans une équipe.

*Les règles de classification ont prévalences sur les règles de participation. Si une équipe n'est pas en mesure de respecter les règles de participation due aux classifications (total de 9 points sur le terrain) le club doit apporter une proposition de dérogation lors de la commission en début d'année ou en vue des Jeux du Québec.

- 5.14. Chaque équipe aura droit à 1 temps mort en première demie et 1 temps mort en deuxième demie.
- 5.15. Si les deux équipes ont au moins 6 joueurs (dans chaque équipe) prêts à jouer et conviennent qu'il serait plus amusant et efficace d'un point de vue de développement et d'inclusivité de jouer un match de 3 contre 3, tout terrain, ils peuvent remplir un formulaire (Annexe 1) pour jouer un match de 4 contre 4. Les seules différences au niveau des règlements sont que
 - 5.15.1. le total de points admissibles sur le terrain est de 12 points.
 - 5.15.2. 2 joueurs classifiés comme 4.5 peuvent être en même temps sur le terrain.
- 5.16. Dans le cas d'une égalité à la fin du 4e quart, les équipes s'affronteront dans une prolongation de 3 minutes.
 - 5.16.1. À la fin du 3 minutes, si les équipes sont toujours à égalité, le jeu ne s'arrête pas et le premier panier l'emporte (lancer régulier ou lancer-franc).
 - 5.16.2. Les équipes ont droit à un seul temps mort durant les 3 premières minutes de la prolongation. Après les 3 premières minutes, aucun temps mort ne peut être pris.
 - 5.16.3. Les dernières substitutions ont lieu au début de la prolongation. Les substitutions subséquentes sont interdites, sauf en situation de blessure ou d'éjection.
 - 5.16.4. Le temps est arrêté après chaque panier lors des 2 dernières minutes de la prolongation.

6. Classement des équipes

- 6.1. Le classement des équipes de chaque ligue sera mis à jour sur le site web de Parasports Québec suite à chaque tournoi.
- 6.2. Les équipes sont classées par (et suivent les bris d'égalité suivants)
 - 6.2.1. leur nombre de victoires (une valeur plus grande est meilleure);
 - 6.2.2. le nombre de victoires dans les affrontements entre les équipes ayant le même nombre de victoire(s) (une valeur plus grande est meilleure);
 - 6.2.3. le ratio PP/PC "Points pour" / "Points contre" dans les affrontements entre les équipes ayant le même nombre de victoire(s) (une valeur plus grande est meilleure);
 - 6.2.4. le nombre de PC "Points contre" (une valeur plus petite est meilleure);
 - 6.2.5. le ratio PP/PC "Points pour" / "Points contre" (une valeur plus grande est meilleure).
- 6.3. Une équipe qui gagne par forfait gagne par la marque de 20 à 0. Inversement, une équipe qui perd par forfait perd pas la marque de 0 à 20.

7. Uniforme de compétition

- 7.1. Numéros de maillots admissibles : 00-99.
- 7.2. Il n'y a pas de règles entourant l'utilisation de logo de commanditaire dans notre ligue. Par contre, il est recommandé d'aviser Parasports Québec pour éviter des conflits de commanditaire ou éthique. Pour les numéros, se référer aux règlements IWBA.
- 7.3. Un joueur.se peut jouer avec des gants si il ou elle possède une prescription du médecin.

8. Équipement

- 8.1. Le ballon de match doit être de taille 6 telle qu'approuvé par Parasports Québec

9. Responsable d'équipe

- 9.1. Le responsable d'équipe doit fournir les formulaires d'inscription dûment remplis par ses joueurs à Parasports Québec avant le début de la saison.
- 9.2. Le responsable d'équipe doit faire véhiculer l'information reçue de la commission auprès de ses joueurs.
- 9.3. Le responsable d'équipe doit informer la commission de tout changement au sein de son équipe.
- 9.4. Le responsable d'équipe doit s'assurer que l'équipement suivant est présent lorsque son équipe est l'hôte, et ce, avec le personnel adéquat.
 - 9.4.1. Au moins un gymnase
 - 9.4.2. table et deux chaises (par gymnase)
 - 9.4.3. deux paniers et un ballon du match (par gymnase)
 - 9.4.4. tableau de temps et de pointage électronique (par gymnase)
 - 9.4.5. feuilles de pointage
 - 9.4.6. flèche pour possession alternative (par gymnase)
 - 9.4.7. 1 chronomètre (30 sec.; facultatif) (par gymnase)
 - 9.4.8. Minimum de 2 marqueurs (idéalement 3)
- 9.5. Le responsable d'équipe doit fournir tout nouveau formulaire d'inscription de joueur à la commission avant que le joueur ou la joueuse ne joue son premier match dans la ligue, faute de quoi le match peut être perdu par forfait si un protêt est déposé.
 - 9.5.1. Voir article 11.1
- 9.6. Le responsable d'équipe doit s'assurer que tous les joueurs de son équipe soient présents à l'heure du match. Si une équipe est en retard de quinze (15) minutes, la joute sera automatiquement considérée "perdue par forfait" par cette équipe.
 - 9.6.1. Voir article 11.1
- 9.7. Une équipe ne se présentant pas à un match ou un tournoi prévu à l'horaire de la ligue, sans préavis, sera sanctionnée.
- 9.8. Le responsable du tournoi doit faire parvenir les résultats des parties au bureau de Parasports Québec le lundi suivant l'événement ainsi que de poster les feuilles de match.

- 9.9. Dans un horaire de tournoi, une équipe ne devrait pas jouer deux parties de suite, sans pause.

10. Entraîneurs

- 10.1. L'entraîneur doit s'assurer que la classification de chaque joueur de son équipe soit correctement inscrite sur la feuille de pointage avant le début du match.

10.1.1. Voir article 11.1

11. Protêt

- 11.1. Toute équipe désirant déposer un protêt doit faire parvenir une réclamation écrite expliquant clairement le point en litige et le faire parvenir au nom de la commission au bureau de Parasports Québec dans les trois (3) jours ouvrables accompagnés d'un chèque de cinquante (50\$) dollars, sans quoi le protêt ne peut être traité. Si le protêt est rejeté, le dépôt ne sera pas remboursé.

12. Annulation d'un match

- 12.1. Seules les raisons d'annulation suivantes sont acceptées:

12.1.1. gymnase non disponible

12.1.2. tempête de neige

- 12.2. Les annulations devront se faire dans un délai de vingt-quatre (24) heures pour non-disponibilité de gymnase et de cinq (5) heures dans le cas d'une tempête de neige. L'avis doit être donné à Parasports Québec.

- 12.3. Dans le cas de tempête subite ou de situations extraordinaires, la commission se réserve le droit d'évaluer le cas.

13. Arbitres

- 13.1. Dans le cas où l'arbitre ne se présente pas, les équipes doivent s'entendre pour identifier un arbitre pour officialiser le match. Dans l'éventualité que les deux (2) équipes ne s'entendent pas sur l'arbitre remplaçant, ces deux équipes perdent par forfait.

13.2. Si une équipe est en retard de quinze (15) minutes après l'heure fixée, la joute sera automatiquement déclarée "perdue par forfait" par l'arbitre.

14. Mesures disciplinaires

14.1. Un joueur ou une joueuse qui se voit expulsé.e de deux (2) matchs pendant la saison par mesure disciplinaire sera évalué.e par la commission. La commission rendra un verdict qui sera non réversible suite à l'analyse des faits.

14.2. Un joueur ou une joueuse qui reçoit sa 8e faute technique durant la saison se verra suspendu le temps d'un tournoi (celui suivant le tournoi où la 8e faute technique a été commise).

14.3. Un joueur ou une joueuse qui reçoit sa 10e faute technique durant la saison se verra suspendu le temps d'un second tournoi (celui suivant le tournoi où la 10e faute technique a été commise). Toute faute technique subséquente mènera à une suspension de durée indéterminée.

Annexe



**Accord de dérogation
4 contre 4
Basketball en fauteuil roulant
Niveau Mini
2023-2024**



Date : _____
Date

Nous, soussignés, _____, représentée par
Nom de l'équipe
_____ en tant que capitaine, et _____,
Représentant Nom de l'équipe
représentée par _____ en tant que capitaine, convenons par
Représentant
la présente de jouer un match de basketball selon les règles du format 4 contre
4 au lieu du format standard 3 contre 3. Cette dérogation est accordée pour le
match spécifique qui se déroulera le _____.
Date

Nous comprenons que cette dérogation est une exception aux règles de la ligue et qu'elle est accordée avec le consentement mutuel des deux équipes. Nous nous engageons à respecter toutes les autres règles et réglementations de la ligue pendant ce match.

En signant cet accord, nous attestons que les deux équipes sont d'accord pour jouer en effectif 4 contre 4 pour le match susmentionné.

Équipe: _____
Nom de l'équipe

Représentant: _____
Représentant Signature

Équipe: _____
Nom de l'équipe

Représentant: _____
Représentant Signature

Ce document est valide et contraignant une fois signé par les deux équipes et doit se faire acheminer à Parasports Québec.