

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Le nombre maximum de joueurs habillés par rencontre est de 12. **Un minimum de quatre joueurs de l'équipe** est requis pour commencer la partie. Il est à noter qu'il est possible d'utiliser **un maximum de deux joueurs** provenant d'une autre équipe de la ligue. *Le match est déclaré forfait quand l'équipe ne contient que trois joueurs disponibles pour jouer sur le terrain.*
2. **Pour la finale, le nombre minimum de joueurs de l'équipe est de cinq.** Si l'une des deux équipes est dans l'impossibilité de remplir cette condition, elle sera remplacée par l'équipe ayant cumulé le plus de points au classement général. Aucun joueur de la ligue ne peut remplacer dans une équipe en finale.
3. Les joutes seront de deux périodes de 25 minutes, dont 24 minutes à temps non chronométré et la dernière minute chronométrée. La mi-temps sera de deux minutes. *Afin d'éviter les pertes de temps inutiles, le chronomètre sera mis en marche immédiatement après ces deux minutes.*
4. Lorsqu'une faute est commise sur un joueur en action de lancer, un seul lancer franc sera accordé. **Celui-ci vaut 2 points s'il est réussi.** La même règle s'applique pour les paniers de 3 points. Dans le cas d'une faute sur un panier réussi, le lancer franc accordé vaut 1 point. *Le règlement FIBA s'applique dans la dernière minute de jeu de chaque demie.*
5. Un temps mort de 30 secondes sera accordé par équipe, par demie. *Le temps sera alors arrêté et par la suite remis en marche lorsque l'arbitre l'indiquera.*
6. Le règlement des 24 secondes ne sera pas appliqué. Les règlements concernant le 8 secondes et le 24 secondes sont mis en application lors de la dernière minute de chaque demie, soit quand le temps n'est plus continu.
7. Une équipe menant par 30 points et plus ne pourra exercer une pression tout terrain.
8. Pour participer aux éliminatoires, un joueur doit avoir joué au moins quatre matchs avec son équipe. **Le contrôle des cartes étudiantes permettra de faire respecter ce règlement.**

## FAUTES

9. **Lors d'une faute sur un tir raté de 2 ou 3 points, le joueur obtient 1 lancer franc d'une valeur de 2 points.** Lors d'une faute sur un tir réussi (*and one*) ou dans la dernière minute de jeu de chaque demie, le règlement FIBA sur les lancers francs s'applique.
10. **Lors de la dernière minute de jeu,** toute faute commise, et jugée intentionnelle par l'arbitre, enverra automatiquement l'équipe adverse aux lancers francs.
11. **À la huitième faute d'équipe** par mi-temps, que les fautes antérieures soient personnelles ou techniques, toutes les fautes de joueur qui suivront, ainsi que la huitième, seront pénalisées par **des lancers francs** accordés à l'équipe adverse.
12. **À la treizième faute** d'équipe par mi-temps, l'équipe en question **perd un point de comportement.**

13. Lorsqu'un joueur a cinq fautes, il est retiré de la rencontre et son équipe perd un point de comportement. À noter qu'une équipe ne pourra pas jouer à moins de cinq joueurs à cause des fautes personnelles, mais *chaque faute supplémentaire de la part de ce joueur engendrera deux lancers francs pour l'équipe adverse.*
14. Lorsqu'il atteint deux fautes antisportives ou deux fautes techniques, un joueur est expulsé du match. Ce joueur est alors suspendu pour la semaine suivante. Si l'équipe ne compte que cinq joueurs, le règlement précédent ne s'applique pas et l'équipe devra finir le match à quatre joueurs. *S'il arrive que ce même joueur reçoive encore deux fautes antisportives ou techniques dans un même match, il sera alors suspendu jusqu'à la fin de la session.*

## RETARDS

15. **À l'heure indiquée sur le calendrier**, le chronomètre sera mis en marche. Si l'une des deux équipes n'est pas prête à débiter le match, cette équipe perd un point de comportement.
16. Un retard de dix minutes est accordé aux équipes. Après ces dix minutes, la ou les équipes absentes perdront la partie par forfait. Le pointage par forfait sera de 20 points pour l'équipe gagnante et de 0 point pour l'équipe qui ne s'est pas présentée.
17. **Si une équipe se présente en retard, mais à l'intérieur du 10 minutes alloué**, cinq minutes seront soustraites à la mi-temps; celle-ci sera donc de 20 minutes.

## FORFAITS

18. **Dans le cas où une équipe perd par forfait** (que ce soit en début ou en milieu de match) les points accordés vont ainsi : Points pour match et demies perdus et pas de points de comportement. Au sens contraire, **dans le cas où une équipe gagne par forfait en début de match**, l'équipe ramasse les points pour le match gagné et les demies gagnées ainsi que les points de comportement. Si l'équipe gagne par forfait en milieu de match, les points sont distribués de la même façon, mais s'il y a perte de points de comportement pendant le match joué, ceux-ci seront pris en compte.

## BRIS D'ÉGALITÉ

19. En cas d'une double ou triple égalité à la fin de la saison régulière, le classement se fera comme suit :
  - a) Le plus grand nombre de points cumulés au cours de la saison (production **et** comportement);
  - b) Le plus grand nombre de parties gagnées;
  - c) La différence de points pour et contre pour toute la saison;
  - d) Résultats des matchs joués entre les équipes impliquées.

*\*Pour tous les autres cas, les règlements officiels de basket-ball 2014 adoptés par la Fédération internationale de basket-ball amateur, les interprétations et applications de l'Association canadienne des arbitres de basket-ball seront en vigueur.*