



DÉFI SPORTIF
ALTERGO

BASKETBALL
Défi sportif AlterGo 2026
Règlements des sports scolaires



Table des matières

| | |
|-------------------------------------------|----|
| 1. Inscriptions | 4 |
| 1.1. Plateforme d'inscription | 4 |
| 1.2. Modalité d'inscription | 4 |
| 2. Les équipes | 4 |
| 3. Le terrain | 5 |
| 4. L'équipement | 5 |
| 5. Durée des parties | 5 |
| 6. Les divisions | 6 |
| 7. Basketball primaire | 6 |
| Basketball primaire — Division B | 6 |
| 8. Le ballon et les paniers | 6 |
| 9. Règlements généraux | 6 |
| 10. Règlements spécifiques | 7 |
| Basketball primaire — Division C | 7 |
| LE BALLON ET LES PANIERS | 8 |
| RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX | 8 |
| RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES | 9 |
| Basketball secondaire | 9 |
| Basketball secondaire — Division AA | 9 |
| Basketball secondaire — Division A | 9 |
| LE BALLON ET LES PANIERS | 10 |
| RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX | 10 |
| RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES | 10 |
| Basketball secondaire — Division B | 11 |
| LE BALLON ET LES PANIERS | 11 |
| RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX | 11 |
| RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES | 11 |
| Basketball secondaire — Division C | 12 |

| | |
|------------------------------------------------------------|----|
| LE BALLON ET LES PANIERS | 12 |
| RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX | 12 |
| RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES | 12 |
| Basketball secondaire — Division D | 13 |
| LE BALLON ET LES PANIERS | 14 |
| RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX | 14 |
| RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES | 14 |
| 1. MISE EN JEU | 15 |
| 2. POINTAGE POUR LE CLASSEMENT GÉNÉRAL | 15 |
| 3. EN CAS D'ÉGALITÉ EN DEMI-FINALE ET/OU FINALE | 15 |
| 4. EN CAS D'ÉGALITÉ À LA FIN DU TOURNOI PRÉLIMINAIRE | 16 |
| 5. LES ARBITRES | 16 |
| 6. RAPPEL | 16 |

1. Inscriptions

1.1. Plateforme d'inscription

Les inscriptions doivent se faire via la [plateforme d'inscription](#). Chaque établissement est responsable de ses inscriptions.

1.2. Modalité d'inscription

Chaque établissement peut inscrire un **nombre limité d'athlètes**. Se référer au tableau ci-dessous pour les détails.

2. Les équipes

| BASKETBALL | | | | |
|------------|-----------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NIVEAU | TERRAIN | NOMBRE DE JOUEURS SUR LE TERRAIN | NOMBRE DE JOUEURS MAXIMUM/ÉQUIPE | NOMBRE MAXIMUM D'ÉQUIPES/DIVISION |
| Primaire | Intérieur | 5 joueurs | 12 joueurs | Divisions B et C : 4 équipes |
| Secondaire | Intérieur | 5 joueurs | 12 joueurs | Divisions AA, A et D : 4 équipes Division B : 6 équipes Division C : 8 équipes |

** Les équipes peuvent être mixtes.

3. Le terrain

- Le terrain est délimité par des lignes au sol.
- Le terrain a une dimension approximative de 15 mètres par 25 mètres.
- Le panier est composé d'une planche, d'un anneau et d'un filet.
- La hauteur règlementaire du panier est de 3,05 mètres.

4. L'équipement

- Les joueurs doivent porter des souliers de course avec semelles non marquantes.
- Les joueurs doivent porter un chandail officiel aux couleurs de l'équipe, numéroté au dos individuellement.
- Dans l'éventualité où deux équipes se présenteraient sur le terrain avec le même uniforme (couleurs semblables), des dossards seraient alors fournis par l'organisation à l'une des formations afin de les différencier.
- L'attribution des dossards sera déterminée par tirage au sort.

5. Durée des parties

- La durée des parties sera déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites.
- Durée des parties : 4 quarts de 4 minutes.
- Chaque participant doit jouer un minimum de 1 quart par partie.
- Il y aura 30 secondes entre chacun des quarts pour effectuer les changements. Aucun changement ne sera permis pendant les quarts, à moins de circonstance exceptionnelle (crise, blessure, etc.).

6. Les divisions

| DIVISION | AA | A | B | C | D |
|------------|----|---|---|---|---|
| Primaire | | | x | x | |
| Secondaire | x | x | x | x | x |

- Les équipes de la division D doivent obligatoirement avoir été évaluées par un représentant du Défi sportif AlterGo.
- Les divisions sont déterminées selon les inscriptions, le nombre d'équipes, ainsi que les résultats de l'année précédente.
- Si une équipe est mal classée, elle sera disqualifiée. Un match amical sans pointage pourra alors avoir lieu. La victoire sera accordée à l'équipe bien classée. Un pointage de 3-0 sera attribué à la formation gagnante.

7. Basketball primaire

La hauteur des paniers pour le basketball primaire sera à 2,60 mètres.

Basketball primaire – Division B

- Niveau d'habiletés motrices de base varié (dribler, lancer, passe, etc.).
- Habiletés à dribbler, mais souvent effectué à deux mains et en regardant le ballon.
- Application occasionnelle des stratégies défensives de base (ex. : surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements parfois espacés, parfois en banc de poissons.

8. Le ballon et les paniers

Pour le primaire, les ballons de format 5 (grandeur enfant) seront utilisés. La hauteur du panier pour le niveau primaire sera à la hauteur du minibasket soit 2,60 mètres (8 pieds 6 pouces).

9. Règlements généraux

Les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel sont en vigueur. Toutefois, les règlements spécifiques énumérés ci-après ont préséance lors de la compétition dans le cadre du Défi sportif AlterGo.

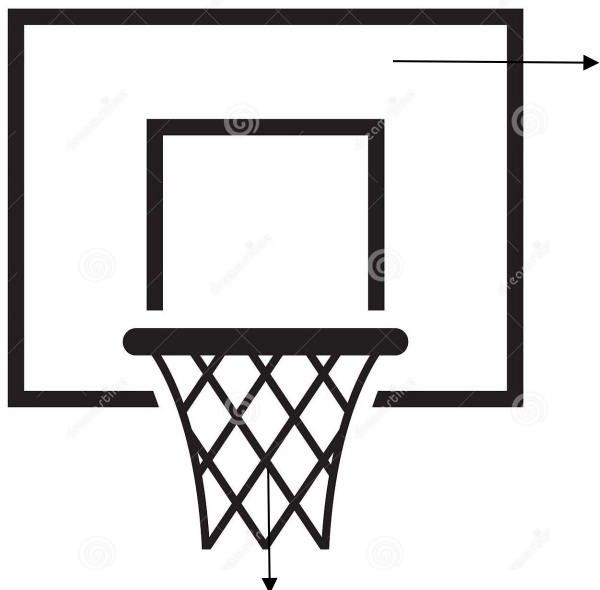
10. Règlements spécifiques

- L'absence d'action (drible, passe, tir) par un joueur en possession du ballon pendant 5 secondes consécutives entraînera une perte de possession pour son équipe.
- Les changements de joueurs seront autorisés pendant les arrêts de jeu uniquement à moins d'une blessure à un joueur sur le terrain.
- Le règlement relatif à la bouteille n'est pas en vigueur.
- Le règlement du « 24 secondes » n'est pas en vigueur.
- Le drible à 2 mains est autorisé.
- Une équipe qui prend possession du ballon doit **effectuer un minimum de 3 passes** avant de pouvoir effectuer un lancer au panier. L'arbitre lèvera son pouce dans les airs quand les 3 passes seront terminées.
- Tous les paniers réussis comptent pour 2 points, à l'exception des lancers francs (1 point par panier réussi).
- À la suite d'un lancer franc, si le ballon est repris par un joueur de la même équipe, il a le droit de tirer au panier. Si le ballon est repris par un joueur de l'équipe adverse, la règle des 3 passes s'applique.
- S'il y a un écart de plus de 12 points entre les 2 équipes, les paniers de l'équipe en avance au pointage ne seront plus comptabilisés tant que leurs adversaires ne réussiront pas à réduire l'écart.

Basketball primaire – Division C

- Habiletés techniques et motrices de base peu maîtrisées (déplacements, agilité, passe, drible, lancer au panier, etc.).
- Peu de drible lors d'un jeu.
- Déplacements en jogging lent ou très lent (parfois à la marche).
- Peu de stratégies de jeu appliquées (ex. : peu de surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements souvent effectués en groupe très serré (banc de poissons).

Pour le niveau primaire division B et C, le pointage sera compté comme suit :



Si le ballon frappe le panneau,
1 point sera accordé.

Un panier réussi compte
pour **2 points.**

LE BALLON ET LES PANIERS

Pour le primaire, les ballons de format 5 (grandeur enfant) seront utilisés. La hauteur du panier pour le niveau primaire sera à la hauteur du minibasket soit 2,60 m (8'6 ").

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel sont en vigueur. Toutefois, les règlements spécifiques énumérés ci-après ont préséance lors de la compétition dans le cadre du Défi sportif AlterGo.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

- L'absence d'action (drible, passe, tir) par un joueur en possession du ballon pendant 5 secondes consécutives entraînera une perte de possession pour son équipe.
- Les changements de joueurs seront autorisés pendant les arrêts de jeu uniquement à moins d'une blessure à un joueur sur le terrain.
- Le règlement relatif à la bouteille n'est pas en vigueur.
- Le règlement du « 24 secondes » n'est pas en vigueur.
- Le drible à 2 mains est autorisé.
- Une équipe qui prend possession du ballon doit **effectuer un minimum de 3 passes** avant de pouvoir effectuer un lancer au panier. L'arbitre lèvera son pouce dans les airs quand les 3 passes seront terminées.
- Tous les paniers réussis comptent pour 2 points, à l'exception des lancers francs (1 point par panier réussi).
- Suite à un lancer franc, si le ballon est repris par un joueur de la même équipe, il a le droit de tirer au panier. Si le ballon est repris par un joueur de l'équipe adverse, la règle des 3 passes s'applique.
- S'il y a un écart de plus de 12 points entre les 2 équipes, les paniers de l'équipe en avance au pointage ne seront plus comptabilisés tant que leurs adversaires ne réussiront pas à réduire l'écart.

Basketball secondaire

Basketball secondaire — Division AA

- Joue selon les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel.
- Niveau d'habiletés motrices avancé (ex. : utilisation du changement de direction, pivot).
- Drible sans regarder le ballon.
- Capacité de faire des changements de vitesse lors du drible.
- Application des stratégies défensives de base (ex. : surveillance d'un joueur adverse)

Basketball secondaire — Division A

- Niveau d'habiletés motrices modérées à avancer (ex. : utilisation de changement de direction, pivot).
- Drible sans regarder le ballon fréquemment.
- Capacité occasionnelle de faire des changements de vitesse lors du drible.

- Vitesse du jeu variant de la course modérée à rapide.
- Application fréquente des stratégies défensives de base (ex. : surveillance d'un joueur adverse).
- La position des joueurs est espacée.

LE BALLON ET LES PANIERS

Pour le secondaire, les ballons de format 7 seront utilisés. La hauteur du panier pour le niveau secondaire sera à la hauteur officielle soit à 3,05 mètres.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel sont en vigueur. Toutefois, les règlements spécifiques énumérés ci-après ont préséance lors de la compétition dans le cadre du Défi sportif AlterGo.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

- L'absence d'action (drible, passe, tir) par un joueur en possession du ballon pendant 5 secondes consécutives entraînera une perte de possession pour son équipe.
- Les changements de joueurs seront autorisés pendant les arrêts de jeu uniquement à moins d'une blessure à un joueur sur le terrain.
- Le règlement relatif à la bouteille n'est pas en vigueur.
- Le règlement du « 24 secondes » n'est pas en vigueur.
- Le drible à 2 mains est autorisé.
- Une équipe qui prend possession du ballon doit **effectuer un minimum de 3 passes** avant de pouvoir effectuer un lancer au panier. L'arbitre lèvera son pouce dans les airs quand les 3 passes seront terminées.
- Tous les paniers réussis comptent pour 2 points, à l'exception des lancers francs (1 point par panier réussi).
- Suite à un lancer franc, si le ballon est repris par un joueur de la même équipe, il a le droit de tirer au panier. Si le ballon est repris par un joueur de l'équipe adverse, la règle des 3 passes s'applique.
- S'il y a un écart de plus de 12 points entre les 2 équipes, les paniers de l'équipe en avance au pointage ne seront plus comptabilisés tant que leurs adversaires ne réussiront pas à réduire l'écart.

Basketball secondaire – Division B

- Niveau d'habiletés motrices de base varié (dribler, lancer, passe, etc.).
- Habileté à dribler, mais souvent effectué à deux mains et en regardant le ballon.
- Application occasionnelle des stratégies défensives de base (ex. : surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements parfois espacés, parfois en banc de poissons.

Note : Veuillez noter que si 2 joueurs ou plus ont des habiletés motrices de base avancées, il y a de fortes chances que l'équipe soit de division A.

LE BALLON ET LES PANIERS

Pour le secondaire, les ballons de format 7 seront utilisés. La hauteur du panier pour le niveau secondaire sera à la hauteur officielle soit à 3,05 mètres.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel sont en vigueur. Toutefois, les règlements spécifiques énumérés ci-après ont préséance lors de la compétition dans le cadre du Défi sportif AlterGo.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

- L'absence d'action (dribler, passe, tir) par un joueur en possession du ballon pendant 5 secondes consécutives entraînera une perte de possession pour son équipe.
- Les changements de joueurs seront autorisés pendant les arrêts de jeu uniquement à moins d'une blessure à un joueur sur le terrain.
- Le règlement relatif à la bouteille n'est pas en vigueur.
- Le règlement du « 24 secondes » n'est pas en vigueur.
- Le dribble à 2 mains est autorisé.
- Une équipe qui prend possession du ballon doit **effectuer un minimum de 3 passes** avant de pouvoir effectuer un lancer au panier. L'arbitre lèvera son pouce dans les airs quand les 3 passes seront terminées.
- Tous les paniers réussis comptent pour 2 points, à l'exception des lancers francs (1 point par panier réussi).
- Suite à un lancer franc, si le ballon est repris par un joueur de la même équipe, il a le droit de tirer au panier. Si le ballon est repris par un joueur de l'équipe adverse, la règle des 3 passes s'applique.

- S'il y a un écart de plus de 12 points entre les 2 équipes, les paniers de l'équipe en avance au pointage ne seront plus comptabilisés tant que leurs adversaires ne réussiront pas à réduire l'écart.

Basketball secondaire — Division C

- Habiletés techniques et motrices de base peu maîtrisées (déplacements, agilité, passe, dribble, lancer au panier, etc.).
- Peu de dribble lors d'un jeu.
- Déplacements en jogging lent ou très lent (parfois à la marche).
- Peu de stratégies de jeu appliquées (ex. : peu de surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements souvent effectués en groupe très serré (banc de poissons).

LE BALLON ET LES PANIERS

Pour le secondaire, les ballons de format 7 seront utilisés. La hauteur du panier pour le niveau secondaire sera à la hauteur officielle soit à 3,05 mètres.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel sont en vigueur. Toutefois, les règlements spécifiques énumérés ci-après ont préséance lors de la compétition dans le cadre du Défi sportif AlterGo.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

- L'absence d'action (dribble, passe, tir) par un joueur en possession du ballon pendant 5 secondes consécutives entraînera une perte de possession pour son équipe.
- Les changements de joueurs seront autorisés pendant les arrêts de jeu uniquement à moins d'une blessure à un joueur sur le terrain.
- Le règlement relatif à la bouteille n'est pas en vigueur.
- Le règlement du « 24 secondes » n'est pas en vigueur.
- Le dribble à 2 mains est autorisé.
- Une équipe qui prend possession du ballon doit **effectuer un minimum de 3 passes** avant de pouvoir effectuer un lancer au panier. L'arbitre lèvera son pouce dans les airs quand les 3 passes seront terminées.
- Tous les paniers réussis comptent pour 2 points, à l'exception des lancers francs (1 point par panier réussi).

- Suite à un lancer franc, si le ballon est repris par un joueur de la même équipe, il a le droit de tirer au panier. Si le ballon est repris par un joueur de l'équipe adverse, la règle des 3 passes s'applique.
- S'il y a un écart de plus de 12 points entre les 2 équipes, les paniers de l'équipe en avance au pointage ne seront plus comptabilisés tant que leurs adversaires ne réussiront pas à réduire l'écart.

Basketball secondaire — Division D

- Habiletés techniques et motrices de base très peu ou pas maîtrisées (déplacements, agilité, passe, dribble, lancer au panier, etc.).
- Peu de dribble lors d'un jeu.
- Déplacements en jogging lent ou très lent (parfois à la marche).
- Peu ou pas de stratégies de jeu appliquées (ex : pas ou peu de surveillance d'un joueur adverse).
- Déplacements généralement effectués en groupe très serré (banc de poissons).
- Très peu de paniers sont réussis dans cette division
- Quelques joueurs sont statiques sur le jeu.
- Il est fort probable que des athlètes marquent dans leur propre panier à ce niveau

Pour la division D secondaire, le pointage sera compté comme suit :



Si le ballon frappe le panneau,
1 point sera accordé.

Un panier réussi compte
pour **2 points.**

LE BALLON ET LES PANIERS

Pour le secondaire, les ballons de format 7 seront utilisés. La hauteur du panier pour le niveau secondaire sera à la hauteur officielle soit à 3,05 mètres.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements généraux (www.basketball.qc.ca) du basketball traditionnel sont en vigueur. Toutefois, les règlements spécifiques énumérés ci-après ont préséance lors de la compétition dans le cadre du Défi sportif AlterGo.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

- L'absence d'action (drible, passe, tir) par un joueur en possession du ballon pendant 5 secondes consécutives entraînera une perte de possession pour son équipe.
- Les changements de joueurs seront autorisés pendant les arrêts de jeu uniquement à moins d'une blessure à un joueur sur le terrain.
- Le règlement relatif à la bouteille n'est pas en vigueur.
- Le règlement du « 24 secondes » n'est pas en vigueur.
- Le drible à 2 mains est autorisé.
- Une équipe qui prend possession du ballon doit **effectuer un minimum de 3 passes** avant de pouvoir effectuer un lancer au panier. L'arbitre lèvera son pouce dans les airs quand les 3 passes seront terminées.
- Tous les paniers réussis comptent pour 2 points, à l'exception des lancers francs (1 point par panier réussi).
- Suite à un lancer franc, si le ballon est repris par un joueur de la même équipe, il a le droit de tirer au panier. Si le ballon est repris par un joueur de l'équipe adverse, la règle des 3 passes s'applique.
- S'il y a un écart de plus de 12 points entre les 2 équipes, les paniers de l'équipe en avance au pointage ne seront plus comptabilisés tant que leurs adversaires ne réussiront pas à réduire l'écart.

1. MISE EN JEU

- Une mise en jeu aura lieu au centre du terrain au début de chaque quart.
- Le ballon sera lancé en l'air par l'arbitre lors de la mise en jeu. Les 2 joueurs de centre devront sauter pour prendre possession du ballon.
- Lors de la mise en jeu, les autres joueurs des deux équipes devront être à l'extérieur du cercle central.

2. POINTAGE POUR LE CLASSEMENT GÉNÉRAL

| Résultat de la partie | Nombre de points |
|-----------------------|------------------|
| Victoire | 5 points |
| Nul | 3 points |
| Défaite | 1 point |

- Si une équipe est absente de l'aire de jeu au moment du timbre sonore indiquant le début de la partie, elle sera automatiquement déclarée perdante.
- Un pointage de 3-0 sera attribué à l'équipe victorieuse et celle-ci recevra les 5 points de classement. Ce pointage est appliqué afin de départager une éventuelle égalité au classement. Toutefois, lors de la première partie du tournoi, une équipe bénéficie d'un sursis de 5 minutes et peut ainsi disputer la rencontre selon le temps prévu à l'horaire.
- Les points ne sont plus cumulés à partir du moment où il y a une différence de 12 points entre 2 équipes.

3. EN CAS D'ÉGALITÉ EN DEMI-FINALE ET/OU FINALE

En cas d'égalité à la fin du match, 3 joueurs de chaque équipe, qui auront été sélectionnés précédemment, exécuteront un lancer chacun. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un.

Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.

4. EN CAS D'ÉGALITÉ À LA FIN DU TOURNOI PRÉLIMINAIRE

- Le résultat de la partie entre les 2 équipes à égalité sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le total des points « contre » sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le différentiel des points « pour » et « contre » sera considéré.
- Si l'égalité persiste toujours, 3 joueurs de chaque équipe, qui auront été sélectionnés précédemment, exécuteront 1 lancer chacun. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un.

Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.

5. LES ARBITRES

- Les officiels sont sous la responsabilité des organisateurs du tournoi.
- En cas de litige, seuls le capitaine ou le responsable de l'équipe peuvent s'adresser à l'arbitre.
- La politesse et le respect sont de mise dans toutes les communications avec les arbitres.
- Aucun protêt ne sera accepté par les arbitres et/ou les organisateurs.
- Les décisions des arbitres sont finales et sans appel.

6. RAPPEL

- Une équipe est tenue de respecter un temps de jeu équitable pour tous ses joueurs.
- Accrocher, bousculer ou rudoyer un joueur constitue une infraction. Après 3 fautes, un joueur sera retiré de la partie en cours.
- Accrocher, bousculer ou rudoyer un joueur qui est en situation de tir au panier constitue une infraction qui entraînera deux lancers francs.



Dernière mise à jour : 29 octobre 2025

Xavier Turpin Coordonnateur, sports adaptés

514 933-2739, ext. 215

xaviere@altergo.ca

defisportif.com

