

Catégories

Sec. 1-2	Benjamin	Du 1 ^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999
Sec. 3	Cadet	Du 1 ^{er} octobre 1996 au 30 septembre 1997
Sec. 4-5	Juvenile	Du 1 ^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1996

Liste des joueurs

L'entraîneur devra toujours avoir en sa possession sa liste de joueurs. Il s'agit d'une photocopie des cartes étudiantes des joueurs, signée par le responsable des sports ou de la direction d'école, et plastifiée. Dans le cas où une liste n'existe pas, chaque joueur doit montrer sa carte étudiante ou assurance-maladie (avec photo). La liste provenant du logiciel GPI est acceptée.

Ajout de joueurs

Il est possible d'ajouter un joueur. Ce dernier doit faire partie du formulaire d'enregistrement des joueurs (en respectant la date limite du 31 janvier.) Pour ajouter un joueur, il faut l'accord du coordonnateur, et ce, 24 heures avant une partie.

Suclassement

Un joueur peut être surclassé un maximum de trois fois. S'il joue un 4^e match, le joueur devra terminer la saison dans l'équipe de surclassement.

L'entraîneur devra inscrire sur la feuille de match que ce joueur est surclassé.

Remise de parties

Aucune partie n'est remise sans l'autorisation de Sports Laval. Les seuls motifs admis sont :

- fermeture d'école (le jour même)
- accident majeur en cours de transport

Formation 3R

Tout entraîneur du sport étudiant devra suivre la formation des 3R, sans quoi son équipe ne pourra participer au championnat régional leur permettant de se qualifier pour le championnat provincial.

Retard

Toute équipe qui se présente avec un retard de moins de 15 minutes de l'heure fixée du début de la partie peut jouer cette partie. Après plus de 15 minutes de retard, l'équipe perd par défaut. L'officiel doit clairement identifier l'équipe fautive et signer cette feuille de match.

Protêt

Un protêt peut-être logé lorsqu'une institution croit avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive (règlement administratif, règles de jeu ou autres irrégularités.)

Un entraîneur ou son capitaine selon les règlements spécifiques de chaque sport, doit prévenir pendant la partie de sa décision de déposer un protêt et doit inscrire celui-ci sur la feuille de pointage de la partie avant la signature des arbitres.

Résultats

Au plus tard à 12h00 le lendemain du match, l'école hôte devra avoir transmis le résultat sur Stats en ligne.

<http://www.arseqca.com/>



*****Les entraîneurs de l'équipe adverse se doivent d'avoir un regard sur les jeunes partisans qui accompagnent l'équipe.*****

2

À faire en arrivant

1. Se présenter à l'officiel ainsi qu'à l'entraîneur adverse
2. Remettre la liste des joueurs / cartes étudiantes
3. Déposer cette feuille sur la table des marqueurs
4. Remettre la feuille de match à l'officiel
5. Signer la feuille de match
6. Compléter l'enveloppe en compagnie de l'entraîneur adverse
7. S'assurer de laisser les lieux propres au départ
8. Remettre l'enveloppe au responsable du Sport étudiant

Nombre de joueurs et entraîneurs

Il est possible d'inscrire 15 joueurs maximum sur la feuille de match.

Il ne peut pas y avoir plus de 3 entraîneurs par équipe.

Si une équipe ne respecte pas le nombre minimum de joueurs, celle-ci perd par forfait.

Ce nombre de joueurs doit être atteint avant la fin de la première demie.

Nombre minimum de joueurs :

- Atome et benjamin : 9 (Dès le début de la rencontre)
- Cadet et juvénile : 6 (avant la fin de la première demie)

Participation maximale en Benjamin

Aucun joueur ne peut prendre part à plus de deux (2) quarts complets ou l'équivalent, au cours des trois (3) premiers quarts.

Durée des parties

4 X 8 minutes chronométrées.

Les deux dernières minutes du dernier quart sont arrêtées.

Temps morts

Cinq (5) temps morts peuvent être accordés à chaque équipe durant le temps de jeu normal.

Deux (2) temps morts peuvent être accordés à tout moment durant la première moitié (1^{er} et 2^e quarts) et trois (3) temps morts peuvent être accordés à tout moment pendant la seconde moitié (3^e et 4^e quarts).

Un (1) temps mort peut être accordé à tout moment durant chaque période de temps supplémentaire.

Point Éthique sportive

- 0 technique/anti-sportive/disqualifiante : 2 points
- 1 technique/anti-sportive/disqualifiante : 1 point
- 2 techniques/anti-sportive/disqualifiante : 0 point
- Expulsion ou forfait : 0 point

Écart

Dès qu'un écart de 40 points sépare les deux (2) équipes en présence, l'entraîneur de l'équipe en déficit peut demander aux officiels que la partie se poursuive en temps continu. Lors d'une période à temps continu, le chronomètre ne s'arrête que lors des temps morts et des lancers-francs.

