Réglementation spécifique Basketball 2026-2027



Modifié octobre 2026

RSEQ OUTAOUAIS

Table des matières

Article 1	**Catégories d'âge**	**3**
Article 2	**Composition d'une équipe**	**3**
Article 3	**Inscription des joueurs**	**4**
Article 4	**Ajouts de joueurs (nouveaux joueurs)**	**4**
Article 5	**Réservistes**	**4**
Article 6	**Saison régulière**	**5**
Article 7	**Ballons officiels**	**6**
Article 8	**Durée des parties**	**6**
Article 9	**Dispositions particulières**	**6**
Article 10	**Écart**	**8**
Article 11	**Règle de participation**	**8**
Article 12	**Défensive**	**9**
Article 13	**Éthique sportive**	**9**
Article 14	**Classement des équipes**	**10**
Article 15	**Uniformes**	**11**
Article 16	**Format des ligues pour la saison régulière**	**12**
Article 17	**Championnat régional**	**12**
Article 18	**Récompenses**	**12**
Article 19	**Championnat provincial**	**13**
Article 20	**Règlements**	**13**

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE : RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2026-2027

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Catégories	
Colibri	**1er octobre 2016 au 30 sept. 2018**
Moustique	**1er octobre 2014 au 30 sept. 2016**
Atome	**1er octobre 2013 au 30 sept. 2014**
Benjamin	**1er octobre 2012 au 30 sept. 2014**
Cadet	**1er octobre 2011 au 30 sept. 2012**
Juvénile	**1er juillet 2008 au 30 sept. 2011**

1.1.1 Cependant, au niveau régional (D3 et D4), les étudiants-athlètes qui sont nés **entre le 1er juillet 2007 et le 30 juin 2008** seront admis à titre de J7 si les conditions suivantes sont respectées :

- Être en voie d'obtenir un D.E.S.
- Fréquenter l'établissement scolaire au secteur jeunesse de son équipe pour l'année entière.

1.1.2 Ces joueurs J7 seront éligibles pour la saison régulière et le championnat régional, mais ils ne pourront pas participer au championnat provincial.

1.1.3 Si une équipe de division 3 comprenant des joueurs J7 remporte le match de finale régionale, alors un match de barrage devra être joué entre cette équipe championne (sans ses J7) et l'équipe qui a remporté la médaille d'argent du championnat régional afin de déterminer laquelle ira au championnat provincial. L'endroit, la date et l'heure sera décidé par le RSEQ Outaouais après avoir consulté les équipes concernées.

1.2 Si une équipe ne peut respecter une catégorie d'âge (dû à la présence de joueurs trop vieux pour la catégorie d'âge), elle devra faire une demande écrite au RSEQ Outaouais avant la CDA #1. La CDA analysera la demande et prendra la décision finale à cet effet. Si elle est acceptée, elle pourra jouer hors-concours dans la ligue. Les parties ne compteront pas au classement général. En aucun cas, elle ne pourra participer aux séries éliminatoires.

ARTICLE 2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Les équipes féminines et masculines de chaque établissement d'enseignement seront

formées ainsi :

Catégories	Minimum	Maximum
Atome - Benjamin (D4) - Cadet (D4) - Juvénile (D4)	8	15
Benjamin (D3) - Cadet (D3) - Juvénile (D3)	9	15

2.2 Pour débuter la partie, les équipes doivent avoir, en benjamin D3 seulement, un minimum de huit (8) joueurs aptes à jouer. En **Atome**, benjamin D4, cadet D3 et D4 et juvénile D3 et D4, un minimum de cinq (5) joueurs doivent être aptes à jouer.

À défaut d'avoir le nombre minimal de joueurs aptes à jouer, l'équipe perdra le match par forfait et la partie aura quand même lieu avec les arbitres.

2.3 En **Atome**, et benjamin D4, si l'équipe a entre 5 et 7 joueurs prêts à jouer, elle pourra jouer la partie et ne perdra pas par défaut. Cependant, elle perdra ses deux (2) points d'éthique sportive.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES JOUEURS

3.1 Référez-vous à **l'article 6 – ADMISSIBILITÉ d'un élève-athlète** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

3.2 Le surclassement est permis selon **l'article 8 de la réglementation administrative** du RSEQ Outaouais et selon Basketball Québec, le double surclassement est permis.

ARTICLE 4. AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

4.1 L'article 8 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'applique.

ARTICLE 5. RÉSERVISTES

5.1 En saison régulière, une équipe a le droit d'utiliser des réservistes d'une catégorie et/ou d'une division inférieure pour avoir un nombre maximum de 9 joueurs éligibles à jouer un match, et ce, peu importe le nombre de joueurs de l'équipe régulière présents.

5.2 L'utilisation de réservistes durant les éliminatoires n'est pas permise.

5.3 En saison régulière, un joueur peut être réserviste dans une catégorie et/ou division supérieure.

Ex. : BD4 peut être réserviste en BD3 ; CD4 ; CD3 ; JD4 ; JD3
CD3 peut-être réserviste en JD4 ; JD3
JD4 peut être réserviste en JD3

5.3.1 En saison régulière, il sera permis de surclasser un joueur sans pénalité pour un maximum de 30% du nombre de matchs de son équipe d'origine (arrondir au nombre entier le plus bas). Au-delà de ce 30% comme joueur réserviste dans une ou plusieurs équipes, ce dernier sera automatiquement supprimé de son équipe d'origine et devra être inscrit dans l'une des équipes pour laquelle il aura été surclassé durant la saison.

5.3.2 Dans le cas où une école présente 2 équipes ou plus dans la même catégorie et la même division, un joueur d'une de ces équipes ne peut être réserviste dans l'autre équipe de cette même catégorie et division.

5.3.3 Une fille peut participer comme réserviste dans une catégorie masculine de division **équivalente ou supérieure** en respectant les principes des joueurs de réserve des articles 5.1 et 5.3.1.

ARTICLE 6. SAISON RÉGULIÈRE

6.1 Référez-vous à **l'article 8 - FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

6.2 L'horaire doit assurer à chaque équipe entre 8 et 12 parties selon le nombre d'équipes inscrites à la ligue. Référez-vous à l'article 8 – Format des ligues pour connaître le nombre de matchs de ligue régulière et pour connaître les formats préliminaires de ce dernier selon le nombre d'équipes dans chaque catégorie.

6.3 Les équipes en benjamin D4 devront jouer toutes leurs parties le samedi et / ou le dimanche.

6.4 Référez-vous à l'article 9 - MODIFICATIONS AU CALENDRIER de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

6.5 Catégorie Benjamin D4

Les équipes seront réparties dans les différentes divisions et niveaux (D4 N1, N2, N3, etc.), et un mécanisme de promotion et de relégation sera mis en œuvre à la suite de chaque tournoi en fonction du classement des équipes.

***** Le tout sera confirmé en début d'année à la CSS.**

Chaque entraîneur est responsable de vérifier les présences des athlètes de son équipe pour chaque match. Les présences sont disponibles en ligne au maximum 3 jours ouvrables après le match.

6.6 Les athlètes absents devront être rayés de l'alignement par l'entraîneur à chaque partie.

6.7 Un athlète blessé et présent au banc des joueurs sera considéré comme étant présent et devra être identifié par « Blessé » ou « B » à côté de son nom sur la feuille de match.

ARTICLE 7. BALLONS OFFICIELS

Catégories	Grosseur
Atome, Benjamin (F et M) - Cadet (F) - Juvénile (F)	6 (Baden Perfection Elite BX6E)
Cadet (M) - Juvénile (M)	7 (Baden Perfection Elite BX7E)

7.1 Le ballon BADEN est suggéré et sera utilisé lors des championnats provinciaux.

7.2 Chaque équipe doit posséder un ballon de qualité pour les parties officielles.

ARTICLE 8. DURÉE DES PARTIES

Catégories	Temps de jeu
Atome, Benjamin (D3 et D4)	3 quarts de 2 X 4 minutes + 1 quart de 8 minutes
Cadet (D3 et D4) Juvénile (D3 et D4)	4 quarts de 8 minutes
1 minute de repos entre le 1er et 2e quart, ainsi qu'entre le 3e et 4e quart.	
5 minutes de repos entre la 1re et la 2e demie.	
Dépendant de la disponibilité du gymnase, réchauffement minimum d'avant partie est de 10 minutes.	

8.1 Si le résultat est nul à l'expiration du 4e quart, le jeu doit être continué par une seule prolongation de trois (3) minutes chronométrées.

8.2 Lors d'une prolongation, les équipes continuent de jouer dans la même direction qu'en deuxième demie (ils comptent dans le même panier).

ARTICLE 9. DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

9.1 **Temps mort d'équipe** : Pour toutes les catégories, deux (2) temps morts seront permis à la première demie, trois (3) temps morts durant la deuxième demie avec un maximum de deux (2) temps morts dans les deux (2) dernières minutes du match.

9.2 **Substitutions** : Pour toutes les catégories, lors des deux (2) dernières minutes de jeu du 4e quart et de la prolongation, une substitution pourra être possible après un panier compté par l'adversaire.

9.3 **Temps permis pour sortir le ballon du terrain arrière** : Pour toutes les catégories, la règle du huit (8) secondes s'applique.

9.4 **Temps permis pour effectuer un tir au panier** : Pour toutes les catégories, la règle des 24 secondes s'applique, **sauf en benjamin D4**.

9.4.1 **D'ici la saison 2027-2028, toute école souhaitant participer à la ligue devra obligatoirement disposer d'un chronomètre de tir de 24 secondes.** Ceci ne s'applique pas au Benjamin D4.

Objectifs visés :

- Faciliter le travail des arbitres
- Réduire les frustrations des joueurs et des entraîneurs
- Assurer un meilleur déroulement des matchs

Technologie disponible :

Shot clock LED classique (le plus courant)

- **Affichage LED haute luminosité**
- **Minuterie électronique programmable (12 / 14 / 24 s)**
- **Buzzer intégré synchronisé**

Systèmes intelligents / connectés

- **Shot clock portable connecté avec contrôle via application mobile.**
- **Contrôle via application mobile / Bluetooth**
- **Parfois Wi-Fi ou synchronisation avec scoreboard**
- **Réglages avancés (sons, timing, modes)**

Shot clock logiciel (tablette)

- **Apps comme timer avec buzzer intégré.**

Cas exceptionnels ;

*Un avertissement devrait être envoyer par écrit au RSEQ s'il y a un bris à l'école.

Un match ne peut pas se dérouler si le 24 secondes n'est pas fonctionnel pour les séries Éliminatoires.

9.5 **Possession d'alternance** : Pour toutes les catégories dans tous les cas d'entre-deux, sauf au début du 1er quart, la procédure de possession alternée est appliquée. Une flèche bien visible sur la table du marqueur indique le possesseur du ballon.

9.6 Pour les catégories benjamines, la ligne de trois (3) points la plus proche du panier sera utilisée. Pour la catégorie cadette & juvénile, la ligne de trois (3) points la plus éloignée sera utilisée si elle est disponible dans le gymnase. La clé carrée et le demi-cercle (faute offensive) s'appliquent dans toutes les catégories dès qu'ils sont disponibles.

ARTICLE 10. ÉCART

10.1 Dès qu'un écart de 40 points sépare les deux équipes en présence, le pointage n'apparaîtra plus sur le tableau indicateur jusqu'à la fin de la partie. Cependant, la feuille de match continuera à suivre le pointage de la partie.

10.2 À partir du 4e quart, dès qu'il y a 50 points séparant les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière peut demander à poursuivre la partie en temps continu sans droit de contestation de l'équipe adverse.

10.3 Lors de la saisie des résultats sur S1, un écart maximal de 50 points devra apparaître.

ARTICLE 11. RÈGLE DE PARTICIPATION

11.1 Obligatoire pour les catégories benjamin D3 et D4 seulement.

11.2 La règle de participation s'applique à **TOUS** les joueurs apparaissant sur la feuille de match dans les catégories et divisions concernées à l'article **11.1**.

11.3 Si la règle de participation s'applique, aucune substitution libre n'est permise durant les trois (3) premiers quarts d'une partie. Les substitutions doivent être effectuées au début du quart ou lors de l'arrêt obligatoire après quatre (4) minutes de jeu.

11.4 L'équipe en possession du ballon lors de l'arrêt de jeu obligatoire conserve le ballon au moment de la remise en jeu. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, comme lors d'un tir au panier, la règle de possession s'applique.

11.5 L'équipe locale doit être la première à présenter son alignement sur le terrain au début de chaque quart. L'équipe qui visite doit faire de même lors de la reprise du jeu à l'issue des arrêts obligatoires. L'arrêt obligatoire ne constitue pas une période 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.

11.6 **Participation maximale** : Aucun joueur ne peut prendre part à plus de deux quarts ou quatre demi-quarts, au cours des trois premiers quarts.

11.7 **Participation minimale** : Tout joueur inscrit sur la feuille de match 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 s'applique selon l'article 11.2.

Note importante : Au championnat régional, la règle de participation minimale est de **huit (8)** en benjamin D3 (afin de s'harmoniser avec la règle du championnat provincial).

11.8 **Blessure et disqualification** : Si une substitution devient obligatoire pour cause de blessure ou de disqualification, le joueur qui remplace verra un demi-quart de jeu ajouté à sa fiche, peu importe la durée de sa présence au jeu.

11.9 **Sanction** : Toute équipe qui enfreint la règle de participation perd automatiquement le match par forfait. La responsabilité de se conformer au règlement incombe à l'entraîneur. L'équipe adverse peut aviser les arbitres s'ils soupçonnent ou s'aperçoivent que l'autre équipe n'a pas respecté la règle de participation. La sanction s'appliquera dès la découverte de l'infraction et même après la fin du match, tant et aussi longtemps que les officiels majeurs n'auront pas signé la feuille de match.

ARTICLE 12. DÉFENSIVE

12.1 La défensive « homme à homme » telle que décrite par Basketball Québec sera appliquée pour les catégories benjamines.

12.2 Dans une défensive « homme à homme », le porteur du ballon ainsi que le ou les joueurs adjacents au ballon doivent être marqués étroitement à moins d'un rayon de deux mètres lorsque l'adversaire se trouve à l'intérieur de l'extrémité du demi-cercle ou dans un rayon de sept mètres du panier.

12.3 Dès qu'il y a un écart de 25 points et plus, la défensive de l'équipe qui mène doit être demi-terrain jusqu'à ce que l'écart revienne sous les 25 points et ce, dans toutes les catégories.

12.4 **La défensive plein terrain est permise en Division 4 Niveau 1. Toutefois, lorsque l'écart au pointage est de plus de vingt-cinq (25) points, la défensive demi-terrain devient obligatoire. À partir de la Division 4 Niveau 2, la défensive demi-terrain est obligatoire en tout temps.**

ARTICLE 13. EXPULSION ET ÉTHIQUE SPORTIVE

13.1 Un joueur sera expulsé du reste de la partie après avoir accumulé cinq (5) fautes personnelles**, incluant les fautes techniques de catégorie 2 (T) et les fautes disruptives (DI).**

Les fautes techniques de catégorie 2 (T) et les fautes disruptives (DI) ne seront pas encerclées sur la feuille de pointage.

13.2 Un joueur sera également automatiquement expulsé du match dans les cas suivants:

- S'il commet 2 **fautes flagrantes (FL)**

- S'il commet 2 **fautes techniques de catégorie 1 (T)**
- S'il commet **une faute technique de catégorie 1 (T) et une faute flagrante (FL)**

Un entraîneur ou assistant-entraîneur sera également automatiquement expulsé du match dans les cas suivants:

- S'il commet **2 fautes Technique catégorie 1 (C)**
- S'il commet **3 fautes de banc (B)**
- S'il commet **une faute technique (C) et 2 fautes de banc (B)**

Toute faute entraînant une disqualification de la rencontre (GD – Game Disqualification) doit être encerclée sur la feuille de pointage.

13.3 Un joueur, un entraîneur ou assistant-entraîneur expulsé d'une partie en raison de l'article 13.2 sera également automatiquement suspendu de la partie suivante (se référer à l'article 11 de la réglementation administrative).

13.4 L'arbitre qui expulse un joueur, un entraîneur ou assistant-entraîneur doit remplir un rapport d'exclusion et le soumettre dans un délai maximal de 48 heures suivant le match aux autorités disciplinaires.

13.5 À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe.

13.6 L'équipe perdra un (1) point d'éthique dans les situations suivantes :

- Si un joueur est expulsé du terrain ;

De plus d'une perte d'un point d'éthique.

- **Tout joueur ayant cumulé trois (3) fautes cumulatives au cours de la saison, soit des fautes techniques de catégorie 1 (T) et/ou des fautes flagrantes (FL), sera automatiquement suspendu pour le match suivant. Cette règle de cumul des fautes ne s'applique pas lorsqu'une disqualification est imposée en vertu de l'article 13.2 au cours d'une partie.**

- **Tout entraîneur ayant cumulé trois (3) fautes cumulatives au cours de la saison, soit des fautes techniques (C) et/ou fautes de banc (B) au cours de la saison sera automatiquement suspendu pour le match suivant. Cette règle de cumul des fautes ne s'applique pas lorsqu'une disqualification est imposée en vertu de l'article 13.2 au cours d'une partie.**

13.7 L'équipe perdra deux (2) points d'éthique dans les situations suivantes :

- Si l'équipe perd le match par forfait;
- Si un entraîneur est expulsé du terrain;
- Si un entraîneur commet tout autre fait et faute geste jugé anti-sportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.

13.8 Le délégué du sport étudiant autorisé par l'institution peut demander, uniquement par écrit, l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive de son équipe ou l'équipe adverse dans les cinq jours ouvrables suivant la partie en cause. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais.

ARTICLE 14. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

14.1 Partie gagnée : 3 points
Partie nulle : 1 point
Partie perdue : 0 point
Partie forfait : 0 point et l'équipe perd 0 à 20 ; perte aussi des 2 points d'éthique sportive.

14.2 Une équipe perd la rencontre par forfait si 15 minutes après l'heure du début de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs. Référez-vous à **l'article 12 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

14.3 Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :

Rang	Type	Applicable
1	PTS • Points au classement	Tous les matchs
2	PTS Eth • Points d'éthique	Tous les matchs
3	V • Victoires	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
4	PC • Points contre	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
5	PP • Points pour	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
6	PC • Points contre	Tous les matchs
7	PP • Points pour	Tous les matchs

ARTICLE 15. UNIFORMES ET ÉQUIPEMENTS

15.1 Les joueurs devront porter un uniforme approprié aux couleurs de leur institution.

FIBA : **Articles 4.2.1 et 2.4.5**

- Les camisoles et les shorts doivent être de la même couleur dominante.
- Si les maillots ont des manches, elles doivent se terminer au-dessus du coude.
- Les chaussettes doivent être visibles.
- Les chaussures peuvent avoir n'importe quelle combinaison de couleurs, mais la droite et

la gauche doivent correspondre entre elles. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni autres ornements ne sont permis.

- Tous les accessoires éventuellement portés par les joueurs, incluant les t-shirts et sous-vêtement de compression, doivent être d'une couleur identique pour toute l'équipe.

À titre de référence, le RSEQ Outaouais reconnaît officiellement le document qui est intitulé « Modifications aux règlements des uniformes » préparé par le Comité provincial d'arbitrage de basketball pour les modifications de la FIBA applicable dès octobre 2018.

15.2 Les athlètes masculins et féminins doivent porter leur camisole à l'intérieur des shorts.

15.3 Tous bijoux apparents doivent être enlevés afin qu'un joueur puisse prendre part au match. Si un joueur porte un bracelet qui ne peut pas être enlevé, celui-ci doit être couvert avec du tape médical.

15.4 Les piercings visibles doivent être retirés sans aucune exception. En aucun temps un piercing ne peut être recouvert de ruban. Un joueur ne respectant pas ces consignes ne pourra prendre part au match.

ARTICLE 16. FORMAT DES LIGUES POUR LA SAISON RÉGULIÈRE

16.1 Les formats des ligues dépendront du nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories :

Les ligues de saison ainsi que le format des séries éliminatoires seront décidées lors de la rencontre sectorielle en début d'année.

ARTICLE 17. CHAMPIONNAT RÉGIONAL

17.1 Pour la participation au championnat régional d'une équipe surclassée dans une catégorie supérieure : référez-vous à l'article 8 - **INSCRIPTION DES ÉQUIPES** de la réglementation administrative.

17.2 Seules les équipes ayant participé à la ligue régionale ont accès au championnat régional.

17.3 Les préliminaires se dérouleront au site de l'équipe la plus haute au classement.

17.4 Le championnat régional seront disputées à un endroit neutre, prédéterminé par le RSEQ Outaouais. À défaut d'avoir un lieu neutre, la CSS prendra la décision de l'endroit des finales.

17.5 Seuls les matchs de finales Or et Bronze des catégories D3 et les matchs de finales Or des catégories D4 se joueront sous forme d'événement lors de la fin de semaine prévue pour le championnat régional de ces divisions.

ARTICLE 18. RÉCOMPENSES

18.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories dans les divisions 3 et 4.

18.2 Si dans une catégorie, il y a 2 divisions en début de saison : D3 et D4

- Il y aura 1 bannière de champions régionaux remises aux gagnants de chaque division (D3 et D4); des médailles d'or, d'argent et de bronze seront également remises en D3 et des médailles d'or et argent seulement seront remises en D4.

- Si nous devons séparer une ou les 2 divisions en 2 sections (ex. : Juv. D3 niveau 1 et Juv. D3 niveau 2) pour le championnat régional, alors il n'y aura qu'une seule bannière de champions régionaux remise aux gagnants du niveau 1. Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises en D3 niveau 1 et des médailles d'or et d'argent en D4 niveau 1. Aucune récompense ne sera remise dans les niveaux 2.

18.2 Si dans une catégorie, il n'y a qu'une seule division en début de saison (D3) et que nous devons séparer cette division en 2 sections pour le championnat régional :

- La section 1 avec les équipes les plus haut classées sera la D3 et il y aura alors 1 bannière de champions régionaux remise aux gagnants de la finale. Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront aussi remises aux joueurs.

- La section 2 avec les équipes les moins haut classées deviendra la D4, et le match de finale se jouera lors des finales régionales D4. La bannière des champions D4 sera remise à l'équipe gagnante et des médailles d'or et d'argent seront remises aux joueurs.

ARTICLE 19. CHAMPIONNAT PROVINCIAL

19.1 Référez-vous à l'article **13 - CHAMPIONNATS PROVINCIAUX SCOLAIRES** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

ARTICLE 20. RÈGLEMENTS

20.1 Les règlements officiels de basketball sont ceux de Basketball Québec, de Basketball Canada et de la FIBA.

20.2 Les règlements spécifiques du RSEQ Outaouais ont préséance sur les règlements officiels.

20.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.