



CANTONS-DE-L'EST

Règlements spécifiques 2026-2027

BASKETBALL

Dernière mise à jour : 23 janvier 2025



CANTONS-DE-L'EST

BASKETBALL

TABLE DES MATIÈRES

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	3
ARTICLE 1 Règlements officiels	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Les parties	3
2.1 Règle de participation	3
2.2 Forfait	3
2.3 Uniformes	3
2.4 Affichage des points	4
2.5 Règle 24 secondes	4
2.6 Protêt dans le cadre du calendrier régulier	4
2.9 Protêt dans le cadre des éliminatoires	5
ARTICLE 3 Récompenses	5
FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE	5
ARTICLE 4 Calendrier	5
4.1 Division 3	5
4.2 Modifications	5
ARTICLE 5 Format	7
ARTICLE 6 Classement	9
6.1 Équipe gagnante	9
6.2 Bris d'égalité	9
FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	11
ARTICLE 7 Format des séries éliminatoires	11
7.1 Division 3	11
7.2 Division 4	13
ÉTHIQUE SPORTIVE	15
ARTICLE 8 Point au classement	15
8.1 Pointage éthique sportive Division 3 et Division 4	15
ARTICLE 9 Processus d'attribution de la récompense	15
9.1 Équipe gagnante	15
9.2 Procédure en cas d'égalité	16
ANNEXE 1 Surclassement d'une équipe	16

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

1.1.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règles de jeu approuvées par « FIBA » incluant les amendements de la Fédération de Basketball du Québec.

1.1.2 Toutefois, les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.

ARTICLE 2 Les parties

2.1 Règle de participation

Pour l'atome et le benjamin, la règle de participation de la FBBQ s'applique à tous les joueurs présents. Le non-respect de la règle de participation de la FBBQ dans la catégorie atome et benjamine entraîne la perte du match par forfait pour l'équipe fautive.

2.2 Forfait

Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain en tenue et/ou en nombre au moins quinze (15) minutes après l'heure fixée sera déclarée forfait. Toute équipe incomplète sur place sera tenue de jouer un match hors-concours si l'effectif le permet. Le résultat pour un forfait est de 20-0 et entraîne automatiquement la perte des points d'éthique de l'équipe fautive.

2.3 Uniformes

Si les deux équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion et qu'aucune ne possède un second uniforme, l'équipe en tort (en prenant pour acquis que l'équipe locale est en pâle et l'équipe visiteuse est en foncé) doit porter des dossards.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

BASKETBALL

2.4 Affichage des points

Lorsqu'une équipe prend une avance de plus de 40 points, l'affichage du pointage sera arrêté.

2.5 Règle 24 secondes

La règle des 24 secondes ne s'applique pas en division 4 durant la saison régulière; si toutefois un arbitre juge qu'une équipe garde volontairement le ballon pour ralentir abusivement le jeu, il peut appeler une violation.

2.6 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

2.7.1 L'arbitre du match doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt. L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.

2.7.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.

2.7.3 Un protêt doit être écrit en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l'autre école en cause.

S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.

2.7.4 Le protêt doit être déposé par écrit au responsable de la rencontre dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyée par le RSEQ-CE si le protêt est perdu, cette somme est non remboursable.

2.7.5 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées et à toutes les écoles impliquées dans cette discipline.

2.9 Protêt dans le cadre des éliminatoires

Un comité de protêt sera mis sur pied par l'école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

- a) le ou la responsable de la rencontre,
- b) l'assignateur ou son représentant,
- c) l'arbitre le plus expérimenté,
- d) le ou la commissaire.

ARTICLE 3 Récompenses

Pour les divisions 3 et 4, il y aura :

- Bannière éthique sportive
- Bannière des champions/nes de saison régulière
(pour les catégories à 2 sections, le champion de la saison régulière sera déterminé avec le ratio des points de la saison / ratio des points maximums possibles dans la saison)
- Bannière champion séries de fin de saison
- Médailles d'or, argent et bronze

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

ARTICLE 4 Calendrier

4.1 Division 3

Les sections seront en fonction du classement de l'an dernier (benjamin) ou du comité de classement (cadet et juvénile)

4.2 Modifications

4.2.1 Toute modification au projet de calendrier élaboré lors de la réunion doit être faite par écrit au commissaire et signée par les 2 délégués des écoles concernées, en indiquant la raison pour laquelle vous apportez votre changement. Cette démarche devra être démarrée par le responsable de l'équipe qui effectue le changement. Lorsque cette

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

BASKETBALL

procédure ne sera pas respectée, le changement sera automatiquement refusé. Les changements s'effectuent dans les 10 jours ouvrables après la réception du calendrier et dans les deux premières semaines ouvrables de janvier.

4.2.2 Toute autre modification apportée par la suite au calendrier officiel doit être :

- 1- Approuvée par les équipes mises en cause
- 2- Approuvée par la cellule d'arbitrage
- 3- Une demande de modification de partie faite par écrit au commissaire.
- 4- Confirmation du commissaire à l'équipe demandeuse et à la cellule en cause.

4.2.3 Pour toute modification, imprévue au calendrier, motivée par un impondérable, le responsable de l'équipe concernée est tenu d'aviser par téléphone :

- 1- Le responsable de l'équipe adverse,
- 2- Le responsable désigné de la cellule d'arbitrage concernée,
- 3- Le commissaire, la première journée de travail après le match.

Les deux équipes auront par la suite **trois jours** pour cédule le match en question en confirmant la date et l'heure de reprise avec la cellule d'arbitrage et aviser le commissaire des nouvelles coordonnées du match par écrit à défaut de quoi une amende de 25.00\$ dollars sera imposée à l'école fautive.

4.2.4 Si la ligue doit annuler une partie, l'équipe locale doit recédule dans les cinq jours ouvrables la date et l'heure de remise avec la cellule d'arbitrage - et aviser le commissaire des nouvelles coordonnées par écrit.

4.2.5 Si un match doit être remis en cours de saison et qu'aucune possibilité ne peut être trouvée par entente mutuelle entre les entraîneurs concernés, le commissaire cédule la reprise du match à l'intérieur d'une des "dates de reprise" prévues à cette fin dans le calendrier.

ARTICLE 5 Format

En division 4, le calendrier régulier de la ligue doit assurer à chaque équipe un minimum de 10 et un maximum de 12 parties, peu importe le nombre d'équipes inscrites. Lorsque c'est possible, jouer au moins une fois chaque équipe, sinon le choix des adversaires se fait de façon aléatoire.

En division 3, un minimum de 12 parties doit être joué.

De plus, tous les matchs doivent se jouer; si un match n'est pas joué, le cas sera soumis à l'exécutif de la ligue avec toutes les conséquences qui en découle : amende, suspension, comité de vigilance s'il y a lieu.

Format de ligue D3 :

- 8 équipes ou moins : 1 section sur le principe home and home
- 9 équipes : 2 sections
 - Section à 5 équipes : home and home dans la section et un match contre chaque équipe de l'autre section
 - Section à 4 équipes : 3 matchs contre chaque équipe dans la section et un match contre chaque équipe de l'autre section
- 10 et 11 équipes : 2 sections, home and home dans la section et un match contre chaque équipe de l'autre section
- 12 équipes : 4 sections de 3 équipes, home and home dans la section et un match contre chaque équipe des autres sections
- 13 à 15 équipes : 1 section, un match contre chaque équipe
- 16 équipes et plus : 2 sections, home and home dans la section

Formats de ligue D4 et D4 Niveau 1:

- 7 équipes ou moins : 1 section sur le principe home and home
- 8 à 10 équipes : 2 sections, home and home dans la section et un match contre chaque équipe de l'autre section
- 11 à 13 équipes : 1 section, un match contre chaque équipe.
- 14 équipes : 2 sections, home and home dans la section
- 15 équipes : 3 sections, home and home dans la section + 2 matchs intersections aléatoires
- 16 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section + 4 matchs intersections aléatoires
- 17 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section + 2 ou 3 matchs intersections aléatoires (puisque 3 équipes de la section à 9 jouent 10 matchs alors classement ratio* pour cette section)
- 18 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section + 2 matchs intersections aléatoires
- 19 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section + 1 ou 2 matchs intersections aléatoires (puisque 2 équipes de la section à 10 jouent 10 matchs alors classement ratio* pour cette section)
- 20 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section + 1 match intersections aléatoire
- 21 équipes : 3 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section + 4 matchs intersections aléatoires
- 22 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section
- 23 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section
- 24 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section
- 25 équipes : 2 sections, 1 match contre chacune des équipes dans la section

*Ratio : point obtenu / point maximum possibles d'obtenir

ARTICLE 6 Classement

6.1 Équipe gagnante

L'équipe marquant le plus de points dans la partie est déclarée gagnante. Au classement des équipes, l'attribution de points est la suivante :

- 3 points pour l'équipe gagnante.
- 0 point pour l'équipe perdante
- 2 points maximums pour l'éthique sportive

6.2 Bris d'égalité, ligue à une ou deux sections

Note 1 : S'il ne subsiste aucune égalité dans ce reclassement, l'égalité est brisée. S'il subsiste une égalité, les étapes du bris sont reprises du début avec les équipes demeurant à égalité

Note 2 : dans tous les calculs impliquant les points pour et/ou les points contre, on ne considère pas les matchs perdus ou gagnés par forfait.

Note 3 : Si une équipe à égalité a déclaré forfait pour un ou des matchs durant la saison, elle est automatiquement classée dernière et exclue de son bris d'égalité.

Advenant une égalité entre deux ou plusieurs équipes d'une même catégorie et d'une même section, le départage des équipes à la fin de la saison régulière se fait comme suit jusqu'à ce que l'égalité soit brisée:

1. Match gagné entre les équipes impliquées;
2. Les "points pour" moins les "points contre" dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées déterminent la meilleure équipe;
3. Les "points pour" divisés par les "points contre" dans le ou les matchs disputés entre les équipes concernées;
4. Les "points contre" durant la saison;
5. Tirage au sort

6.3 Bris égalité, ligue à 3 sections

Note 1 : S'il ne subsiste aucune égalité dans ce reclassement, l'égalité est brisée. S'il subsiste une égalité, les étapes du bris sont reprises du début avec les équipes demeurant à égalité

Note 2 : dans tous les calculs impliquant les points pour et/ou les points contre, on ne considère pas les matchs perdus ou gagnés par forfait.

Note 3 : Si une équipe à égalité a déclaré forfait pour un ou des matchs durant la saison, elle est automatiquement classée dernière et exclue de son bris d'égalité.

Advenant une égalité entre deux ou plusieurs équipes de sections différentes. Le départage des équipes à la fin de la saison régulière se fait comme suit :

1. PTS • Points au classement
2. Victoire • Match gagnée entre les équipes impliquées (si toutes les équipes ont joué le même nombre de matchs entre elles)
3. PP moins PC • Différence entre « Points pour" moins "Points contre
4. Ratio PP / PC • Ratio "Points pour" / "Points contre"
5. PC • Points contre • Tous les matchs
6. Éthique • Tous les matchs
7. Tirage au sort

FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 7 Format des séries éliminatoires

7.1 Division 3

7.1.1 Les demi-finales se dérouleront dans les écoles qui auront terminé en première et deuxième position au classement de la saison (4 vs 1 et 3 vs 2) du dimanche au jeudi (inclus) avant les finales régionales. Le commissaire annoncera des dates lors de la rencontre de planification pour jouer les demi-finales advenant que les 2 équipes n'arrivent pas à s'entendre sur la date de celle-ci. Les finales auront lieu la fin de semaine après les demi-finales dans un endroit déterminé par le commissaire.

Pour les matchs éliminatoires, les équipes doivent être en mesure de débiter l'échauffement 15 minutes avant le début du match

7.1.2 La formule des éliminatoires

7.1.2.1 Une section

La quatrième équipe au classement visite la première équipe au classement;
La troisième équipe au classement visite la deuxième équipe au classement;
Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;
Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

7.1.2.2 Deux sections

La première équipe de la section A rencontre la deuxième équipe de la section B et la première équipe de la section B rencontre la deuxième équipe de la section A selon le classement déterminé par leur fiche respective en saison.
Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;
Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

BASKETBALL

7.1.2.3 Quatre sections

La première équipe de la section A rencontre la première équipe de la section D et la première équipe de la section B rencontre la première équipe de la section C. Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze.

Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or

7.1.3 Un horaire maître a été adopté pour le championnat régional scolaire D3. Advenant le cas où une catégorie n'est pas présente au championnat. L'horaire sera ajusté en prenant soin de laisser 1h45 entre les matchs.

Heure	Catégorie	Match	Visiteur		Receveur
8h30	AMD3	Finale Bronze	Perdant 4 vs 1	vs	Perdant 3 vs 2
8h30	AMD3	Finale Or	Gagnant 3 vs 2	vs	Gagnant 4 vs 1
10h15	BFD3	Finale Bronze	Perdant 4 vs 1	vs	Perdant 3 vs 2
10h15	BFD3	Finale Or	Gagnant 3 vs 2	vs	Gagnant 4 vs 1
12h00	BMD3	Finale Bronze	Perdant 4 vs 1	vs	Perdant 3 vs 2
12h00	BMD3	Finale Or	Gagnant 3 vs 2	vs	Gagnant 4 vs 1
13h45	CFD3	Finale Bronze	Perdant 4 vs 1	vs	Perdant 3 vs 2
13h45	CFD3	Finale Or	Gagnant 3 vs 2	vs	Gagnant 4 vs 1
15h30	CMD3	Finale Bronze	Perdant 4 vs 1	vs	Perdant 3 vs 2
15h30	CMD3	Finale Or	Gagnant 3 vs 2	vs	Gagnant 4 vs 1
17h15	JFD3	Finale Bronze	Perdant 4 vs 1	vs	Perdant 3 vs 2
17h15	JFD3	Finale Or	Gagnant 3 vs 2	vs	Gagnant 4 vs 1
19h00	JMD3	Finale Bronze	Perdant 4 vs 1	vs	Perdant 3 vs 2
19h00	JMD3	Finale Or	Gagnant 3 vs 2	vs	Gagnant 4 vs 1

7.2 Division 4

7.2.1 Les quarts de finale seront tenus la fin de semaine avant la finale régionale dans un endroit déterminé par le commissaire.

La finale régionale de la division 4 sera tenue la première fin de semaine avant la semaine de relâche.

7.2.2 Pour les matchs éliminatoires, les équipes doivent être en mesure de débiter l'échauffement 15 minutes avant le début du match.

7.2.3 La formule des éliminatoires

7.2.3.1 Une section

➤ Si sept (7) équipes et moins :

La quatrième équipe au classement visite la première équipe au classement;

La troisième équipe au classement visite la deuxième équipe au classement;

Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

➤ Si douze (12) équipes et moins, mais plus de sept (7) équipes:

Les deux premières équipes passent aux éliminatoires. Les parties barrages se joueront entre les quatre (4) autres équipes ayant la meilleure fiche (6e vs 3e et 5e vs 4e).

Par la suite, le gagnant de 6e vs 3e affronte le 2e et le gagnant de 5e vs 4e affronte le 1er.

Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

➤ Si plus de douze (12) équipes :

La huitième équipe au classement visite la première équipe au classement;

La septième équipe au classement visite la deuxième équipe au classement;

La sixième équipe au classement visite la troisième équipe au classement;

La cinquième équipe au classement visite la quatrième équipe au classement;

Par la suite, le gagnant de 8e vs 1e affronte le gagnant de 5e vs 4e et le gagnant de 7e vs 2^e affronte le gagnant de 6e vs 3e.

Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

7.2.3.2 Deux sections

➤ Huit (8) à dix (10) équipes

La première équipe de la section A rencontre la deuxième équipe de la section B et la première équipe de la section B rencontre la deuxième équipe de la section A selon le classement déterminé par leur fiche respective en saison.

Les deux équipes perdantes s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes s'affrontent pour la médaille d'or.

➤ Quatorze (14) équipes et plus

La première équipe de la section A rencontre la quatrième équipe de la section B (QF1);

La première équipe de la section B rencontre la quatrième équipe de la section A (QF2);

La deuxième équipe de la section A rencontre la troisième équipe de la section B (QF3);

La deuxième équipe de la section B rencontre la troisième équipe de la section A (QF4);

Le gagnant de la QF4 vs le gagnant de la QF1 (DF1);

Le gagnant de la QF3 VS le gagnant de la QF2 (DF2) :

Les deux équipes perdantes (DF1 et DF2) s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes (DF1 et DF2) s'affrontent pour la médaille d'or.

7.2.3.3 Trois sections

Le 2e meilleur 3e visite le meilleur des 1er (QF1)

Le meilleur des 3e visite le 2e meilleur des 1er (QF2)

Le 3e meilleur des 2e visite le 3e meilleur de 1er (QF3)

Le 2e meilleur des 2e visite le meilleur des 2e (QF4)

Le gagnant de la QF4 visite le gagnant de la QF1 (DF1)

Le gagnant de la QF3 visite le gagnant de la QF2 (DF2)

Les deux équipes perdantes (DF1 et DF2) s'affrontent pour la médaille de bronze;

Les deux équipes gagnantes (DF1 et DF2) s'affrontent pour la médaille d'or.

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 8 Point au classement

Les points d'éthique sportive seront inclus directement au classement. Ainsi, un match a une valeur de cinq (5) points (trois (3) points pour la victoire et deux (2) points pour l'éthique sportive). L'expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur entraîne automatiquement la perte des 2 points d'éthique au classement. Un forfait entraîne également la perte des deux points d'éthique. Ce système ne s'applique pas lors des séries éliminatoires.

8.1 Pointage éthique sportive Division 3 et Division 4

Si un joueur ou un entraîneur reçoit une faute technique ou une faute antisportive, l'équipe perd des points d'éthiques selon l'échelle suivante, jusqu'à concurrence de deux points :

Faute technique ou antisportive	0 à 1	2	3 et +
Points éthique classement / 2	2	1	0

ARTICLE 9 Processus d'attribution de la récompense

9.1 Équipe gagnante

L'équipe qui obtient le plus de points d'éthique au classement remporte la bannière d'éthique

9.2 Procédure en cas d'égalité

En cas d'égalité pour les points d'éthique, toutes les équipes seront appelées à voter par courriel quelques jours avant le championnat régional scolaire.

Les équipes qui ont obtenu des fautes techniques ou antisportives durant la saison seront éliminées du bris d'égalité.

ANNEXE 1 Surclassement d'une équipe

- Une équipe peut demander d'être surclassée lors de l'avis de participation. Cette demande doit être envoyée par courriel au commissaire de basketball avant la date limite de l'avis de participation.
- L'équipe ainsi surclassée jouera un match quart de finale contre l'équipe ayant terminé au quatrième rang. Si nous avons plus d'une équipe, il y aura également un match quart de finale avec l'équipe qui a terminé au 3^e rang. Dans ce cas l'équipe ayant le meilleur classement dans la catégorie surclassée jouera contre la 4^e position, l'autre contre la 3^e position au domicile de la 3^e et 4^e position.
- Pour avoir le droit de jouer le match quart de finale, l'équipe doit avoir joué tous les matchs de son calendrier, de plus, elle doit renoncer à sa participation à la finale régionale de sa ligue si elle réussit à s'y classer.
- Un maximum de deux équipes est permis pour le surclassement. En cas de demande de la part de plus de deux équipes, l'ensemble des équipes demeure dans leur catégorie.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
BASKETBALL

Une équipe surclassée – 1 section

Processus pour déterminer quelle équipe affrontera l'équipe surclassée en 1/4 de finale

L'équipe surclassée affrontera l'équipe qui a terminé en 4^e position.

Le match se jouera au domicile de la 4^e position

Si défaite de l'équipe surclassée en 1/4 de finale

- L'article 7.1.3. de la réglementation spécifique de basketball s'appliquera pour les demi-finales

Si victoire de l'équipe surclassée en 1/4 de finale

- Position # 3 vs Position # 1 au domicile de la position #1
- L'équipe surclassée vs Position # 2 au domicile de la position #2

Une équipe surclassée – 2 sections

Processus pour déterminer quelle équipe affrontera l'équipe surclassée

L'équipe surclassée affrontera l'équipe qui a terminé 2e au bris d'égalité des équipes qui ont terminé en 2e position de leur section.

Critère bris égalité pour déterminer qui sera le meilleur 2e :

1^{er} critère : Ratio des matchs gagnés / matchs joués

Par la suite, le bris d'égalité, précisé à l'article 6.2 de la réglementation spécifique s'appliquera.

L'équipe surclassée sera visiteuse

Si défaite de l'équipe surclassée en 1/4 de finale

- L'article 7.1.3. de la réglementation spécifique de basketball s'appliquera pour les demi-finales

Si victoire de l'équipe surclassée en 1/4 de finale

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

BASKETBALL

-
- L'équipe surclassée jouera sa demi-finale contre l'équipe qui a terminé 2e au bris d'égalité des équipes qui ont terminé en 1re position de leur section.
 - Critère bris égalité pour déterminer qui sera le meilleur 1er :
 - 1^{er} critère : Ratio des matchs gagnés / matchs joués
 - Par la suite, le bris d'égalité, précisé à l'article 6.2 de la réglementation spécifique s'appliquera.
 - L'équipe surclassée sera visiteuse

Deux équipes surclassées – 1 section

Processus pour déterminer quelle équipe affrontera les équipes surclassées

La fiche des équipes dans la catégorie surclassée déterminera le classement des équipes surclassées pour les ¼ de finale

Meilleure fiche = Équipe A

2^e = Équipe B

L'équipe A vs 4^e position

L'équipe B vs 3^e position

Match de ½ finale : L'équipe ou les équipes surclassées seront visiteuses

Si victoire des équipes surclassées A et B en ¼ de finale

- Équipe A vs position # 2 au domicile de la position #2
- Équipe B vs position # 1 au domicile de la position # 1

Si victoire de l'équipe surclassée A mais défaite de l'équipe surclassée B en ¼ de finale

- Équipe A vs position # 2 au domicile de la position #2
- Position #3 vs position # 1 au domicile de la position # 1

Si victoire de l'équipe surclassée B mais défaite de l'équipe surclassée A en ¼ de finale

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
BASKETBALL

-
- Équipe B vs position # 2 au domicile de la position #2
 - Position #4 vs position # 1 au domicile de la position # 1

Si défaite des 2 équipes surclassées en 1/4 de finale

- L'article 7.1.3. de la réglementation spécifique de basketball s'appliquera pour les demi-finales

Deux équipes surclassées – 2 sections

Processus pour déterminer quelle équipe affrontera les équipes surclassées

La fiche des équipes dans la catégorie surclassée déterminera le classement des équipes surclassées pour les 1/4 de finale

Meilleure fiche = Équipe A

2^e = Équipe B

Les équipes surclassées affronteront les équipes qui ont terminé en 2^e position de leur section

Critère bris égalité pour déterminer qui sera le meilleur 2^e :

1^{er} critère : Ratio des matchs gagnés / matchs joués

Par la suite, le bris d'égalité, précisé à l'article 6.2 de la réglementation spécifique s'appliquera.

L'équipe surclassée A affrontera l'équipe qui a terminé 2^e au bris d'égalité des équipes qui ont terminé en 2^e position de leur section.

L'équipe surclassée B affrontera l'équipe qui a terminé 1^{er} au bris d'égalité des équipes qui ont terminé en 2^e position de leur section.

Match 1/2 final : L'équipe ou les équipes surclassées seront visiteuses

- Critère bris égalité pour déterminer qui sera le meilleur 1^{er} :

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

BASKETBALL

- 1^{er} critère : Ratio des matchs gagnés / matchs joués
- Par la suite, le bris d'égalité, précisé à l'article 6.2 de la réglementation spécifique s'appliquera.

Si victoire des équipes surclassées A et B en ¼ de finale

- Équipe A vs 2^e des 1^{res} positions
- Équipe B vs 1^{er} des 1^{res} positions

Si victoire de l'équipe surclassée A mais défaite de l'équipe surclassée B en ¼ de finale

- Équipe A vs 2^e des 1^{res} positions
- Gagnant du ¼ finale vs 1^{er} des 1^{res} positions

Si victoire de l'équipe surclassée B mais défaite de l'équipe surclassée A en ¼ de finale

- Équipe B vs 2^e des 1^{res} positions
- Gagnant du ¼ finale vs 1^{er} des 1^{res} positions

Si défaite des 2 équipes surclassées en ¼ de finale

- L'article 7.1.3. de la réglementation spécifique de basketball s'appliquera pour les demi-finales

Deux équipes surclassées – 4 sections

Processus pour déterminer quelle équipe affrontera les équipes surclassées

La fiche des équipes dans la catégorie surclassée déterminera le classement des équipes surclassées pour les ¼ de finales

Meilleure fiche = Équipe A

2^e = Équipe B

Les équipes surclassées affronteront les équipes qui ont terminé en 3^e et 4^e au bris d'égalité des équipes qui ont terminé en 1^{re} position de leur section.

Critères bris égalité pour déterminer qui sera le meilleur 1^{er} :

1^{er} critère : Ratio des matchs gagnés / matchs joués

Par la suite, le bris d'égalité, précisé à l'article 6.2 de la réglementation spécifique s'appliquera.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
BASKETBALL

L'équipe surclassée A affrontera l'équipe qui a terminé 4^e au bris d'égalité des équipes qui ont terminé en 1^{re} position de leur section.

L'équipe surclassée B affrontera l'équipe qui a terminé 3^e au bris d'égalité des équipes qui ont terminé en 1^{re} position de leur section.

Match ½ final : L'équipe ou les équipes surclassées seront visiteuses

Si victoire des équipes surclassées A et B en ¼ de finale

- Équipe A vs 2^e des 1^{res} positions
- Équipe B vs 1^{er} des 1^{res} positions

Si victoire de l'équipe surclassée A mais défaite de l'équipe surclassée B en ¼ de finale

- Équipe A vs 2^e des 1^{res} positions
- 3^e des 1^{res} positions vs 1^{er} des 1^{res} positions

Si victoire de l'équipe surclassée B mais défaite de l'équipe surclassée A en ¼ de finale

- Équipe B vs 2^e des 1^{res} positions
- 4^e des 1^{res} positions vs 1^{er} des 1^{res} positions

Si défaite des 2 équipes surclassées en ¼ de finale

- L'article 7.1.3. de la réglementation spécifique de basketball s'appliquera pour les demi-finales