



REGLEMENT BRONZE

L'organisateur s'engage à utiliser la plateforme « Play FIBA 3x3 » pour organiser son événement (inscription des équipes – encodage des résultats).

Article 1 – Le terrain – matériel

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier. L'événement peut se dérouler à l'intérieur comme à l'extérieur.

La ligne des lancers francs se situe à 5m80 et la ligne à 2 points à 6m75 ou selon le tracé existant. Ces dimensions sont identiques à celles du 5vs5.

Article 2 – Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant. Pas de coach.

Article 3 – Les officiels

Les matchs se jouent en auto-arbitrage ou avec un superviseur. Les deux capitaines de l'équipe comptent les points à voix haute.

Article 4 – Début de la rencontre

La première possession de balle est attribuée par tirage au sort (le vainqueur à le choix entre la possession du ballon ou non). Le match est lancé par un « check-ball ».

Article 5 – Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle (6m75) et 2 points à l'extérieur. Les lancers francs valent 1 point.

Article 6 – Temps de jeu

Le match se joue en 1 séquence de 10 à 15 minutes sans arrêts de chrono.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation. L'équipe qui n'a pas eu la première possession de ballon au début de la rencontre se verra octroyer la possession du ballon lors de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points est déclarée vainqueur.

Article 7 – Faute et lancer franc

Une faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m75 donne 1 lancer franc.

Une faute commise sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 6m75 donne 2 lancers francs.

Si une faute est commise sur un tireur et que le shoot est réussi, le tireur bénéficie d'un lancer franc supplémentaire.

Article 8 – Le jeu

Sur panier marqué ou lancer franc réussi, la balle change de possession.

La remise en jeu se fait sous le panier sans sortir du terrain (dans la zone de non-charge).

Sur rebond défensif, interception : ressortir la balle au-delà de la ligne à 2 pts.

Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au-delà de la ligne à 2 pts.

Après chaque intervention de gestion de match (par l'auto-arbitrage), la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 2pts, face au panier, par un « check-ball ».

Sur une situation d'entre-deux, la balle est à la défense. Reprise du jeu par un « check-ball ».

Article 9 – Remplacement

Les changements se font sur ballon mort avant le « check-ball ». Le remplaçant rentre sur le terrain après avoir tapé dans la main de son coéquipier.

Article 10 – Divers

La règle des 12 secondes n'est pas d'application.

Il n'y a aucun temps-mort lors de la rencontre.

Article 11 – Disqualification

Tout comportement déplacé et/ou antisportif peut amener à la disqualification du joueur et/ou de l'équipe.

Article 11 - Litige

Tout cas de litige, non-prévu par le présent règlement sera tranché par l'organisateur.