



BOYS CAN PLAY

REGLEMENT

Ballons & terrains	Le jeu se déroule sur un terrain 3X3 (15M * 11M), ce qui correspond à un demi-terrain 5vs5 et sur un seul panier. Nous utilisons un ballon taille 5.
Equipe	Une équipe se compose de 3 (minimum) à 5 (maximum) joueurs. 3 joueurs sur le terrain + 2 remplaçants maximum. Remarque : il faut minimum 3 joueurs pour débiter la rencontre.
Temps-morts	Les équipes disposent chacune d'un temps mort de 30 secondes en finale.
Début de match	Un « pile ou face » est organisé par l'arbitre au début de la rencontre. L'équipe qui remporte le « pile ou face » décide de la possession de balle. Soit elle opte pour la première possession de balle, soit pour la première possession en cas de prolongations.
Scores	2 points pour chaque panier derrière la ligne à 6M75 (pas d'application en U12) / 1 point pour chaque panier à l'intérieur de la ligne à 6M75 / 1 point pour chaque lancer-franc.
12 secondes	Uniquement d'application pour les U14. Chaque possession est limitée à 12 secondes. Attention, le marquoir 12 secondes sera lancé lorsque la balle est en possession (dans les mains) du joueur. En U12, l'arbitre incitera le joueur à « jouer », s'il ne joue pas assez vite, après avertissement de l'arbitre, le ballon sera rendu à l'équipe adverse.
Durée de match et limite de score	Le match dure 1X8 minutes (avec arrêts de jeu). Si une équipe obtient 21 points avant la fin du temps réglementaire, elle remporte la rencontre.
Prolongations	Si les deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation est organisée. L'équipe qui n'a pas eu la possession de balle en début de rencontre obtient la possession de balle. La première équipe qui marque 2 points remporte le match.
Limite de fautes par équipe	A partir de la 7 ^{ème} faute d'équipe, il y a une pénalité. A la 7 ^{ème} – 8 ^{ème} et 9 ^{ème} faute d'équipe : 2 lancers-francs A partir de la 10 ^{ème} faute d'équipe : 2 lancer-francs + possession de balle
Fautes individuelles	Il n'y a pas de limites de fautes individuelles par joueur. Si un joueur effectue deux fautes antisportives et/ou technique, elle est exclue de la rencontre.
Pénalité en cas de faute technique/antisportive	2 lancers-francs + possession de balle
Lancer francs après une faute sur un acte de shoot	1 LF après un shoot manqué à l'intérieur de l'arc 2 LFs après un shoot manqué à l'extérieur de l'arc (U14) 1 LF bonus si le panier est marqué
Possession de balle après un panier marqué	La balle est pour la défense directement en dessous de l'anneau. La balle doit être sortie (en dribble ou en passe) à l'extérieur de la ligne à 3 points. Attention, la défense ne peut pas défendre (rentrer) dans la zone de non-charge en dessous de l'anneau.
Possession après une « balle morte »	Un « check-ball » est organisé derrière la ligne à 3 points en face de l'anneau.
Possession après un rebond défensif ou une interception	La balle doit être sortie (en dribble ou en passe) à l'extérieur de la ligne à 3 points.
Situation d'entre deux	La balle est rendue à la défense.
Changements	Les changements ne peuvent se faire qu'en situation de « balle morte » avant le « check ball ». Le remplaçant rentre sur le terrain et tape dans la main de son coéquipier. Les remplacements se font sans l'intervention de l'arbitre ou de la table.