



REGLEMENT ARGENT

L'organisateur s'engage à utiliser la plateforme « Play 3x3 FIBA » 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, la ligne à 2 points à 6m75 (comme en 5vs5).

L'utilisation du ballon de basket officiel 3x3 est souhaité pour toutes les catégories.

Article 2 – Les équipes

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

Article 3 – Les officiels

Durant la première phase du tournoi, les matchs se jouent en auto-arbitrage, avec l'aide d'un marqueur et sous la responsabilité d'un superviseur. Lors des phases finales, les matchs sont dirigés par un arbitre officiel 3x3 AWBB, assisté d'un marqueur et éventuellement d'un chronométrateur.

Article 4 – Début de la rencontre

La première possession de balle est attribuée par tirage au sort (le vainqueur a 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. Un lancer franc vaut 1 point.

Article 6 – Temps de jeu

Le match se joue en 1 séquence de 10 à 15 minutes ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono est arrêté durant les lancers francs et les temps-morts. Il redémarre lorsqu'un joueur touche la balle.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause d'une minute, 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 remporte la partie.

Article 7 – Faute et lancer franc

1. Durant la première phase du tournoi, 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.

2. Durant les phases finales, les règles édictées au point 1. restent d'application mais les règles ci-dessous rentrent également en ligne de compte :

Après 6 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.

Après 9 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés + possession, même en cas de faute sur panier marqué.

Sur faute technique : 1 lancer franc + possession.

Sur faute antisportive : 2 lancers francs + possession.

Sur faute offensive aucun lancer franc n'est accordé.

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres, et peut être disqualifié du tournoi par l'organisateur.

Article 8 – 12 secondes

Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation qui entraîne la perte de la possession du ballon.

Lors de la première phase du tournoi, ce critère est laissé à l'appréciation du superviseur.

Lors des phases finales :

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes.

- Si le terrain est équipé d'un chronomètre des 12 secondes (14 secondes tolérés), il sera utilisé.
- Si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des 12 secondes, l'arbitre de la rencontre estimera le temps et annoncera quand le décompte arrive à 5 secondes.

Article 9 – Le jeu

Sur panier marqué ou lancer franc réussi, la remise en jeu se fait sous le panier (dans la zone de non-charge). Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur de la raquette.

Sur une tentative de tir raté ou dernier lancer franc raté :

- Rebond offensif : le jeu continue normalement.
- Rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).

Sur interception, le joueur doit ressortir la balle au-delà de la ligne des 6m75.

Après chaque situation de ballon mort (sortie de balle, faute, marcher, ...), la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m75 face au panier par un « check-ball ».

Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne des 6m75, quand il a les deux pieds à l'extérieur de cette ligne.

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

Article 10 – 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.

Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les changements.

Article 11 – Temps-mort

Chaque équipe peut utiliser un temps-mort de 30 secondes. Le temps-mort est demandé par un joueur sur ballon mort. N'importe quel joueur peut demander un temps-mort.

Article 12 – Disqualification

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

Article 13 – Litige

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