



Les 12 règles de bases du 3X3



1 - Le terrain - matériel

Les matches se jouent sur demi-terrain, un seul panier.

La ligne des lancer francs se situe à 5m80, la ligne à 2 points à 6m75 et l'arc de cercle de « non charge » sous le panier.

Le ballon de basket officiel est de taille 6 pour toutes les catégories.

2 - Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant.

3 - Les officiels

Chaque match est dirigé par 1 ou 2 arbitres, assistés d'un marqueur et d'un chronométrateur.

4 - Début de la rencontre

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier.

Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face).

L'équipe vainqueur du tirage au sort peut choisir entre la possession du ballon en début de rencontre ou au début de l'éventuelle prolongation.

Le match est lancé par un check-ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75).

5 - Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur. Un lancer franc vaut 1 point.

6 - Temps de jeu

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

Le chrono est arrêté à chaque coup de sifflet et durant les lancers francs.

Sur un check-ball, le chrono démarre lorsque la balle est revenue dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause d'une minute, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie.

Une équipe sera considérée forfait si :

- elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer à l'heure prévue (score inscrit : W – 0 ou 0 – W).

- elle quitte le terrain avant la fin du match ou si tous les joueurs sont blessés et / ou disqualifiés (dans ce cas l'équipe vainqueur peut choisir de conserver le score ou de gagner par forfait, uniquement si le score de l'équipe vaincue est de zéro).

Une équipe qui fausserait la compétition sera disqualifiée.

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

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

Sur faute technique : 1 lancer franc + possession
Sur faute antisportive : 2 lancers francs + possession
Sur faute offensive aucun lancer franc n'est accordé

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 sur panier marqué.

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

8 - Précisions

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

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre, l'arbitre de la rencontre compte le temps, il annonce quand le décompte arrive à 5 secondes.

Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation.

9 - Le jeu

Sur panier marqué - lancer franc réussi, la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de «non charge».

Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur du demi-cercle situé sous le panier.

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

- rebond offensif : le jeu continu normalement.

- rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).

- air ball (le ballon ne touche ni l'anneau, ni le panneau) : 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 à 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 de 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.

10 - Changement

Les changements se font sur balle morte avant le check-ball.

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du changement il y a un contact physique entre les deux joueurs (se taper dans la main).

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

Les remplacements s'effectuent derrière la ligne de fond opposée au panier.

11 - Temps mort

Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte.

N'importe quel joueur peut demander un temps mort.

12 - Disqualification

Tout comportement anti sportif, les violences (verbales ou physiques), la passivité des co-équipiers en cas de comportement anti sportif de l'un d'eux, les interventions litigieuses sur le résultat d'une rencontre entraîneront la disqualification du ou des joueurs par les arbitres ou l'organisateur.