

Règlement international 3X3

Les règles de jeu officielles de la FIBA sont valides pour toutes les situations de jeu non mentionnées dans le règlement du 3x3 ci-dessous.

Article 1 – Le terrain et le ballon

Les matchs se jouent sur un terrain de 3x3 avec un seul panier. La surface de jeu d'un terrain de 3x3 mesure 15 m (largeur) X 11 m (longueur). Le terrain doit avoir une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer franc (à 5m80 de la ligne de fond), une ligne à 2 points (à 6m75 du centre de l'anneau) et un demi-cercle de « non charge » sous le panier. Un demi-terrain de basketball traditionnel peut être utilisé. Un ballon de basket de taille 6 doit être utilisé pour toutes les catégories.

Note : Lors de tournois locaux, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain - si utilisées – doivent être adaptées à l'espace disponible.

Article 2 – Les équipes

Les équipes doivent être composées de quatre (4) joueurs : trois (3) joueurs sur le terrain et un (1) remplaçant.

Article 3 – Les officiels

Les officiels de la rencontre consistent en un (1) arbitre et deux (2) marqueur/chronométrateur.

Note : L'organisateur peut désigner deux (2) arbitres.

Article 4 – Début de la rencontre

4.1 Les équipes s'échauffent simultanément avant la rencontre.

4.2 Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtiendra la première possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir la possession du ballon soit au début de la rencontre soit au début de l'éventuelle prolongation.

4.3 Le match doit commencer avec 3 joueurs sur le terrain.

Note : les articles 4.3 et 6.4 ne s'appliquent qu'au 3x3 World Tour, aux Championnats du Monde et à leurs tournois qualificatifs (cela n'est pas obligatoire pour les tournois locaux)

Article 5 – La marque

5.1 Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc doit compter un (1) point.

5.2 Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc des 6m75 doit compter deux (2) points.

5.3 Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

Article 6 – Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

6.1 Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant : Une (1) période de 10 minutes de jeu effectif. Le chronomètre doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers francs. Le chronomètre doit être déclenché quand l'échange du ballon est terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante)

6.2 Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle s'applique uniquement au temps réglementaire (pas à une éventuelle prolongation)

6.3 En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Un intervalle d'une minute devra être accordé avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

6.4 Une équipe doit perdre la rencontre par forfait si elle ne se présente pas avec trois (3) joueurs prêts à jouer à l'heure prévue pour la rencontre.

Note : si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, la durée globale de la rencontre est décidée par l'organisateur. La FIBA recommande de définir alors un score limite adapté à la durée de la rencontre (10 min / 10 points ; 15 min / 15 point ; 20 min / 21 points).

Article 7 – Fautes / Lancers francs

7.1 Une équipe est en position de sanction de faute d'équipe quand elle a commis sept (7) fautes.

7.2 Un joueur qui a commis quatre (4) fautes doit quitter le jeu.

7.3 Un (1) lancer franc doit être accordé pour toute faute commise sur un joueur en action de tir à l'intérieur de l'arc.

7.4 Deux (2) lancers francs doivent être accordés pour toute faute commise sur un joueur en action de tir à l'extérieur de l'arc.

7.5 Un (1) lancer franc supplémentaire doit être accordé si une faute est commise sur un joueur en action de tir et que le tir est réussi.

7.6 Un (1) lancer franc doit être accordé si une faute sur non tireur est commise par une équipe en situation de sanction de faute d'équipe.

Article 8 : Jouer la montre

8.1 Jouer la montre ou ne pas jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) est une violation

8.2 Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe devra tenter un tir dans un délai de

12 secondes. Le chronomètre des 12 secondes est déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite de l'échange de ballon avec le défenseur ou sous le panier après un panier marqué).

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'attaque pas suffisamment le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les cinq (5) dernières secondes.

Article 9 – Comment jouer le ballon

9.1 A la suite de chaque panier marqué ou dernier lancer franc réussi :

- Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué doit remettre en jeu en driblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier, (pas derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc
- Les défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon à l'intérieur du demi-cercle de non charge situé sous le panier.

9.2 A la suite d'une tentative de tir ou d'un dernier lancer franc manqué :

- Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.
- Si l'équipe en défense prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (en passe ou en dribble)

9.3 A la suite de chaque situation de ballon mort, la possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc.

9.4 Un joueur est considéré "derrière l'arc" quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur de l'arc ni contact avec l'arc.

9.5 Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Article 10 : Remplacements

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort et avant le check-ball. Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en est sorti et qu'il a établi un contact physique avec lui. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne de fond opposée au panier et ne requièrent aucune intervention ni des arbitres ni des officiels de table de marque.

Article 11 : Temps-mort

Un temps-mort de 30 secondes est accordé à chaque équipe. Un joueur peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

Article 12 : Procédure de réclamation

Dans le cas où une équipe pense avoir été lésée par une décision d'un arbitre ou par n'importe quel événement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

- 1 – un joueur de cette équipe doit immédiatement signer la feuille de marque à la fin de la rencontre et avant que les arbitres ne la signent.

2 – Dans un délai de 30 minutes, l'équipe doit présenter un document écrit expliquant la situation, de même qu'un dépôt de garantie de 200 dollars au Directeur des Sports. Si la réclamation est acceptée, alors le dépôt de garantie sera retourné.

3 – Le matériel vidéo peut être utilisé seulement pour vérifier si le dernier tir à la fin de la rencontre a été relâché pendant le temps de jeu et/ou si ce tir compte un (1) point ou deux (2) points

Article 13 : Classement des équipes

Que ce soit dans les poules ou dans les classements généraux de la compétition, les règles de classement suivantes s'appliquent. Si des équipes sont à égalité après la première étape, il faut se référer à la suivante et ainsi de suite :

1 – le plus grand nombre de victoires

2 – le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites sur les matchs de poules uniquement)

3 – le plus de points marqués

Si deux équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont le ranking sera le plus élevé (total des points du ranking des 3 meilleurs joueurs de l'équipe avant la compétition) sera(seront) qualifiée(s).