

RÈGLES SIMPLIFIÉES DU 3X3



Article 1 – Terrain et matériel

Les matchs se jouent sur un demi-terrain avec un seul panier. La ligne des lancers francs est à 5m80, la ligne à 2 points à 6m75, et l'arc de cercle de « non charge » est sous le panier. Le ballon de taille 6 est utilisé pour toutes les catégories.

Article 2 – Les équipes

Chaque équipe se compose de 3 joueurs et 1 remplaçant.

Article 3 – Officiels

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

Article 4 – Début de la rencontre

L'échauffement des équipes a lieu simultanément sur le même panier. Un tirage au sort (pile ou face) détermine l'équipe qui choisit la première possession du ballon, soit au début du match, soit en prolongation. Le match commence par un check-ball (échange de balle au-delà de la ligne à 6m75).

Article 5 – Comptage des points

Un panier marqué à l'intérieur de l'arc à 6m75 vaut 1 point, tandis qu'un panier marqué à l'extérieur de cet arc vaut 2 points. Chaque lancer franc vaut 1 point.

Article 6 – Temps de jeu

Le match dure 10 minutes ou s'arrête si une équipe atteint 21 points avant la fin. Le chronomètre s'arrête à chaque coup de sifflet. En cas d'égalité, une prolongation commence, la première équipe à marquer 2 points gagne.

Article 7 – Fautes et lancers francs

Une faute sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m75 donne 1 lancer franc, et une faute à l'extérieur donne 2 lancers francs. Si le tir est réussi malgré la faute, un lancer franc supplémentaire est accordé.

Article 8 – Précisions

Le temps de possession en attaque est de 12 secondes. Si un chronomètre manque, l'arbitre compte à haute voix les 5 dernières secondes.

Article 9 – Jeu

Après un panier ou lancer franc réussi, la remise en jeu se fait à l'intérieur de l'arc de « non charge ». Sur rebond défensif ou interception, la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 avant d'attaquer.

Article 10 – Changement

Les remplacements de joueurs se font sur balle morte avant le check-ball. Le remplaçant doit attendre que le joueur remplacé sorte et il doit y avoir un contact physique (taper dans la main).

Article 11 – Temps mort

Chaque équipe dispose d'un temps mort de 30 secondes. Un joueur peut demander un temps mort sur balle morte.

Article 12 – Disqualification

Tout comportement antisportif, violence physique ou verbale, entraînera la disqualification des joueurs concernés.

Article 13 – FORFAIT

Désengagement après J-3 : 10€ par équipe si désengagement après J-3.

Forfait le jour même + non prévenu : 20€.

