

	<h1>BASKET 3X3</h1>	<p>COMITE LOIRE BASKET-BALL 4 Rue des Trois Meules – BP 90144 42 012 SAINT-ETIENNE Tel : 04.77.59.56.60 Fax : 04.77.59.56.68 comite@loirebasketball.org www.loirebasketball.org</p>
<h2>RÈGLEMENT CHAMPIONNATS 3x3 2020-2021</h2>		

Article 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.

Les matchs se déroulent obligatoirement avec le ballon de basket officiel 3x3 pour toutes les catégories.

Article 2 - Les équipes

Les équipes sont composées de minimum 3 joueurs et un remplaçant possible soit maximum 4 joueurs par journée.

Article 3 - Les officiels

Les matchs sont arbitrés par les équipes qui ne jouent pas (sous le contrôle du superviseur 3x3).

Article 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) pour déterminer la possession du ballon.

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

Article 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.

Article 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.

Article 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 francs.

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

	<h1>BASKET 3X3</h1>	<p style="text-align: center;">COMITE LOIRE BASKET-BALL 4 Rue des Trois Meules – BP 90144 42 012 SAINT-ETIENNE Tel : 04.77.59.56.60 Fax : 04.77.59.56.68 comite@loirebasketball.org www.loirebasketball.org</p>
<h2>RÈGLEMENT CHAMPIONNATS 3x3 2020-2021</h2>		

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 anti sportive sera disqualifié du match par les arbitres.

Article 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.

Article 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 de l'arc de cercle de «non-charge».

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).

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.

Article 10 - Changement

Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les changements. Les changements se font sur balle morte avant le check-ball et s'effectuent derrière la ligne de fond opposée au panier.

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).

Article 11 - Temps mort

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

Article 12 - Disqualification

Tout comportement antisportif, 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.