
REGLEMENT DE JEU FIBA DU BASKET 3x3

Article 1 : Terrain – matériel

Le match se joue sur un terrain de basket de 3x3 avec un seul panier. La surface de jeu réglementaire 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. Le ballon de basket officiel est de taille 6 et poids 7 pour toutes les catégories.

Article 2 : Equipes

Les équipes sont composées au minimum de trois joueurs et au maximum de quatre joueurs. Trois joueurs sur le terrain et un remplaçant, qui peut entrer en jeu à la place d'un autre joueur lors d'un ballon mort.

Note : Aucun coach sur le terrain. Le coaching à distance est interdit.

Article 3 : Officiels

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

Article 4 : Début de 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, soit en début de rencontre, soit 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 des 6m75).

Article 5 : Comptage des points

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

Article 6 : Temps de jeu

Le match se joue en une seule période de 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 ou perdante par défaut si :

- Elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer après 15 minutes de l'heure initialement prévue.
- Elle quitte le terrain, si elle est disqualifiée ou si ses joueurs sont blessés (défaut).
- Un joueur seul peut terminer le match si tous les autres joueurs de l'équipe se sont blessés pendant la rencontre.

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 tir est réussi, le tireur bénéficie d'un lancer franc supplémentaire.

Sur faute antisportive : 2 lancers francs + possession

Sur faute offensive : aucun lancer franc n'est accordé donc aucun panier.

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.

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres.

Article 8 : Douze secondes

Le temps de possession de balle en attaque est limité à 12 secondes à partir de la prise du contrôle du ballon par l'équipe attaquante avant même de ressortir le ballon au-delà de l'arc des 6m75.

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre identifié pour chaque terrain, l'arbitre de la rencontre décompte le temps, il annonce les cinq dernières secondes.

Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation et entraîne le changement de possession, remise en jeu par un check-ball pour l'équipe adverse.

Article 9 : Jeu

Sur panier marqué ou lancer franc réussi, le jeu reprend dès la prise de contrôle du ballon par un défenseur. Si cela se fait dans le demi-cercle de non charge située sous le panier, les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur de celui-ci.

Sur une tentative de tir ratée 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 le ballon au-delà de la ligne à 6m75.

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

Le ballon est considéré comme ressorti de la ligne de 6m75, lorsque le joueur qui le contrôle n'a plus aucun pied en contact, avec l'intérieur de l'arc de 6m75.

Sur une situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense par un check-ball.

Article 10 : Remplacements.

Les changements se font sur ballon mort avant le check-ball.

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du remplacement, il doit y avoir un contact physique entre les deux joueurs (ex. se taper dans la main). Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les remplacements.

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

Article 11 : Temps mort

Chaque équipe peut bénéficier d'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 antisportif, violence (verbale ou physique) peut entraîner la disqualification d'un ou des joueurs.

Un joueur qui commet deux fautes antisportives durant la rencontre se verra disqualifié pour la rencontre.

Les fautes techniques ne sont pas comptabilisées aux joueurs sanctionnées mais sont comptabilisées dans le décompte des fautes d'équipes.

Tout joueur disqualifié devra quitter le terrain et le banc des remplaçants.