

Formule Sportive Basket 3x3

Sport dans ma cité U

1 : Le terrain et le ballon

Aire de jeu : Le match se joue sur un terrain de 3x3 avec un seul panier, l'aire de jeu réglementaire mesure 15m (largeur) par 11m (longueur). Le terrain doit disposer d'une surface de jeu incluant une ligne de lancer franc, une ligne à 2 points 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

2 : Composition des équipes

Les équipes doivent être composées de 4 joueurs : 3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant.

3 : Le protocole et les équipements

Avant et à la fin de chaque rencontre, les deux équipes et les arbitres doivent s'aligner et se serrer la main.

Équipements des joueurs et joueuses : tenue réglementaire (maillot/short/chaussettes) et baskets adaptées (pas de crampons).

4 : La formule

Formule Championnat Ligue : toutes les équipes se rencontrent une fois.

5 : Les règles du jeu

1. Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.
2. Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient 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.
3. Le match doit commencer avec les 3 joueurs sur le terrain.
4. Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc doit compter un (1) point. Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc doit compter deux (2) points. Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.
5. **En ce qui concerne les fautes et les lancers francs :**
 - Une équipe est en position de sanction de faute d'équipe quand elle a commis 6 fautes.
 - Les fautes commises sur un joueur en action de tir à l'intérieur de l'arc seront sanctionnées d'un lancer franc, tandis que les fautes commises pendant l'action de tir en dehors de l'arc seront sanctionnées par 2 lancers-francs.
 - Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivies de la réussite du panier seront sanctionnées d'un lancer-franc supplémentaire.

- Les 7°, 8° et 9° fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10° faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon.
 - La possession est obtenue après le dernier lancer-franc issu d'une faute technique ou antisportive, et le jeu doit reprendre par un échange du ballon derrière l'arc en haut du terrain
- 6. En ce qui concerne la manière de jouer le ballon :**
- **À la suite de chaque panier marqué ou chaque dernier lancer-franc réussi :**
 - Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprendra le jeu en dribblant 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.
 - **À la suite de chaque tir ou 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 (par passe ou en dribble)
 - **À 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 et en haut du terrain :**
 - Un joueur est considéré "derrière l'arc" quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni en contact avec l'arc.
 - Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.
- 7. En ce qui concerne les remplacements :**
- Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball (échange du ballon).
 - Le remplaçant peut entrer 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.
- 8. En ce qui concerne les temps morts :**
- 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.

6 : Les temps de jeu

Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant : une 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 redémarré quand l'échange du ballon est terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

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)

En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

7 : L'arbitrage

L'arbitre devra se situer à l'extérieur du terrain ou à l'intérieur sans gêner les joueurs.

8 : Calcul des points

- Match Gagné : 4 points
- Match Perdu : 1 point
- Forfait : -1 point

Bonus de 2 points pour les équipes mixtes à la fin du tournoi.