



## Règles de jeu 3 contre 3

Les règlements officiels de basketball de la FIBA s'appliquent pour toutes les situations de jeu qui ne sont pas expressément mentionnées dans les règles de jeu 3 contre 3 ci-dessous.

### Art. 1 Terrain

Le jeu se déroulera sur un demi-terrain de basketball avec un (1) panier.

Le terrain doit respecter les dimensions d'une zone de jeu standard et comprendre notamment une ligne de lancer franc (5,8 m), une ligne de 2 points (6,75 m) et une zone en demi-cercle de non-charge sous le panier.

### Art. 2 Équipes

Chaque équipe sera constituée de quatre (4) joueurs (soit trois [3] joueurs sur le terrain et un [1] remplaçant).

### Art.3 Officiels de match

Les officiels de match sont un (1) arbitre et deux (2) marqueurs-chronométrateurs.

*Remarque : L'organisateur peut choisir de faire appel à deux (2) arbitres.*

### Art. 4 Début du match

4.1. Les membres des deux équipes s'échaufferont en même temps avant le début du match.

4.2. Un tirage à pile ou face détermine l'équipe qui aura possession du ballon pour commencer. L'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir de prendre possession du ballon dès le début du match ou au début d'une éventuelle période de prolongation.

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

*Remarque : Les articles 4.3 et 6.4 s'appliquent aux matches de la Tournée mondiale et des Championnats du monde 3 contre 3 ainsi qu'aux matches de qualification à ces compétitions (et non pas aux événements populaires).*

### Art. 5 Pointage

5.1. Chaque panier marqué à l'intérieur de la ligne de deux points donne un (1) point.

5.2. Chaque panier marqué à l'extérieur de la ligne de deux points donne deux (2) points.

5.3. Chaque lancer franc réussi donne un (1) point.



#### Art. 6 Temps de jeu/Gagnant du match

6.1. Le temps de jeu réglementaire se définit comme suit :

Une (1) période de dix (10) minutes de jeu. L'horloge est arrêtée lorsque le ballon est mort et lors des lancers francs. L'horloge est redémarrée une fois l'échange du ballon complété (dès qu'un joueur de l'équipe offensive reprend le ballon).

6.2. Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la partie, même si le temps de jeu réglementaire n'est pas écoulé.

Cette règle s'applique au temps de jeu réglementaire seulement (elle ne s'applique pas à une éventuelle prolongation).

6.3. En cas d'égalité à l'expiration du temps de jeu réglementaire, une période de prolongation est jouée. Une pause d'une (1) minute est accordée avant le début de la période de prolongation. La première équipe qui marque deux (2) points en prolongation gagne le match.

6.4. Une équipe qui ne présente pas sur le terrain trois (3) membres prêts à jouer à l'heure de début prévue perd le match par forfait.

*Remarque : Si aucune horloge de jeu n'est disponible, le match est joué sans arrêt de jeu et sa durée est déterminée en conséquence par l'organisateur. La FIBA recommande dans un tel cas de déterminer la limite de pointage en fonction de la durée de jeu [10 minutes/10 points; 15 minutes/15 points; 20 minutes/21 points].*

#### Art.7 Fautes/Lancers francs

7.1. Une équipe qui commet sept (7) fautes se retrouve en situation de faute d'équipe.

7.2. Un joueur qui commet quatre (4) fautes doit quitter le match.

7.3. Les fautes commises à l'endroit d'un lanceur à l'intérieur de la ligne de deux (2) points donnent droit à un (1) lancer franc.

7.4. Les fautes commises à l'endroit d'un lanceur à l'extérieur de la ligne de deux (2) points donnent droit à deux (2) lancers francs.

7.5. Les fautes commises à l'endroit d'un lanceur qui réussit un panier donnent droit à un (1) lancer franc.

7.6. Les fautes commises à l'endroit d'un joueur qui n'est pas en action de lancer au panier par un joueur d'une équipe en situation de sanction de faute d'équipe donnent droit à un (1) lancer franc.



#### Art. 8 Ralentissement du jeu

8.1. Ralentir le jeu et cesser de jouer activement dans le but de marquer un panier constitue une violation.

8.2. Si le terrain est doté d'un chronomètre de lancer, l'équipe à l'offensive dispose de 12 secondes pour lancer au panier. Le chronomètre démarre dès que l'équipe offensive prend possession du ballon (suivant la remise d'un joueur de l'équipe en défense ou la récupération du ballon sous le panier dans le cas d'un lancer réussi).

*Remarque : S'il n'y a pas de chronomètre de lancer et que l'équipe offensive ne démontre pas clairement son intention d'attaquer le panier, l'arbitre peut donner un avertissement en comptant au moins cinq (5) secondes.*

#### Art. 9 Comment jouer le ballon

9.1. Après chaque panier réussi en jeu ou à la suite d'un deuxième lancer franc :

Un joueur de l'équipe adverse reprend le jeu directement sous le panier à l'intérieur du terrain (et non pas derrière la ligne de fond) et dribble ou passe le ballon à l'extérieur de la ligne de deux (2) points.

L'équipe défensive n'est pas autorisée à jouer le ballon dans la zone en demi-cercle de non-charge sous le panier.

9.2. Après chaque lancer au panier non réussi ou deuxième lancer franc non réussi :

Si l'équipe offensive prend le rebond, elle peut continuer d'essayer de marquer sans avoir à retourner le ballon derrière la ligne de deux points.

Si l'équipe défensive prend le rebond, elle doit renvoyer le ballon derrière la ligne de deux points (par la passe ou le dribble).

9.3. Après une interception, un revirement, etc. :

Si l'interception ou le revirement se produit à l'intérieur de la ligne de deux points, le ballon doit être renvoyé par la passe ou le dribble derrière cette ligne.

9.4. Pour reprendre le jeu après une situation de ballon mort ne résultant pas d'un panier réussi, le ballon doit être transmis d'un joueur défensif à un joueur offensif derrière la ligne de deux points dans le haut du terrain.



9.5. Un joueur est considéré comme étant « derrière la ligne de 2 points » lorsqu'aucun de ses pieds ne se trouve à l'intérieur ou sur la ligne de deux (2) points.

9.6. Dans une situation d'entre-deux, le ballon est remis à l'équipe défensive.

#### Art 10: Remplacement des joueurs

Le coach peut procéder à un changement de joueur lorsque le ballon est mort (ou sur dernier tir de lancer franc réussi).

Le joueur entrant en fait la demande à la table de marque ou à l'arbitre suivant leurs positionnements.

#### Art 11: Temps morts

Le coach peut demander un temps mort de 30" lorsque le ballon est mort.

#### Art 12: Position des coachs

Les coachs sont de part et d'autre de l'aire de jeu mais pas à moins de 4 mètres de la ligne médiane (ou de la ligne opposée au panneau dans le cas d'une seule aire de jeu).