

Règlement Officiel du 3x3

Janvier 2015

Le règlement officiel de la FIBA est valide pour toutes les situations de jeu non expressément mentionnées dans le règlement du 3x3 ci-dessous.

Art. 1 Le terrain et le ballon

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.

Un ballon de basket officiel de 3x3 doit être utilisé pour toutes les catégories.

Note : Lors de tournois locaux, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain – si elles sont utilisées – doivent être adaptées à l'espace disponible.

Art. 2 Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et un remplaçant).

Art. 3 Les officiels

Les officiels de la rencontre se composent d'1 ou 2 arbitres et de marqueur / chronométreur(s).

Art. 4 Début de la rencontre

4.1. Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

4.2. 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.

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

Note : les articles 4.3 et 6.4 s'appliquent seulement aux compétitions Officielles de 3x3 de la FIBA (non obligatoire pour les tournois locaux).*

** Les compétitions officielles de la FIBA sont : les Tournois Olympiques, les Championnats du Monde 3x3 (incluant les U18), les Championnats de Zone (incluant les U18), le 3x3 World Tour et le 3x3 All Stars.*

Art. 5 La marque

5.1. Un tir tenté à l'intérieur de l'arc compte 1 point.

5.2. Un tir tenté derrière l'arc compte 2 points.

5.3. Un lancer franc réussi compte 1 point.

Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

6.1. 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 une fois l'échange de ballon terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

6.2. 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).

6.3. 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.

6.4. Une équipe perd la rencontre par forfait si elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à jouer à l'heure prévue pour la rencontre. En cas de forfait, le score de la rencontre sera noté comme suit : w-0 ou 0-w ("w" signifiant "win", soit victoire)

6.5. Une équipe perd une rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés ou disqualifiés. Dans le cas d'une situation de défaut, l'équipe vainqueur peut choisir de conserver son score ou de gagner par forfait, tandis que le score de l'équipe perdant par défaut sera mis dans tous les cas à 0.

6.6. Une équipe perdant par défaut ou par un forfait sera disqualifiée de la compétition.

Note : si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, le temps de jeu et les points nécessaires pour la mort subite sont décidés par l'organisateur. La FIBA recommande de définir un score limite adapté à la durée de la rencontre (10 min / 10 points ; 15 min / 15 point ; 20 min / 21 points)

Art. 7 Fautes / Lancers francs

7.1. Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis 6 fautes. Les joueurs ne seront pas disqualifiés sur la base du nombre de fautes personnelles selon l'art. 15.

7.2. 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 sanctionnée par 2 lancers francs.

7.3. Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivies de la réussite du panier seront sanctionnées d'un lancer franc supplémentaire.

7.4. Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10^{ème} faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers francs suivis de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes en action de tir et prévaut sur les règles 7.2 et 7.3.

7.5. Après toute faute technique, un lancer franc et une possession de ballon seront accordés; tandis que 2 lancers francs et une possession de ballon seront accordés pour les fautes antisportives. Le jeu doit continuer avec un échange de ballon derrière l'arc en haut du terrain.

Note: aucun lancer franc ne sera accordé suite à une faute offensive.

Art. 8 Comment jouer le ballon

8.1. A la suite de chaque panier marqué ou de chaque dernier lancer franc réussi (sauf ceux suivant une possession de ballon) :

- 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 (non pas depuis 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.

8.2. A la suite de chaque panier ou de chaque dernier lancer franc manqués (sauf ceux suivis par une possession de ballon) :

- Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer d'essayer 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)

8.3. Si l'équipe en défense intercepte ou bloque le ballon, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble).

8.4. A la suite de chaque situation de ballon mort, la possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un check-ball, comme un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc et en haut du terrain.

8.5. Un joueur est considéré "derrière l'arc" lorsqu'aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni en contact avec l'arc.

8.6. Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Art. 9 Jouer la montre

9.1. Jouer la montre ou ne pas jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) est une violation.

9.2. Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe devra tenter un tir dans un délai de 12 secondes. Le chronomètre de tir doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite de l'échange de ballon avec le défenseur ou sous le panier après un panier marqué).

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les 5 dernières secondes.

Art. 10 Remplacements

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball ou un lancer franc.

Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti et qu'il ait 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.

Art. 11 Temps-mort

11.1. Un temps-mort est accordé à chaque équipe. N'importe quel joueur peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

11.2. En cas de diffusion TV, l'organisateur peut décider de mettre en place deux coupures publicitaires qui peuvent être demandées au premier ballon mort après que le chronomètre ait respectivement affiché 6:59 et 3:59 lors du match.

11.3. Tous les temps-morts ont une durée de 30 secondes

Note: les temps-morts et les remplacements peuvent seulement être demandés en situation de ballon mort et ne peuvent pas être demandés lorsque le ballon est vivant conformément à l'article 8.1.

Art.12 Procédure de réclamation

Dans le cas où une équipe pense avoir été lésée par une décision d'un arbitre ou par un évènement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

1. Un joueur de cette équipe doit immédiatement signer la feuille de marque à la fin de la rencontre et avant que les arbitres ne la signent.
2. Dans un délai de 30 minutes, l'équipe doit présenter un document écrit expliquant la situation, de même qu'un dépôt de garantie de 200 dollars (environ 160 euros) au Directeur des Sports. Si la réclamation est acceptée, alors le dépôt de garantie sera retourné.
3. Le matériel vidéo peut être utilisé seulement pour vérifier si le dernier tir à la fin de la rencontre a été relâché pendant le temps de jeu et/ou si ce tir compte 1 ou 2 points.

Art. 13 Classement des équipes

Que ce soit dans les poules ou dans les classements généraux de la compétition, les règles de classement suivantes s'appliquent.

Si des équipes sont à égalité après la première étape du processus, il faut se référer à la suivante pour départager les équipes, et ainsi de suite :

1. Le plus grand nombre de victoire (ou le ratio de victoire en cas de nombre inégal de rencontres dans les comparaisons inter-poule)
2. Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites; ne s'applique qu'aux matchs de poules)
3. La moyenne la plus élevée de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)

Si des équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont la hiérarchisation sera la plus élevée gagnera le tie-break.

Art. 14 Règles de classement

Les équipes sont hiérarchisées en corrélation avec les points du ranking de chaque équipe (total des points du ranking des 3 meilleurs joueurs avant la compétition). Au cas où les points du ranking des équipes sont identiques, la hiérarchisation sera déterminée par tirage au sort avant le début de la compétition.

Note: En compétition nationale, la hiérarchisation est faite en se basant sur le Ranking de la Fédération de 3x3.

Art. 15 Disqualification

Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié de la rencontre par les arbitres (ne s'applique pas aux fautes techniques) et peut être disqualifié de la manifestation par l'organisateur.

Indépendamment du point précédent, l'organisateur disqualifiera de la manifestation tout joueur concerné par des actes de violence, une agression verbale ou physique, une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s), une violation des règles antidopage de la FIBA (Livre 4 du Règlement Interne de la FIBA) ou toute autre violation du Code de Déontologie de la FIBA (Livre 1, Chapitre II du Règlement intérieur de la FIBA). L'organisateur peut également disqualifier toute l'équipe de la manifestation en fonction de l'implication (ou de l'inaction) des membres de l'autre l'équipe dans un des comportements précités.

Le droit de la FIBA d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre de la régulation de la manifestation, des Conditions Générales de 3x3planet.com et des Règlements Internes de la FIBA reste applicable suite à une disqualification en vertu du présent article 15.