

VENDREDI 17 DECEMBRE 2021

TOURNOI 3X3



REGLEMENT DU TOURNOI

PARTICIPANTS

Les **participants** doivent être **licenciés** auprès de la FFB pour la saison 2019/2020.

LE TERRAIN & LE MATERIEL

Les matchs se jouent sur **1/2 terrain**, un seul panier. La **ligne des lancer francs** se situe à **5m80** et la **ligne à 2 points** à **6m75**.

Le **ballon** de basket officiel est de **taille 6** pour **toutes les catégories**.

LES EQUIPES

Les équipes sont composées de **3 joueurs** et d'un **remplaçant** si elles le désirent.

LES OFFICIELS

Les matchs se jouent en **auto-arbitrage** sur la **première phase**.

Sur les **phases finales**, l'arbitrage sera **dirigé par 1 ou 2 arbitres** désignés d'une autre équipe.

Les **marqueurs** et **chronométrateurs** seront **fourni par le club**.

DEBUT DE LA RENCONTRE

La **première possession** de balle est **attribuée par tirage au sort**. Le match est lancé par un check ball. En cas de **situation d'entre deux**, la balle est donnée à la **défense**.

COMPATGE DES POINTS

Les paniers valent **1 point** à l'intérieur de l'**arc de cercle** à **6m75** et **2 points** à l'**extérieur**.

TEMPS DE JEU

Le match se joue en une **séquence de 8 minutes** ou **15 points** si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono n'est **pas arrêté** durant les **lancers francs**.

En cas d'**égalité** à la **fin du temps réglementaire**, les deux équipes jouent une **prolongation**. La **première équipe** qui **marque**, remporte la partie.

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 antisportive** : **2 lancers francs + possession**

Sur **faute offensive** : **aucun lancer franc** n'est accordé

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, et peut-être disqualifié du tournoi par l'organisateur.

PRECISIONS

Le temps de possession de balle en attaque est de **12 secondes**.
Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation.

LE JEU

Sur **panier marqué**, la **balle change de mains**.

La **remise en jeu** se fait **sous le panier sans sortir du terrain**.

Sur **rebond défensif**, **interception**, **air ball** : **ressortir la balle au-delà de la ligne à 2 pts**.

Pour qu'une **attaque** soit **valable**, la **balle doit être ressortie au-delà de la ligne à 2pts**.

Après chaque intervention de gestion du match (par l'auto arbitrage, ou par le superviseur), la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 2pts, face au panier, par un check ball.

CHANGEMENT

Les **changements** se font sur **balle arrêtée**. Le remplaçant rentre sur le terrain après avoir tapé dans la main de son partenaire.

TEMPS MORT

Aucun temps mort ne sera autorisé.

DISQUALIFICATION

Tout comportement déplacé et ou anti - sportif peut amener la disqualification du joueur et ou de l'équipe.