

REGLEMENT 3X3 SIMPLIFIE – COMITE DEPARTEMENTAL DE LA MAYENNE

Article 1 :

Les matchs se jouent sur des terrains de 11m x 15m sur un seul panier. La ligne des lancers francs se situe à 5m80 et la ligne à 2 points à 6m75.

Article 2 :

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant, il n'y a pas de coach.

Article 3 :

S'il n'y a pas d'arbitre sur la rencontre, les joueurs eux-mêmes devront arbitrer les matchs lorsqu'ils ne jouent pas.

Article 4 :

La première possession du ballon est attribuée par tirage au sort, le match est lancé par un check ball et en cas de situation de ballon tenue, le ballon est donné à la défense.

Article 5 :

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

Article 6 :

Le match se joue en une séquence de 10 minutes décomptée ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie. L'équipe qui commence avec la possession du ballon en prolongation est celle qui ne l'a pas eu au début du match.

Article 7 :

1 temps mort par équipe est autorisé. Il est demandé par un joueur sur le terrain et dure 30 secondes.

Article 8 :

Les remplacements se font sur ballon arrêté.

Article 9 :

Sur panier marqué, la possession change et la remise en jeu se fait sous le panier dans le demi-cercle de non charge.

Article 10 :

Pour qu'une attaque soit valable, le ballon doit être ressorti au-delà de la ligne à 2 points. Après chaque intervention de gestion de match par l'arbitre, la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 2 points, dans l'axe du panier, par un check ball.





Article 11 :

Les fautes ne sont pas personnelles mais collectives.

Une faute commise donne une situation de Check-Ball dans l'axe pour l'équipe qui l'a subie.

Une faute sur tir donne des lancers-francs en fonction de la position du tir. Si le panier est marqué, on l'accorde et on donne 1 lancer-franc.

A partir de la 7^{em} faute d'équipe, 2 lancers-francs seront donnés à l'équipe ayant subie la faute.

A partir de la 10^{em} faute d'équipe, 2 lancers-francs ET la possession seront donnés à l'équipe ayant subie la faute.

Article 12 :

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

