

REGLEMENT OFFICIEL DU BASKETBALL 3x3

VERSION COURTE

18 novembre 2021

Version Française

Traduction française : FFBB

AVERTISSEMENT FFBB

Cette version du règlement de Basketball 3x3 en version courte et en langue française est une traduction par la Fédération Française de Basketball du règlement officiel du Basketball 3x3 de la FIBA.

Elle ne saurait suppléer la version anglaise de la FIBA qui fera foi en cas de litige.

Le règlement complet fait également l'objet d'une traduction en langue française à la disposition du public.

TABLE DES MATIERES

Cliquer sur l'article ou la page concernée pour y accéder

ART. 1 BALLON ET TERRAIN DE JEU	5
ART. 2 LES EQUIPES.....	5
ART. 3 LES OFFICIELS DE LA RENCONTRE.....	5
ART. 4 DEBUT DE LA RENCONTRE.....	5
ART. 5 LE SCORE	6
ART. 6 TEMPS DE JEU / VAINQUEUR D'UNE RENCONTRE	6
ART. 7 FAUTES ET LANCERS-FRANCS	7
ART. 8 COMMENT EST JOUE LE BALLON	8
ART. 9 JOUER LA MONTRE	9
ART. 10 REMPLACEMENTS	9
ART. 11 TEMPS-MORTS	9
ART. 12 UTILISATION DU MATERIEL VIDEO.....	10
ART. 13 PROCEDURE DE RECLAMATION	10
ART. 14 CLASSEMENTS DES EQUIPES	11

Art. 1 Ballon et terrain de jeu

1.1. La rencontre doit être jouée sur un terrain de Basketball 3x3 avec 1 panier. Un terrain de 3x3 réglementaire est de 15 m (largeur) x 11 m (longueur). Le terrain doit être dimensionné comme un terrain de Basketball réglementaire, incluant une ligne de lancer franc (5,80 m), une ligne à 2 points (6,75 m) et une zone de « demi-cercle de non-charge » sous le panier. Un demi-terrain de Basketball traditionnel peut être utilisé.

1.2 Un ballon officiel de 3x3 doit être utilisée dans toutes les catégories.

Notes :

Au niveau grand public, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain, s'il y en a, doivent être adaptées à l'espace disponible. Toutefois, les compétitions officielles 3x3 FIBA doivent être jouées sur des terrains parfaitement conformes aux spécifications ci-dessus, incluant le panneau d'affichage du chronomètre des tirs intégré dans le capitonnage du panneau.

Les compétitions officielles 3x3 de la FIBA sont les tournois olympiques, les coupes du monde 3x3 (y compris U23 et U18), les compétitions de zone (y compris les U18), le World Tour 3x3, la Nation League U23 et les Women's Series 3x3.

Art. 2 Les équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant).

Note :

Les entraîneurs ne sont pas autorisés sur l'aire de jeu, y compris sur les sièges des remplaçants, ni à coacher à distance depuis l'extérieur du terrain.

Art. 3 Les officiels de la rencontre

Les officiels de la rencontre sont constitués de 2 arbitres et de 3 officiels de table.

Note :

L'article 3 ne s'applique pas aux événements grand public.

Art. 4 Début de la rencontre

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

4.2. Un tirage au sort au sort par pile ou face doit déterminer quelle équipe obtient la première possession. L'équipe qui remporte le pile ou face peut choisir de bénéficier de la possession du ballon : soit au début de la rencontre, soit au début d'une prolongation éventuelle.

4.3. La rencontre ne doit commencer si l'une des équipes n'a pas 3 joueurs sur le terrain prêts à jouer.

Note :

L'article 4.3 n'est pas obligatoire pour les événements grand public.

Art. 5 Le score

5.1 Tous les tirs pris depuis l'intérieur de l'arc (zone de tir à 1 point) doivent compter 1 point.

5.2 Tous les tirs pris derrière l'arc (zone de tir à 2 points) doivent compter 2 points.

5.3. Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point

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

6.1 Le temps de jeu réglementaire doit être de 1 période de 10 minutes. Le chronomètre de jeu doit être arrêtée pendant les situations de ballon mort et de lancers francs. Le chronomètre de jeu doit être redémarré :

Pendant un check-ball : quand le ballon est à la disposition du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé.

Après un lancer-franc réussi : quand la prochaine équipe en attaque prend possession du ballon.

Après un lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant : quand le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

6.2. 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 de « mort subite » s'applique uniquement au temps de jeu réglementaire (pas à une éventuelle prolongation).

6.3. Si le score est à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il doit y avoir un intervalle de 1 minute avant le début de la prolongation. La première équipe à marquer 2 points dans la prolongation remporte la rencontre.

6.4. Une équipe perd la rencontre par forfait si, à l'heure de début prévue de la rencontre, cette équipe n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 3 joueurs prêts à jouer. En cas de forfait, le score de la rencontre est enregistré : w-0 ou 0-w ("w" signifiant victoire).

Pour l'équipe vainqueur, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de cette équipe tandis que pour l'équipe perdante le résultat de la

rencontre doit être pris en compte avec 0 point dans le calcul du score moyen de cette équipe. Une équipe doit être disqualifiée du tournoi lorsqu'elle a commis son second forfait ou si elle ne se présente pas (no-show).

6.5. Une équipe perd la rencontre par défaut de joueur si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés et/ou disqualifiés. En cas de perte de rencontre par défaut, l'équipe vainqueur doit choisir entre conserver son score tel qu'il est ou d'avoir la rencontre gagnée par forfait, alors que le score de 0 sera, dans tous les cas, enregistré pour l'équipe perdant par défaut. Au cas où l'équipe vainqueur choisit de gagner par forfait, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de cette équipe.

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

Notes :

Si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, le temps de jeu et/ou le nombre de points requis pour la « mort subite » est à la discrétion de l'organisateur. La FIBA recommande de fixer la limite de score en fonction de la durée de la rencontre (10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 21 minutes/21 points).

L'article 6.4 n'est pas obligatoire pour les compétitions grand public.

Art. 7 Fautes et lancers-francs

7.1. Une équipe est en situation de pénalité après avoir commis 6 fautes. Les joueurs ne sont pas exclus en fonction du nombre de fautes personnelles, mais soumis à l'Art.16.

7.2 Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

Si le tir lâché depuis le terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément. 2 lancers-francs doivent être accordés à partir de la 7ème faute d'équipe.

Si le tir lâché depuis l'intérieur de l'arc est raté : 1 lancer-franc doit être accordé. 2 lancers-francs doivent être accordés après la 7ème faute d'équipe.

Si le tir lâché depuis l'extérieur de l'arc est raté : 2 lancers-francs doivent être accordés.

7.3 Toute faute antisportives ou disqualifiante doit être comptabilisée comme 2 fautes d'équipe. La première faute antisportive d'un joueur sera pénalisée de 2 lancers francs, mais sans possession du ballon. Toutes les fautes disqualifiantes (y compris la deuxième faute antisportive d'un joueur) doivent toujours être pénalisées de 2 lancers-francs et de la possession du ballon.

7.4 Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe doivent toujours être pénalisées de 2 lancers francs. La 10^{ème} faute d'équipe et toutes les fautes d'équipe suivantes seront pénalisées de 2 lancers francs et de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes antisportives,

aux fautes pendant l'action de tir et sursoit aux règles des Art. 7.2, 7.3 mais ne s'applique pas aux fautes techniques.

7.5 Les fautes techniques doivent toujours être pénalisées d'un lancer-franc. Le lancer-franc doit être administré immédiatement. Après le lancer-franc, le check-ball doit être administré par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée. Le jeu doit ensuite reprendre comme suit :

Si la faute technique a été commise par un joueur défenseur, le chronomètre des tirs doit être réinitialisée à 12 secondes pour les adversaires.

Si la faute technique a été commise par l'équipe attaquante, le chronomètre des tirs doit continuer pour cette équipe à partir du temps où il a été arrêté.

Note : une faute offensive ne doit pas être pénalisée avec des lancers francs.

Art. 8 Comment est joué le ballon

8.1. Après chaque tir du terrain réussi ou chaque dernier lancer-franc réussi (sauf ceux suivis par la possession du ballon) :

- Un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué doit reprendre le jeu en dribblant ou en passant le ballon depuis le dessous du panier à l'intérieur du terrain (pas depuis derrière la ligne de fond) pour l'amener à un endroit du terrain situé derrière l'arc.
- L'équipe défensive n'est pas autorisée à jouer le ballon sous le panier dans la « zone de demi-cercle de non-charge ».

8.2. Après chaque tir du terrain raté ou chaque dernier lancer-franc raté (sauf ceux suivis de la possession du ballon) :

- Si l'équipe en attaque prend le ballon au rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ressortir le ballon derrière l'arc.
- Si l'équipe en défense prend le ballon au rebond, elle doit ressortir le ballon derrière l'arc (en passant ou en dribblant).

8.3. Si l'équipe en défense intercepte le ballon ou fait un contre, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (en passant ou en dribblant)

8.4. La possession du ballon accordée à l'une ou l'autre équipe à la suite d'une situation de ballon mort commence / reprend par un check-ball, c'est-à-dire un échange du ballon entre un joueur défenseur et un attaquant, derrière l'arc sur le haut du terrain.

8.5. Un joueur est considéré comme étant « derrière l'arc » lorsqu'aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ou sur la ligne de l'arc.

8.6 En cas de situation d'entre-deux, le jeu doit reprendre par un check-ball en faveur de la dernière équipe en défense. Le chronomètre des tirs doit alors être remis à 12 secondes.

Art. 9 Refus de jouer

9.1. Jouer la montre ou ne pas jouer activement (c'est à dire ne pas tenter de marquer) doit être une violation.

9.2. Si le terrain est équipé d'un chronomètre des tirs, une équipe doit tenter un tir dans les 12 secondes. Le chronomètre des tirs doit démarrer dès que le ballon est à la disposition d'un joueur attaquant (après le check-ball à la suite de l'échange du ballon avec le joueur défenseur ou, sous le panier après un panier marqué).

9.3 Un joueur attaquant, après que le ballon a été ressorti derrière l'arc, ne doit pas dribbler à l'intérieur de l'arc en faisant dos ou côté au panier pendant plus de 3 secondes consécutives.

Note : si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs et qu'une équipe n'essaie pas suffisamment d'attaquer le panier, l'arbitre doit, lors des 5 dernières secondes, donner à l'équipe attaquante une information sur les secondes restant en les décomptant à voix haute et en les indiquant avec le bras tendu.

Art. 10 Remplacements

Les deux équipes peuvent bénéficier d'un remplacement lorsque le ballon devient mort avant un check-ball ou un lancer-franc. Le remplaçant peut entrer dans le jeu sans en informer l'arbitre ou les officiels de la table de marque quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Les remplacements peuvent seulement s'effectuer derrière la ligne de fond et ne nécessitent aucune action de la part des arbitres ou des officiels de table

Art. 11 Temps-morts

11.1. Chaque équipe a droit à 1 temps-mort d'équipe. Tout joueur ou remplaçant peut demander le temps-mort lorsque le ballon devient mort avant un check-ball ou un lancer-franc.

11.2. En plus des temps-morts d'équipe, dans les compétitions officielles 3x3 de la FIBA ou sur décision de l'organisateur, 2 temps-morts télé supplémentaires qui doivent être accordés au premier ballon mort après que le chronomètre de jeu a affiché respectivement 6:59 et 3:59 lors de chaque rencontre.

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

Art. 12 Utilisation du matériel vidéo

12.1. Les arbitres doivent être autorisés à utiliser un système de visionnage vidéo (IRS) s'il est disponible et s'il a été approuvé par le superviseur sportif de la compétition, avant la signature de la feuille de marque :

- Pour vérifier la tenue du score ou tout dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs à tout moment de la rencontre
- Pour décider si un dernier tir au panier à la fin de temps de jeu réglementaire a été relâché à temps, et/ou si ce tir du terrain doit compter 1 ou 2 points.
- Pour vérifier toute situation, « autorisée à être challengée » au regard des Règles Officielles du Basketball 3x3,
 - Soit dans les 30 dernières secondes du temps de jeu réglementaire,
 - Soit quand une équipe a atteint 19 points ou plus
 - Soit dans la prolongation de la rencontre
- Pour vérifier si un goaltending (empêcher le ballon d'atteindre le panier) a bien eu lieu quand une telle violation a été sifflée.
- Pour vérifier l'implication des membres des équipes au cours de n'importe quel acte de violence ou sur n'importe quelle situation pouvant conduire à de la violence. Pour prendre leur décision finale, les arbitres doivent consulter le superviseur sportif.
- Pour une requête de « challenge » par une équipe

12.2. Sans préjudice de précédent et en utilisant uniquement les équipement et matériels vidéos officiels, les cas suivants peuvent être challengés :

- Pour décider si un dernier tir du terrain à la fin de la rencontre a été relâché pendant le temps de jeu, et/ou
- Pour décider si le dernier tir du terrain doit compter 1 ou 2 points.

Note : une demande de challenge ne sera possible que lors des Jeux Olympiques, de la Coupe du monde (catégorie open uniquement) et du World Tour, comme prévu par les règlements respectifs de ces compétitions et sous réserve de disponibilité du système de visionnage vidéo (IRS).

Art. 13 Procédure de réclamation

13.1 Une équipe peut poser une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :

- Une erreur de tenue du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs qui n'a pas été corrigée par les arbitres.
- Une décision de forfait, d'annulation, de report ou de non reprise de la rencontre
- Une violation des règles d'éligibilité applicables.

C.2 En cas de réclamation d'une équipe, seule la vidéo officielle et le matériel officiel peut être utilisé pour prendre une décision.

C.3 Pour être recevable, une réclamation doit se conformer aux procédures suivantes :

- Un joueur de cette équipe doit signer la feuille de marque immédiatement après la fin de la rencontre, et fournir une explication écrite des motifs de cette réclamation, au verso de la feuille de marque et avant que les arbitres signent la feuille de marque.

- Des frais d'un montant de 200 \$ (USD) devront être appliqués pour chaque réclamation et seront payés au cas où la réclamation serait perdue.

C.4 Le Superviseur Sportif (ou la personne indiquée comme étant en charge des réclamations lors de la réunion Technique organisée la veille du tournoi avec les équipes) doit décider de la réclamation le plus tôt possible et, en tout cas, au plus tard qu'avant le commencement de la prochaine phase de poule ou du prochain tour de la phase d'élimination directe. Cette décision est également considérée comme une décision de l'ordre des règles du jeu et ne pourra être soumise à aucun nouvel examen ou appel. Exceptionnellement, les décisions relatives à l'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel conformément à la réglementation en vigueur.

C.5 Le Superviseur Sportif (ou la personne indiquée comme étant en charge des réclamations lors de la réunion Technique organisée la veille du tournoi avec les équipes) ne peut pas décider de changer le résultat d'une rencontre, à moins qu'il y ait une preuve claire et concluante que, si l'erreur qui a fait l'objet de la réclamation ne s'était pas produite, le nouveau résultat se serait certainement matérialisé. Au cas où la réclamation serait acceptée pour d'autres raisons que celles des règles d'éligibilité et qu'elle conduirait au changement de vainqueur de la rencontre, la rencontre serait alors jugée à égalité à l'issue du temps de jeu réglementaire et une prolongation devrait alors être jouée immédiatement.

Art. 14 classements des équipes

Pour le classement des poules et le classement général de toute compétition (cela ne s'applique pas aux classements des « Tours »), les règles de classement suivantes s'appliquent.

Si des équipes qui ont atteint le même stade de la compétition sont à égalité, les étapes à suivre pour rompre l'égalité sont appliquées dans l'ordre suivant :

- Le nombre de victoires (ou le ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres dans la comparaison entre les poules).
- Comparaison des résultats des confrontations entre les équipes concernées (seules les victoires/défaites sont prises en compte et ne s'appliquent qu'au sein d'une même poule).
- La plus grande moyenne de points marqués (sans prendre en compte les scores obtenus contre des équipes forfaits).

Si les équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, l'(les)équipe (s) avec le plus haut ranking gagne(nt) le tie-break.

Les classements pour les « Tours » (les « Tours » sont considérés comme des séries de tournois connectés) sont calculés pour le dénominateur des « Tours », c'est-à-dire soit les joueurs (si les joueurs peuvent créer de nouvelles équipes dans chaque tournoi) ou les équipes (si les joueurs sont liés à une équipe pour l'ensemble du Tour). L'ordre de classement du Tour est le suivant :

- Classement lors de l'événement final ou d'avant celui-ci, celui qui a servi aux qualifications pour le Tour final.
- Points au classement du tour collectés lors du classement final de chaque étape du tour.
- Le plus grand nombre de victoires collectées dans le tour (ou le plus grand ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres).
- La meilleure moyenne de points marqués pendant le tour (sans prendre en considération les chiffres des victoires acquises par forfait).
- Le classement final permettant de rompre les égalités sera le classement du « Tour » basé sur les rankings des autres étapes du tour.

Quelle que soit la taille du tournoi, les points du « Tour » sont attribués de la façon suivante pour chaque tournoi pour établir le classement du « Tour » :

Classement du tournoi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Points pour le tour	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

L'attribution des points d'un tour est effectuée avec toutes les équipes participant au Tour, qu'elles participent ou non au prochain événement.