

REGLEMENT OFFICIEL DU BASKETBALL 3x3

Approuvé par
le Bureau Central de la FIBA
Mies, Suisse, 18 novembre 2021

Version Française

Traduction française : FFBB

(Valide à compter du 18 novembre 2021)

AVERTISSEMENT

Cette version du règlement officiel de Basketball 3x3 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.

Pour cette première version, les différences avec le règlement du basketball 5x5 sont surlignées en gris.

TABLE DES MATIERES

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

LA RENCONTRE	6
ART. 1 - DEFINITIONS	6
TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT TECHNIQUE	7
ART. 2 - LE TERRAIN DE JEU	7
ART. 3 - EQUIPEMENT TECHNIQUE	10
LES EQUIPES	12
ART. 4 - LES EQUIPES	12
ART. 5 - JOUEURS : BLESSURES	14
ART. 6 - N/A	14
ART. 7 - N/A	14
REGLES DE JEU	15
ART. 8 - TEMPS DE JEU, SCORE NUL ET PROLONGATIONS	15
ART. 9 - COMMENCEMENT ET FIN DE RENCONTRE	16
ART. 10 - STATUTS DU BALLON	16
ART. 11 - POSITION D'UN JOUEUR ET D'UN ARBITRE	17
ART. 12 - SITUATIONS D'ENTRE-DEUX	17
ART. 13 - COMMENT JOUER LE BALLON	17
ART. 14 - CONTROLE DU BALLON	18
ART. 15 - JOUEUR EN ACTION DE TIR	18
ART. 16 - PANIER REUSSI ET SA VALEUR	20
ART. 17 - CHEK-BALL	21
ART. 18 - TEMPS-MORT	21
ART. 19 - REMPLACEMENT	21
ART. 20 - RENCONTRE PERDUE PAR FORFAIT	22
ART. 21 - RENCONTRE PERDUE PAR DEFAUT	22
VIOLATIONS	23
ART. 22 - VIOLATIONS	23
ART. 23 - JOUEUR ET BALLON HORS DES LIMITES DU TERRAIN	23
ART. 24 - DRIBBLE	23
ART. 25 - LE MARCHER	24
ART. 26 - 3 SECONDES	25
ART. 27 - 5 SECONDES	25
ART. 28 - DRIBBLER DOS AU PANIER	25
ART. 29 - 12 SECONDES	25
ART. 30 - RESSORTIR LE BALLON	27
ART. 31 - « GOALTENDING » ET INTERVENTION ILLEGALE	27
REGLE SIX - FAUTES	30
ART. 32 - FAUTES	30
ART. 33 - CONTACT : PRINCIPES GENERAUX	30
ART. 34 - FAUTE PERSONNELLE	34
ART. 35 - DOUBLE FAUTE	36
ART. 36 - FAUTE TECHNIQUE	36
ART. 37 - FAUTE ANTISPORTIVE	38
ART. 38 - FAUTE DISQUALIFIANTE	38
ART. 39 - BAGARRE	40
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES	41
ART. 40 - N/A	41
ART. 41 - SANCTION DE FAUTES D'EQUIPE	41
ART. 42 - SITUATIONS SPECIALES	41
ART. 43 - LANCERS-FRANCS	42
ART. 44 - ERREURS RECTIFIABLES	44
REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, SUPERVISEUR SPORTIF : FONCTIONS ET POUVOIRS	46
ART. 45 - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE ET SUPERVISEUR SPORTIF	46

ART. 46 -	LE SUPERVISEUR SPORTIF.....	46
ART. 47 -	LES ARBITRES : DEVOIRS ET POUVOIRS.....	47
ART. 48 -	LE MARQUEUR : DEVOIRS	49
ART. 49 -	LE GESTIONNAIRE DU TABLEAU D’AFFICHAGE : DEVOIRS.....	49
ART. 50 -	LE CHRONOMETREUR DES TIRS : DEVOIRS	50
ANNEXE A -	SIGNAUX DES ARBITRES	52
ANNEXE B -	LA FEUILLE DE MARQUE.....	63
ANNEXE C -	PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION.....	67
ANNEXE D -	CLASSEMENT DES EQUIPES	68
ANNEXE E -	ADAPTATION POUR LA CATEGORIE U12	70

TABLE DES FIGURES

Cliquer sur la figure ou la page concernée pour y accéder directement

FIGURE 1 – TERRAIN DE JEU REGLEMENTAIRE.....	8
FIGURE 2 – ZONE RESTRICTIVE	9
FIGURE 3 – ZONES DE PANIER A 1 POINT / 2 POINTS	9
FIGURE 4 – LA TABLE DE MARQUE ET LES SIEGES DES REMPLAÇANTS.....	10
FIGURE 5 – LA TABLE DE MARQUE ET LES SIEGES DES REMPLAÇANTS(EN CAS D’ESPACE LIMITE).....	10
FIGURE 5 – PRINCIPE DU CYLINDRE	30
FIGURE 6 – POSITIONS OPTIONNELLES DES JOUEURS PENDANT LES LANCERS-FRANCS	43
FIGURE 7 – SIGNAUX DES ARBITRES	62
FIGURE 9 – FEUILLE DE MARQUE 3X3	63
FIGURE 10 – EN-TETE DE LA FEUILLE DE MARQUE	64
FIGURE 11 – PROGRESSION DU SCORE	65
FIGURE 12 – SCORE FINAL SUR LA FEUILLE DE MARQUE.....	66

Tout au long de ce texte du "Règlement officiel de Basketball", toute référence à un entraîneur, à un joueur, à un arbitre etc. exprimée au genre masculin s'applique également au genre féminin. Il faut bien comprendre que cela est fait uniquement pour des raisons pratiques.

La numération suit celle du règlement officiel du Basketball 5x5. Quand un article ne s'applique pas il est considéré comme inexistant plutôt que renuméroté. Ceci est fait dans le but de pouvoir assurer la comparaison et d'assurer une homogénéité.

LA RENCONTRE

Art. 1 - Définitions

1.1 La rencontre de basketball 3x3

Une rencontre de Basketball 3x3 se dispute entre 2 équipes de 3 joueurs et d'un remplaçant au maximum chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier et d'empêcher l'autre équipe de marquer.

Le jeu est contrôlé par jusqu'à 2 arbitres, des officiels de table et un superviseur sportif, s'il y en a un.

1.2 Vainqueur d'une rencontre

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 au temps de jeu réglementaire uniquement (pas à la prolongation éventuelle).

Si aucune équipe ne marque 21 points avant la fin du temps de jeu réglementaire, c'est l'équipe qui a marqué le plus de points à la fin du temps de jeu réglementaire qui remporte la rencontre.

Si le score est à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation doit être jouée. La première équipe qui marque 2 points dans la prolongation gagne la rencontre.

TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT TECHNIQUE

Art. 2 - Le terrain de jeu

2.1 Le terrain de jeu

Un terrain de jeu réglementaire de 3x3 doit être constitué d'une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1) aux dimensions de 15 mètres de large sur 11 mètres de long, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain (Figure 1).

Le terrain doit disposer du traçage habituel d'un terrain de Basketball 5x5 incluant : une ligne de lancer-franc (5,80m), une ligne à 2 points (6,75m) et une zone de ½ cercle de non charge située sous le panier.

L'aire de jeu doit être marquée de 3 couleurs :

- La zone restrictive et la zone à 2 points d'une première couleur
- Le reste du terrain de jeu d'une seconde couleur
- La zone extérieure au terrain en couleur noir

Les couleurs recommandées par la FIBA se trouve sur la figure 1

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 des panneaux.

2.2 Les lignes

Toutes les lignes doivent être de la même couleur et tracées en blanc ou d'une autre couleur contrastée, Elles doivent avoir une largeur de 5 centimètres et doivent être clairement visibles.

2.2.1 Lignes délimitant le terrain de jeu/zone extérieure au terrain

Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes consistant en ligne de base (derrière le panier), ligne de fond (opposée au panier) et en lignes de touche (sur les côtés du terrain). Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

Il doit y avoir une zone additionnelle extérieure au terrain d'un mètre derrière la ligne de fond, d'1,5 mètre le long des lignes de touches (qui peut être exceptionnellement ramenée à 1 mètre pour des motifs d'espace limité) et de 2 mètres derrière la ligne de base.

La table de marque et ses chaises doivent être placés derrière la ligne de fond sur le côté gauche du terrain (en regardant le panier).

Exceptionnellement (pour des raisons d'espace limité) et pour les événements du World Tour, la table de marque peut couper le coin de la ligne de fond (Figure 5).

Sur le côté de la table de marque il doit y avoir 2 sièges disponibles (un pour chaque équipe), réservé aux remplaçants (figure 4).

2.2.2 Lignes de lancer-franc, zones restrictives et places de rebond pour lancer-franc.

La ligne de lancer-franc doit être tracée parallèlement à la ligne de fond et à la ligne de base. Son bord extérieur doit être à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle doit mesurer 3,60 m de long. Son milieu doit être situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 lignes de fond.

La zone restrictive est une zone rectangulaire marquée sur le terrain, délimitée par la ligne de base, les lignes de lancer-franc prolongées et les lignes partant de la ligne de base – leur bord extérieur se situe à 2,45 m du point central de la ligne de base – et joignant le bord extérieur du prolongement de la ligne de lancer-franc. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de base, font partie de la zone restrictive.

Des places de rebond pour les lancers-francs, réservées aux joueurs lors des lancers-francs, doivent être tracées conformément à la Figure 2.

2.2.3 Zone de panier à 2 points

La zone du panier à 2 points d'une équipe (Figure 1 et Figure 3) est toute la zone du terrain de jeu à l'exception de la zone située à l'intérieur de l'arc délimitée par et comprenant :

- Les 2 lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci à une distance de quatre-vingt-dix centimètres (0,90 m) des lignes de touche,
- Un arc de 6,75 m de rayon extérieur, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de base, mesure prise du bord intérieur de cette ligne. Le demi-cercle rejoint les lignes parallèles.

La ligne à 2 points ne fait pas partie de la zone de panier à 2 points.

2.2.4 Zones des demi-cercles de non-charge

Les demi-cercles de non-charge doivent être tracés sur le terrain de jeu, limités par :

- Un demi-cercle d'un rayon d'1,25 m, mesuré entre la projection au sol du centre du panier et le bord intérieur de la ligne du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond dont le bord intérieur se situe à 1,25 m de la projection au sol du centre du panier, dont la longueur mesure 0,375 m et se terminant à 1,20 m du bord intérieur de la ligne de fond.

Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement sous la face avant des panneaux.

Les lignes du demi-cercle de non-charge font partie des zones des demi-cercles de non-charge

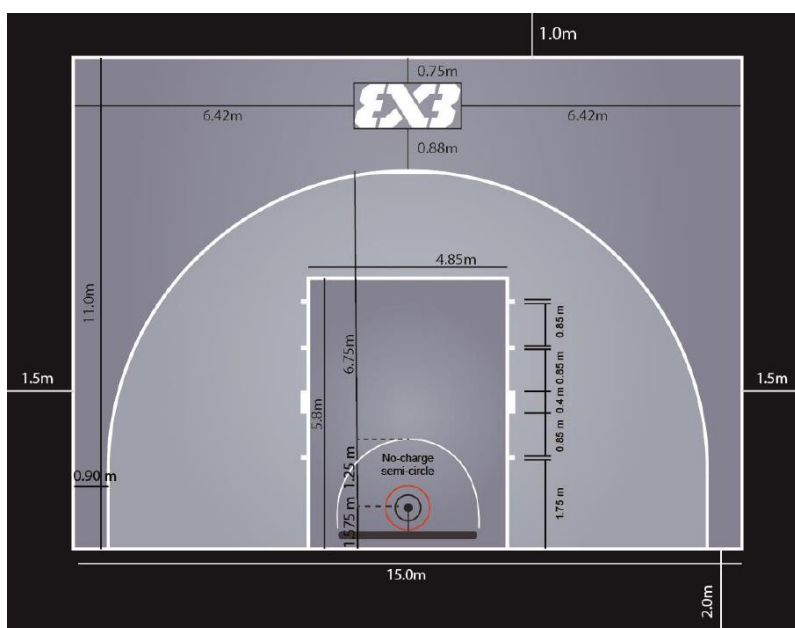


Figure 1 – Terrain de jeu réglementaire

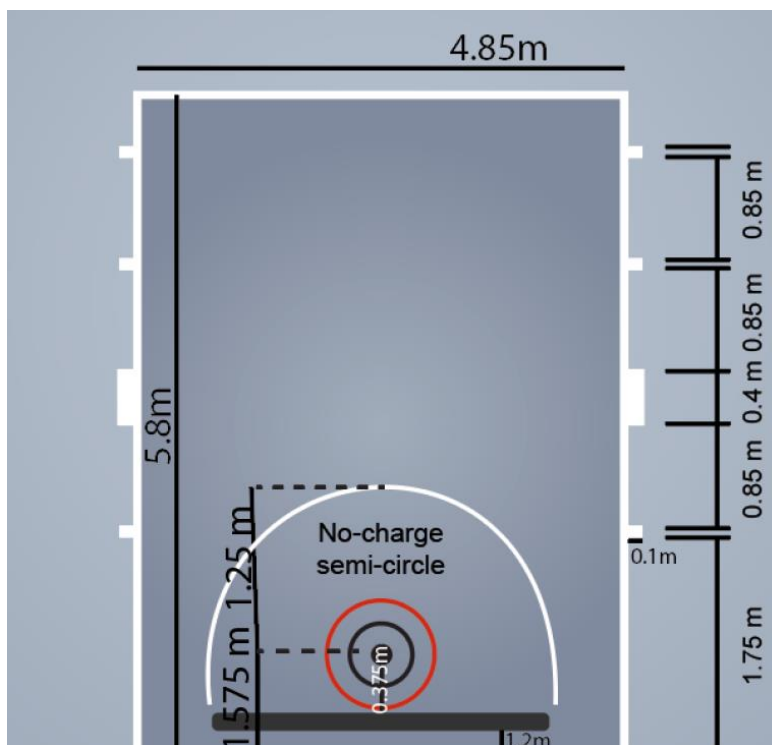


Figure 2 – Zone restrictive

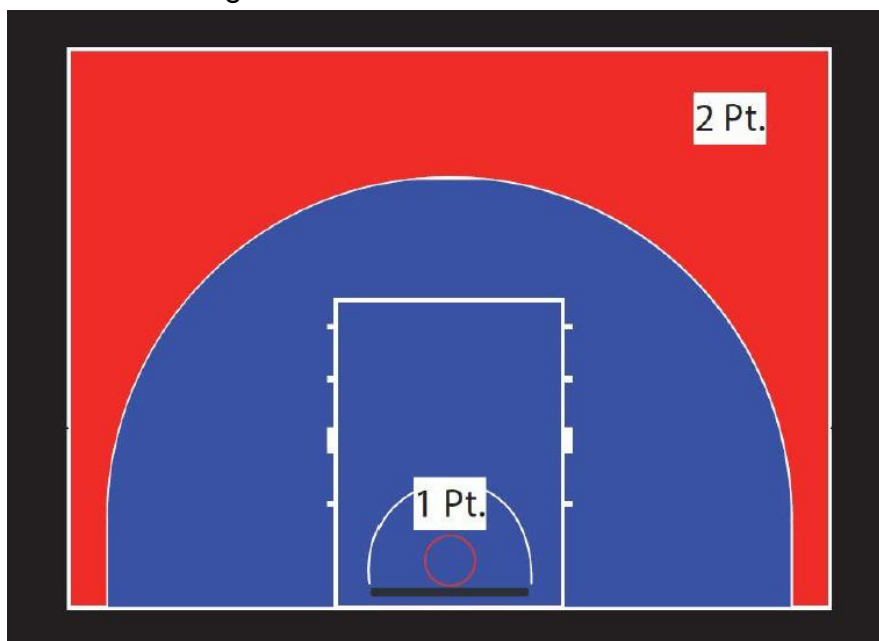


Figure 3 – Zones de panier à 1 point / 2 points

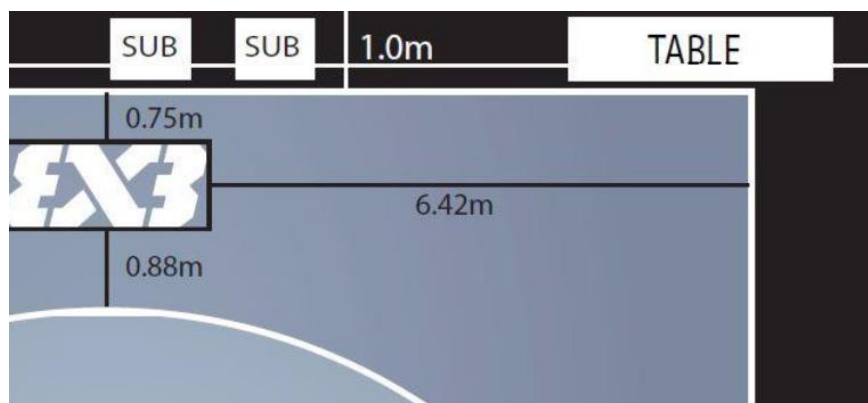


Figure 4 – La table de marque et les sièges des remplaçants

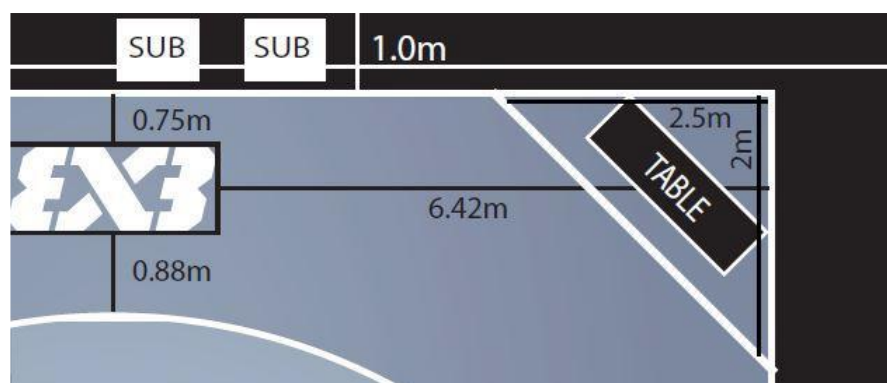


Figure 5 – La table de marque et les sièges des remplaçants(en cas d'espace limité)

Art. 3 - Equipement technique

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules support des paniers comprenant :
 - Panneaux,
 - Paniers, y compris les anneaux (avec déclenchement sous tension) et filets,
 - Structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons de 3x3
- Chronomètre de jeu
- Tableau de marque
- Chronomètre de tir
- Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié (mais différent du chronomètre de jeu) pour mesurer les temps-morts
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
 - Au chronométrateur de tir,
 - Aux marqueurs/chronométrateur de jeu
- Feuille de marque

- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié

Pour une description plus détaillée de l'équipement de basketball, voir l'annexe sur l'équipement du Basketball 3x3.

LES EQUIPES

Art. 4 - Les équipes

4.1 Définition

4.1.1 Un membre d'équipe est éligible pour jouer lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe conformément aux règlements de l'instance organisatrice de la compétition, incluant la réglementation régissant la limite d'âge.

4.1.2 Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié.

4.1.3 Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est :

- « Joueur » lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer,
- « Remplaçant » lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais autorisé à jouer,

4.1.4 Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme « joueurs ».

4.2 Règle

4.2.1 Chaque équipe doit être composée de :

- Pas plus de 4 membres de l'équipe autorisés à jouer (3 joueurs sur le terrain et un remplaçant),
- Aucun entraîneur n'est autorisé sur le terrain de jeu, ni sur les sièges des remplaçant, ni à coacher à distance depuis l'extérieur du terrain de jeu.

4.2.2 Un remplaçant ne devient joueur qu'après que son partenaire soit sorti du terrain de jeu.

4.3 Tenues

4.3.1 La tenue des membres de l'équipe doit se composer de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des shorts.
- Shorts d'une même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des maillots.
- Des chaussettes de la même couleur dominante pour tous les membres de l'équipe. Les chaussettes doivent être visibles.

4.3.2 Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et derrière avec des chiffres pleins, d'une couleur contrastant avec celle du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles et :

- Ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 15 cm,
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 5 cm,
- Les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur,

Note : concernant la taille des numéros de maillots pour les compétitions d'équipes nationales, les dispositions du Livre 2 des Règlements Internes de la FIBA prévalent)

- Les équipes peuvent seulement utiliser des numéros entre 1 à 99, ou 0 et 00.
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros,
- Toute publicité ou tout logo doit être placés à au moins 5 cm des numéros.

4.3.3 Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :

- L'équipe nommée en premier sur le programme doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs),
- La seconde équipe nommée sur le programme doit porter des maillots de couleur foncée,

- Cependant, si les 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter changer la couleur de leurs maillots.

4.4 Autres équipements

4.4.1 Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

4.4.2 Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

• Ne sont pas permis :

- Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou,
- Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
- Les accessoires de cheveux et les bijoux,

• Sont permis :

- Les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.
- Des manchettes de compression de bras ou jambe.
- Les couvre-chef. Ces accessoires ne peuvent couvrir - même partiellement - aucune partie du visage (ni les yeux, ni le nez, ni les lèvres, ...) et ne peuvent pas être dangereux ni pour le joueur/la joueuse qui le porte, ni pour les autres joueurs/joueuses de l'équipe. Ils ne peuvent comporter aucun système d'ouverture/fermeture autour du visage ou du cou. Aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
- Les genouillères,
- Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
- Les protections de dents incolores et transparentes,
- Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,
- Les bandeaux de poignet ou de tête d'une largeur maximum de 10 cm.
- Les bandages pour les bras, épaules, jambes, etc.
- Les chevillières.

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs manchettes de compression de bras et jambe, bandeau de tête ou de poignet et bandages de la même couleur unie.

Note FFBB : En France, cette règle d'obligation d'uniformité de couleur de tous les accessoires de tous les joueurs de l'équipe ne s'applique qu'aux championnats de haut-niveau : Jeep Elite, Pro B, NM1 et LFB (hors LF2).

Une tolérance sur la couleur des accessoires et le port d'un tee-shirt sous le maillot est acceptée dans les autres divisions sur l'ensemble du territoire.

Par ailleurs une tolérance est également apportée sur la couleur des shorts qui peut être différente de celle des maillots dans les championnats autres que ceux de haut-niveau cités ci-dessus, avec préconisation pour la même couleur de maillot et de short.

S'agissant des accessoires couvrant la tête, ceux-ci sont considérés par la Fédération comme « inappropriés au jeu » sont donc interdits et le joueur ne doit pas être autorisé à participer à la rencontre au même titre que s'il porte l'un des équipements suivants :

« Protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou, objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts), accessoires de cheveux et les bijoux ».

4.4.3 Pendant la rencontre, un joueur peut porter des chaussures de n'importe quelle combinaison couleur pour autant que la chaussure droite et la gauche correspondent. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni autres ornements ne sont permis.

4.4.4 Lors d'une rencontre, les joueurs ne sont pas autorisés à exposer sur leur corps ou dans leurs cheveux (ou ailleurs) tout nom, marque ou logo publicitaire, caritatif ou autre signe particulier.

Art. 5 - Joueurs : blessures

5.1 Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.

5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, les arbitres ne doivent pas siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.

5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des il doit être remplacé.

5.4 Les remplaçants peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.

5.5 Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.

5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

5.7 Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte, récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes, ce joueur peut continuer à jouer.

Art. 6 - N/A

Art. 7 - N/A

REGLES DE JEU

Art. 8 - Temps de jeu, score nul et prolongations

- 8.1** Le temps de jeu réglementaire (dans les compétitions officielles et conseillé pour les autres) doit être d'une période de 10 minutes. Le chronomètre de jeu doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et pendant les lancers-francs.
- 8.2** Il doit y avoir un intervalle de 1 minute entre la fin du temps de jeu réglementaire et la prolongation.
- 8.3** Un intervalle de jeu commence :
- Quand la présentation des joueurs commence (s'il y en a une) mais pas plus tard qu'au moment de l'entrée des joueurs sur le terrain.
 - Lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire si une prolongation doit être jouée.
- 8.4** Un intervalle de jeu prend fin :
- Au commencement du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation lorsque le ballon est revenu dans les mains du joueur attaquant après que le checkball a été effectué.
- 8.5** Si une faute est commise quand ou juste avant que le signal sonore annonce la fin du temps de jeu réglementaire, tout éventuel(s) lancer(s)-franc(s) doit(vent) être administrés avant la fin du temps réglementaire
- Si une prolongation est requise faisant suite à ces lancers-francs alors toutes les fautes commises après la fin du temps de jeu réglementaire, doivent être considérées comme s'étant produites pendant l'intervalle et les lancers-francs en résultant doivent être tirés avant le début de la prolongation.
- 8.6** En l'absence de chronomètre de jeu, la durée du temps de jeu et le nombre de point amenant à la mort subite sont définis à la discrétion de l'organisateur. La FIBA recommande de fixer le score limite en rapport avec le temps de jeu (exemple : 10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 21 minutes/21 points).

Art. 9 - Commencement et fin de rencontre

- 9.1** Les deux équipes doivent s'échauffer ensemble avant la rencontre.
- 9.2** Un tirage au sort par pile ou face doit déterminer quelle équipe obtient la première possession. L'équipe qui remporte le tirage au sort par pile ou face peut choisir de bénéficier de la possession de balle soit au début de la rencontre, soit au début d'une prolongation éventuelle.
- 9.3** La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 3 joueurs prêts à jouer. Cet article ne s'applique que pour les compétitions Officielles 3x3 de la FIBA.
- 9.4** Le temps de jeu réglementaire ou de la prolongation commence lorsque le ballon est revenu dans les mains du joueur attaquant après que le checkball a été effectué.
- 9.5** Le temps de jeu se termine lorsque le signal du chronomètre de jeu retenti pour annoncer la fin du temps de jeu réglementaire ou qu'une équipe a atteint 21 ou 22 points au cours du temps de jeu réglementaire (mort subite), quoi qu'il se soit passé auparavant.
- 9.6** La prolongation prend fin dès qu'une équipe a marqué 2 points lors de cette prolongation.

Art. 10 - Statuts du ballon

10.1 Le ballon peut être vivant ou mort.

10.2 Le ballon devient vivant :

- Lors d'un check-ball, lorsque le ballon est à la disposition du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé. Après un check-ball, le ballon reste vivant jusqu'à ce qu'un arbitre siffle ou que le signal de fin de temps de jeu retentisse.,
- Après chaque panier ou lancer-franc réussi,
- Lors d'un lancer-franc, lorsque le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc.

10.3 Le ballon devient mort lorsque :

- Tout panier du terrain ou lancer-franc est réussi,
- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
- Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui doit être suivi par :
 - D'autre(s) lancer(s) francs,
 - Une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du temps de jeu réglementaire,
- Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
- Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
 - Un arbitre a sifflé,
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire,
 - Le signal de du chronomètre des tirs a retenti.

10.4 Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi lorsque :

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
 - Un arbitre a sifflé,
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire,
 - Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer-franc,

- Le ballon est contrôlé par un joueur en action de tir au panier qui termine son tir dans un mouvement continu ayant commencé avant qu'une faute soit sifflée à un joueur adverse ou à toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe adverse.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si :

- Après qu'un arbitre a sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle est effectuée,
- Pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin du temps de jeu réglementaire ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

Art. 11 - Position d'un joueur et d'un arbitre

11.1 La position d'un joueur

La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol.

Lorsqu'il est en l'air, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des 3 points, la ligne de lancer-franc, les lignes délimitant la zone restrictive et les lignes délimitant les zones de demi-cercle de non-charge.

11.2 La position d'un arbitre

La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

Art. 12 - Situations d'entre-deux

12.1.1 Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé,
- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- Une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué,
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
 - Entre des lancers-francs
 - Après un dernier tir de lancer-franc suivi d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de cette équipe.
- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,

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

Art. 13 - Comment jouer le ballon

13.1 Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la ou les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

13.2 Règle

Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni le frapper avec le poing.

Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.

Une infraction à l'Art. 13.2 est une violation.

Art. 14 - Contrôle du ballon

14.1 Définition

14.1.1 Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant :

- En le tenant,
- En le dribblant, ou
- En ayant un ballon vivant à sa disposition.

14.1.2 Le contrôle d'équipe continue lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.1.3 Le contrôle d'équipe prend fin lorsque :

- Un adversaire prend le contrôle du ballon,
- Le ballon devient mort,
- Le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier ou d'un lancer-franc.

Art. 15 - Joueur en action de tir

15.1 Définitions

15.1.1 Un tir au panier du terrain ou un lancer-franc est l'action d'un joueur qui tient le ballon dans la ou les main (s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Une claquette au panier est l'action de taper le ballon avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

Un dunk au panier est l'action d'un joueur qui fait pénétrer ou tente de faire pénétrer en force le ballon dans le panier de l'adversaire de haut en bas avec une ou deux mains.

Une claquette et un dunk sont considérés comme des tirs au panier du terrain.

15.1.2 L'action de tir sur un tir au panier :

- Débute lorsque le joueur, selon le jugement d'un arbitre, commence à déplacer le ballon vers le haut en direction du panier adverse et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé une tentative de marquer en lançant, tapant ou dunkant le ballon en direction du panier.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et, dans le cas d'un joueur en l'air, que ses deux pieds sont retournés au sol.

Pendant son action de tir, il se peut que le joueur qui essaie de marquer ait son ou ses bras retenu(s) par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur.

Quand un joueur est en action de tir et qu'après avoir subi une faute il effectue une passe avec le ballon, il n'est plus considéré avoir été en action de tir.

Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

15.1.3 Un mouvement continu sur l'action de tir :

- Débute lorsque le ballon est venu reposer dans la ou les mains (s) du joueur et le mouvement de tir, généralement vers le haut a commencé.
- Peut inclure un mouvement de bras ou du corps dans une tentative de tir

- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'une action de tir complètement nouvelle est faite, et, dans le cas d'un joueur en l'air, que ses deux pieds sont retournés au sol.

Art. 16 - Panier réussi et sa valeur

16.1 Définition

16.1.1 Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers entièrement.

16.1.2 Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2 Règle

16.2.1 Un panier est crédité pour l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré. Sa valeur est la suivante :

- Un tir lâché lors d'un lancer-franc compte 1 point,
- Un tir lâché depuis l'intérieur de l'arc (zone de panier à 1 point) compte 1 point,
- Un tir lâché depuis l'extérieur de l'arc (zone de panier à 2 point) compte 2 points,

16.2.2 Si un joueur défenseur dévie une passe entre adversaires, ou tape le ballon sur un dribble de l'adversaire et que le ballon pénètre directement dans le panier, le panier doit compter et doit être accordé au dernier joueur attaquant ayant contrôlé le ballon .

16.2.3 Si un joueur défenseur marque accidentellement un panier, le panier doit compter et doit être inscrit au compte du dernier joueur attaquant ayant contrôlé le ballon.

16.2.4 Si un joueur défenseur marque délibérément un panier, c'est une violation et le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par un check-ball en faveur de l'équipe attaquante.

16.2.5 Dans toutes les situations où l'équipe en défense établit le contrôle du ballon et marque un panier sans avoir ressorti le ballon, le panier doit être annulé dans la mesure où l'équipe n'a pas ressorti le ballon avant de tenter un tir, **claquette contrôlée incluse.**

16.2.6 Si un joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.

16.2.7 Le chronomètre de jeu doit indiquer 0:00,3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond qui suit le dernier lancer-franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0 :00,2 ou 0 :00,1, le seul type de panier valide est un panier marqué en tapant le ballon directement dans le panier.

Art. 17 - Check-ball

17.1 Définition

17.1.1 La possession du ballon accordée à une équipe à la suite d'une situation de ballon mort doit commencer/repandre par un check-ball, c'est-à-dire un échange du ballon entre un joueur attaquant et un joueur défenseur, derrière l'arc en haut du terrain de jeu.

17.2 Procédure

17.2.1 Le joueur attaquant effectuant le check-ball doit être situé derrière l'arc (aucun de ses pieds ne doit toucher la ligne ou l'intérieur de l'arc), en haut du terrain de jeu (face au panier).

17.2.2 Le joueur défenseur faisant face à l'attaquant doit donner le ballon au joueur attaquant ou le lui passer à rebond au moyen d'une passe normale de basketball lui permettant de contrôler le ballon.

17.2.3 Il doit y avoir une distance raisonnable entre les deux joueurs effectuant le check-ball (environ 1 mètre). Dans les compétitions officielles FIBA 3x3 de niveau mondial, le logo 3x3 imprimé au sol doit servir de repère pour positionner le défenseur et l'attaquant à cette distance (les deux joueurs effectuant le check-ball doivent se faire face de part et d'autre du logo sans le toucher).

17.2.4 Pendant la rencontre, si les joueurs attaquant et défenseur sont en position correcte, la procédure de check-ball ne nécessite aucune intervention des arbitres. Si les joueurs ne sont pas en position correcte (ou exécutent mal le check-ball), l'arbitre doit donner correctement le ballon au défenseur pour s'assurer que le check-ball est effectué correctement.

17.2.5 Au commencement du temps de jeu réglementaire et de la prolongation, le check-ball doit être administré par l'arbitre

Art. 18 - Temps-mort

18.1 Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée à l'arbitre par un joueur ou un remplaçant.

18.2 Règle

18.2.1 Chaque équipe peut bénéficier de 1 temps-morts accordé

18.2.2 En plus des temps-morts d'équipe, dans les compétitions Officielles 3x3 FIBA ou si l'organisateur le décide, 2 « temps mort-TV » doivent être accordés au premier ballon mort après que le chronomètre de jeu a affiché respectivement 6'59 et 3'59 dans chaque rencontre.

18.2.3 Chaque temps-mort doit durer 30 secondes.

18.2.4 Les deux équipes sont autorisées à demander un temps-mort lors d'une opportunité de temps-mort.

18.2.5 Une opportunité de temps-mort commence quand le ballon devient mort, avant un check-ball ou un lancer-franc.

18.2.6 Un temps mort ne peut pas être accordé quand le ballon est vivant.

18.2.7 Un temps-mort non utilisé peut être pris au cours de la prolongation.

Art. 19 - Remplacement

19.1 Définition

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir joueur.

19.2 Règle

Les deux équipes peuvent demander un remplacement quand le ballon devient mort, avant un check-ball ou un lancer-franc.

19.3 Procédure

19.3.1 Le remplaçant peut entrer sur le terrain quand le ballon est mort et le chronmètre de jeu arrêté, sans avoir au préalable avisé les arbitres ou les officiels de table.

19.3.2 Les remplacement peuvent seulement se faire derrière la ligne de fond et ne requièrent aucune intervention des arbitres ni des officiels de table.

19.3.3 Si le tireur de lancer-franc doit être remplacé parce que :

- Il est blessé, ou
- Il a été disqualifié,

... le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant.

Art. 20 - Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 3 joueurs prêts à jouer à l'heure programmée pour le commencement de la rencontre. Cette règle n'est pas obligatoire lors des événements grand public.

20.2 Sanction

20.2.1 En cas de forfait, le score de la rencontre est enregistré w-0 ou 0-w (« w » signifie « win / 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 perdant par forfait le résultat de la rencontre doit être pris en compte avec 0 point dans le calcul du score moyen de cette équipe.

20.2.2 Une équipe perdant par un forfait arrangé doit être disqualifiée de la compétition.

20.2.3 Si, lors d'un tournoi, une équipe est forfait pour la seconde fois, l'équipe doit être disqualifiée du tournoi et elle doit être affichée comme « DSQ ».

Art. 21 - Rencontre perdue par défaut

21.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par défaut si elle elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou si tous ses joueurs sont blessés ou disqualifiés.

21.2 Sanction

21.2.1 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. Pour l'équipe vainqueur choisissant 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.

21.2.2 . Une équipe perdant par défaut sera disqualifiée de la compétition.

VIOLATIONS

Art. 22 - Violations

22.1 Définition

Une violation est une infraction aux règles.

22.2 Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement dans ces règles.

Art. 23 - Joueur et ballon hors des limites du terrain

23.1 Définition

23.1.1 Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le sol ou tout objet autre qu'un joueur situé au-dessus, sur ou en dehors des limites du terrain.

23.1.2 Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout objet situé au-dessus, sur ou hors des limites du terrain,
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau

23.2 Règle

23.2.1 Le responsable d'un ballon qui sort des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou été touché par le ballon avant qu'il sorte des limites, même si ensuite, le ballon sort en touchant tout élément autre qu'un joueur.

23.2.2 Si le ballon sort des limites du terrain pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur qui est sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain

23.2.3 Si un/des joueur(s) se déplace(nt) à l'extérieur des limites du terrain ou dans sa/leur zone arrière pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux

Art. 24 - Dribble

24.1 Définition

24.1.1 Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le sol.

24.1.2 Un dribble commence lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu le lance, le fait rouler ou rebondir sur le sol et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur.

24.1.3 Un dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains.

Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur qui l'a lancé ne le retouche avec la main.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

24.1.4 On considère que le ballon vivant a échappé au joueur ('fumble') lorsqu'il le perd maladroitement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain.

24.1.5 Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- Tirs successifs au panier du terrain,
- Ballon qui échappe maladroitement des mains au commencement ou à la fin d'un dribble ('fumble')
- Tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- Taper le ballon contrôlé par un autre joueur,
- Dévier une passe et prendre le contrôle du ballon,
- Taper le ballon en l'air de main à main et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.
- Lancer le ballon contre le panneau et reprendre le contrôle du ballon.

24.2 Règle

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'entre les 2 dribbles il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite :

- D'un tir au panier,
- D'un ballon touché par un adversaire,
- D'une passe ou d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur

Art. 25 - Le marcher**25.1** Définition

25.1.1 Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

25.1.2 Le pivot est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le sol.

25.2 Règle

25.2.1 Etablissement du pied de pivot par un joueur qui attrape un ballon vivant sur le terrain de jeu :

- Quand un joueur attrape le ballon debout et à l'arrêt avec les deux pieds au sol :
 - Dès qu'un pied est levé l'autre pied devient le pied de pivot,
 - Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
 - Pour passer ou tirer au panier le joueur peut sauter et lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
- Quand un joueur attrape le ballon alors qu'il se déplace ou termine un dribble, il peut faire 2 pas pour s'arrêter, passer le ballon ou tirer :
 - Après avoir reçu le ballon, un joueur doit lâcher le ballon pour commencer son dribble avant de faire son 2ème pas
 - Le premier pas est fait quand un ou deux pieds touche(nt) le sol après que le joueur a pris le contrôle du ballon
 - Le second pas est fait quand, après le premier pas, l'autre pied touche le sol ou les deux pieds touchent le sol simultanément.
 - Si un joueur qui s'arrête sur son premier pas a les deux pieds au sol, ou que ses deux pieds touchent le sol simultanément, il peut utiliser l'un ou l'autre pied comme pied de pivot. S'il saute alors avec les deux pieds, aucun ne peut retourner au sol avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
 - Si un joueur atterrit au sol sur un pied, il ne peut pivoter que sur ce pied.

- Si un joueur saute avec un pied sur son premier pas, il peut atterrir au sol sur deux pieds pour son second pas. Dans cette situation, le joueur ne peut pivoter sur aucun pied. Si un ou les deux pieds sont alors décollés du sol, aucun d'entre eux ne peut retourner au sol avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
- Si les deux pieds sont en l'air et que le joueur atterrit au sol sur les deux pieds simultanément, au moment où l'un des deux pieds est levé, l'autre devient le pied de pivot.
- Un joueur ne peut pas toucher le sol consécutivement avec le même pied ou les deux pieds après avoir terminé un dribble ou pris le contrôle du ballon.

25.2.2 Joueur tombant au sol, s'allongeant ou s'asseyant :

- Il est légal pour un joueur qui tient le ballon de tomber au sol ou de prendre le contrôle du ballon alors qu'il est allongé ou assis sur le sol,
- C'est une violation si ensuite le joueur roule ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon.

Art. 26 - 3 secondes

26.1 Règle

26.1.1 Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe contrôle un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

26.1.2 Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.

26.1.3 Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds au sol hors de la zone restrictive.

Art. 27 - 5 secondes

27.1 Définition

Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu alors qu'il est étroitement marqué par un adversaire en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.

Art. 28 - Dribbler dos au panier

28.1 Règle

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

Art. 29 - 12 secondes

29.1 Règle

29.1.1 Geler le ballon ou éviter de jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) doit être une violation.

Chaque fois que :

- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,

- Lors d'un check-ball, le ballon est dans les mains du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé,
- A la suite de chaque panier ou lancer-franc marqué,
... cette équipe doit tenter un tir au panier dans un délai de 12 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans un délai de 12 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2 Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période des 12 secondes et que le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter,
- Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Quand le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l'éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

Toutes les restrictions relatives au "Goaltending" et aux interventions illégales doivent s'appliquer.

29.1.3 Si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs et qu'une équipe n'essaie pas suffisamment d'attaquer le panier, les arbitres doivent annoncer le nombre de secondes restant au cours des 5 dernières secondes de l'attaque, en les comptant d'une voix forte et en les signalant avec le bras tendu.

29.2 Procédure

29.2.1 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à chaque fois que le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou violation de l'équipe ne contrôlant pas le ballon (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain),
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon,

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée à **la même équipe** qui avait auparavant le contrôle du ballon.

Cependant, si le jeu est arrêté par un arbitre pour une raison valide liée à **aucune des deux équipes**, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, à moins que, selon le jugement des arbitres, cela placerait l'adversaire en situation désavantageuse.

29.2.2 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes si un check-ball est accordé à l'équipe adverse après que le jeu ait été stoppé par un arbitre pour une faute ou une violation (autre qu'une sortie du ballon du terrain) et remise en jeu est accordée à l'équipe adverse après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (même pour une sortie du ballon hors des limites du terrain) **commise par l'équipe en contrôle du ballon.**

Le chronomètre des tirs doit aussi être réinitialisé à 12 secondes si un check-ball est accordé à la nouvelle équipe en attaque à la suite d'une situation d'entre-deux.

29.2.3 Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre par un check-ball. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer à partir de là où il a été stoppé.

29.2.4 Quand l'équipe qui bénéficie d'un check-ball faisant partie d'une sanction de faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes.

29.2.5 Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes dès qu'un joueur quelconque prend le contrôle du ballon.

29.2.6 Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.

29.2.7 Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe est ou non en contrôle du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

Cependant, si de l'avis des arbitres, l'équipe en contrôle du ballon est désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs corrigé et la possession accordée à cette même équipe.

Art. 30 - Ressortir le ballon

30.1 Définition

30.1.1 Ressortir le ballon est la modalité de jeu qui autorise une nouvelle équipe attaquante à faire de son mieux pour tenter un tir du terrain.

30.2 Règle

30.2.1 A la suite de tout panier ou lancer-franc marqué (sauf s'il est suivi d'une possession du ballon) :

- Un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué doit reprendre le jeu en dribblant ou passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de base) vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.
- **Les joueurs défenseurs** ne sont pas autorisés à jouer le ballon dans le ½ cercle de non charge situé sous le panier

30.2.2 Un joueur est considéré derrière l'arc quand plus aucun de ses pieds n'est en contact avec l'intérieur ou la ligne de l'arc.

30.2.3 A la suite d'un panier ou dernier lancer-franc manqué, (sauf s'il est suivi d'une possession du ballon) :

- Si un joueur attaquant prend le rebond, il peut continuer à tenter de marquer un panier sans ressortir le ballon derrière l'arc.
- Si Un joueur défenseur prend le rebond, il doit ressortir le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribblant)

30.3 Sanction

30.3.1 Si le ballon quitte les mains du joueur lors d'une tentative de tir au panier avant qu'il ait été ressorti, c'est une violation de « ballon non ressorti », le ballon doit être accordé aux adversaires pour un check-ball.

Art. 31 - « Goaltending » et intervention illégale

31.1 Définition

31.1.1 Un tir au panier ou un lancer-franc :

- Commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du joueur dans l'action de tir,
- Prend fin lorsque le ballon :
 - Pénètre dans le panier directement par le haut, reste dans le panier ou passe à travers celui-ci,
 - N'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
 - Touche l'anneau,

- Touche le sol,
- Devient mort.

31.2 Règle

31.2.1 Un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) se produit pendant un tir au panier lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et :

- Qu'il est dans sa phase descendante vers le panier, ou
- Après qu'il a touché le panneau.

31.2.2 Un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) est commis lors d'un lancer-franc lorsqu'un joueur **touche le ballon** alors qu'il est en l'air vers le panier et avant qu'il touche l'anneau.

31.2.3 Les restrictions relatives au « **Goaltending** » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier), s'appliquent jusqu'à ce que :

- Le ballon n'ait plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Le ballon touche l'anneau.

31.2.4 Une « intervention illégale » se produit lorsque :

- Lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc, un joueur **touche le panier ou le panneau** alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- Après un lancer-franc suivi par d'autre(s) lancer(s) franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau tant que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Un joueur passe le bras à travers le panier par en-dessous et touche le ballon.
- Un défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est à l'intérieur du panier, l'empêchant ainsi de passer à travers le panier,
- Un joueur fait vibrer le panier ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou a fait pénétrer le ballon dans le panier,
- Un joueur s'accroche au panier et joue le ballon.

31.2.5 Lorsque :

- Un arbitre a sifflé alors que :
 - Le ballon était entre les mains d'un joueur qui tirait au panier, ou
 - Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc, ...
- Le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps ou de la prolongation alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier, ...
... aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau alors qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier.

Toutes les restrictions relatives au « **Goaltending** » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) et à l'« **intervention illégale** » doivent s'appliquer.

31.3 Sanction

31.3.1 Si la violation est commise par un attaquant, aucun point ne peut être accordé. Le ballon doit être accordé aux adversaires pour un check-ball.

31.3.2 Si la violation est commise par un défenseur, l'équipe attaquante est créditée de :

- 1 point, si le ballon a été lâché lors d'un tir de lancer-franc,
- 1 point, si le tir du terrain a été lâché depuis l'intérieur de l'arc (zone de tir à 1 point),
- 2 points, si le tir du terrain a été lâché depuis l'intérieur de l'arc (zone de tir à 2 points)

L'attribution des points se fait comme si le ballon avait pénétré dans le panier.

31.3.3 Si une violation de « **goaltending** » est commise par un défenseur pendant un dernier lancer-franc, 1 point doit être accordé à l'équipe attaquante suivi d'une faute technique à l'encontre du joueur défenseur.

REGLE SIX - FAUTES

Art. 32 - Fautes

32.1 Définition

32.1.1 Une faute est une infraction aux règles concernant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

32.1.2 N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée, inscrite sur la feuille de marque et sanctionnée selon ces règles.

32.1.3 Les fautes personnelles ne sont pas enregistrées sur la feuille de marque, à moins qu'elles soient antisportives ou disqualifiantes.

Art. 33 - Contact : principes généraux

33.1 Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace situé dans le cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il inclut l'espace au-dessus du joueur et il est limité par :

- A l'avant, par la paume des mains,
- A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par l'extrémité extérieure des bras et des jambes.

Les mains et les bras peuvent être étendus devant le torse sans pour autant être placés au-delà de la position de des pieds et de des genoux, avec les bras fléchis au niveau des coudes de sorte que les avant-bras et les mains soient levés vers le haut. L'écartement des pieds du joueur doit être en accord avec sa taille.

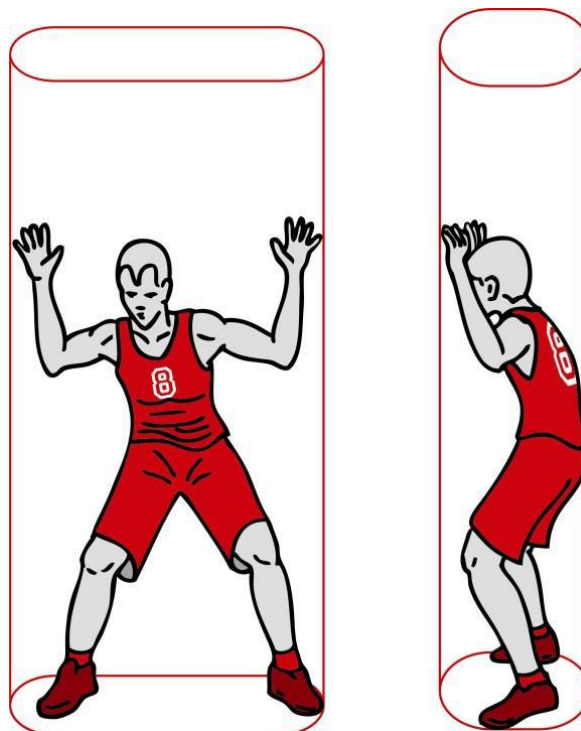


Figure 6 – Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.

Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement à l'intérieur de cet espace.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le sol verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager),
- En écartant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

33.3 Position légale de défense

Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand :

- Il fait face à un adversaire, et
- Il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), **les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.**

Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.

Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.

Pour juger une situation d'obstruction / charge (passage en force) impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsque le défenseur se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas en direction du joueur porteur du ballon,
- Le contact doit avoir lieu sur le torse, dans ce cas le défenseur serait considéré comme étant arrivé le premier sur le point de contact,
- Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à l'intérieur de son cylindre pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, le contact doit être considéré comme ayant été commis par le joueur porteur du ballon.

33.5 Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

Lors du marquage d'un joueur qui ne contrôle pas le ballon, **les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer**. Un défenseur ne peut pas prendre une position trop près et/ou trop rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement si ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour s'arrêter ou changer de direction.

La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais jamais moins d'1 pas normal.

Si le défenseur ne respecte pas les éléments de temps et de distance en prenant sa position initiale légale de défense et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.

Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire. Il ne peut pas l'empêcher de le passer en étendant ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes sur son chemin. Il peut se tourner ou mettre son/ses bras devant et près du corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter une blessure.

33.6 Joueur en l'air

Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain de jeu a le droit de retomber de nouveau au même endroit.

Il a le droit de retomber à un autre endroit du terrain de jeu à condition que le point de chute et le chemin direct entre le point de saut et le point de chute, ne soit pas déjà occupé par un adversaire au moment où il quitte le sol.

Si, après avoir sauté, un joueur emporté par son élan provoque en retombant un contact avec un adversaire qui a pris une position légale de défense au-delà du point de retombée, le sauteur est alors responsable du contact.

Un joueur ne peut pas se mettre sur le chemin d'un adversaire après que ce dernier ait sauté.

Se placer sous un joueur en l'air et provoquer un contact est habituellement une faute antisportive et peut, dans certains cas, être une faute disqualifiante.

33.7 Ecran – Légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est légal lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

- Est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit,
- A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.

L'écran est **illégal** lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- Était en déplacement lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas laissé une distance suffisante en faisant l'écran hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire en déplacement lorsque le contact s'est produit.
 - Si l'écran est fait **dans** le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur-écran peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas de contact.
 - Si l'écran est fait **hors** du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire 1 pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.
 - Si l'adversaire est **en déplacement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au

joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.

La distance requise n'est jamais moins d'1 pas normal et jamais plus de 2 pas normaux.

Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a fait l'écran.

33.8 Charge (passage en force)

La charge (passage en force) est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse de l'adversaire.

33.9 Obstruction

L'obstruction est un contact personnel illégal qui entrave ou ralentit la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Un joueur qui essaie de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur, ne tenant pas compte du ballon, fait face à un adversaire et change de position lorsque l'adversaire en change, ce joueur est alors principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

Il est légal pour un joueur, d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.10 Zones des demi-cercles de non-charge

Des zones des demi-cercles de non-charge sont tracées sur le terrain de jeu dans le but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations d'obstruction / charge (passage en force) sous le panier.

Dans toute situation de pénétration vers la zone de non-charge, tout contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de non-charge ne doit pas être sifflé comme une faute offensive, à moins que l'attaquant n'utilise illégalement ses mains, bras, jambes ou son corps. Cette règle s'applique lorsque :

- Le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air, et ...
- Il tente un tir du terrain ou passe le ballon à un coéquipier, et ...
- Le joueur défenseur a un ou les deux pieds en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.

33.11 Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le ou les bras

Toucher un adversaire avec la ou les main(s) n'est pas nécessairement en soi une infraction.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact avec un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire **avec ou sans** le ballon pour empêcher sa progression.

Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- S'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage,

- S'il repousse un adversaire pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- Si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

Un attaquant sans ballon commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Se créer davantage d'espace.

33.12 Jeu posté

Le principe de la verticalité (principe du cylindre) s'applique au jeu posté.

L'attaquant en position postée et le défenseur qui le marque doivent respecter leur droit respectif à une position verticale (cylindre).

Un attaquant ou un défenseur en position postée commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide des épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté de mouvement de l'adversaire en utilisant bras étendus, épaules, hanches, jambes ou toute autre partie du corps.

33.13 Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière est un contact personnel par derrière d'un défenseur sur un adversaire. Le simple fait que le défenseur tente de jouer le ballon ne justifie pas un contact par derrière avec un adversaire.

33.14 Tenir

Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

33.15 Pousser

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer par la force (avec énergie) un adversaire avec ou sans le ballon.

33.16 Simuler d'avoir subi une faute

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et en conséquence d'obtenir un avantage.

Art. 34 - Faute personnelle

34.1 Définition

34.1.1 Une faute personnelle est un contact illégal avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- Le jeu doit reprendre par un check-ball par l'équipe non fautive.

- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer. 2 lancers-francs doivent être accordés à partir de la 7^{ème} faute d'équipe, **2 lancers-francs plus la possession à partir de la 10^{ème} faute d'équipe.**

34.2.2 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 7^{ème} 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 7^{ème} faute d'équipe.
- Si le tir lâché depuis l'extérieur de l'arc est raté : 2 lancers-francs doivent être accordés.
- Si la faute est commise sur le joueur :
 - au moment où - ou juste avant que - le signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin du temps de jeu réglementaire retentisse, ou
 - au moment où le signal du chronomètre des tirs retentit,... et que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et 1 ou 2 lancers-francs doivent être accordés. 2 lancers-francs doivent être accordés après la 7^{ème} faute d'équipe.

Art. 35 - Double faute

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent des fautes de contact l'un sur l'autre approximativement en même temps.

35.1.2 Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre

35.2 Sanction

35.2.1 Une faute doit être infligée à chaque fautif. Aucun lancer-franc ne doit être accordé quelles que soient les situations de fautes d'équipe et si c'est une première ou seconde faute antisportive du joueur. Le jeu doit reprendre comme suit :

35.2.2 Si approximativement en même temps que la double faute :

- Un panier du terrain ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de celle qui a marqué pour un check-ball,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour un check-ball. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux. Le ballon doit être remis à la dernière équipe en défense avec 12 secondes au chronomètre des tirs.

Art. 36 - Faute technique

36.1 Règles de conduite

36.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, des entraîneurs, des aide-entraîneurs, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, s'il y en a un.

36.1.2 Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

36.1.3 Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

36.1.4 L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après avertissement.

36.1.5 Si une infraction est découverte après que le ballon devient vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction et l'arrêt du jeu reste valable.

36.2 Définition

36.2.1 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.
- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'asseoir sur les bancs d'équipe.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.

- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu :
 - En touchant délibérément le ballon ou empêchant la nouvelle équipe attaquante de reprendre le ballon après qu'il est passé à travers le panier lors d'un tir du terrain ou d'un lancer-franc réussi.
 - En ne pas reprenant pas délibérément et immédiatement le ballon après qu'il est passé à travers le panier lors d'un tir du terrain ou d'un lancer-franc réussi, sans en avoir été empêché par l'équipe en défense,
 - En faisant une action défensive à l'intérieur du demi-cercle de non charge après un panier du terrain ou un lancer-franc réussi,
 - En évitant qu'un check-ball ou qu'un lancer-franc soit joué rapidement
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.
- S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur.
- Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc. L'équipe attaquante se verra accorder 1 point, suivi de la sanction de faute technique sifflée contre le joueur défenseur.
- Interaction inappropriée avec une personne extérieure au terrain ou toute autre forme de communication entre joueurs et coaches pendant une rencontre

36.2.2 Un membre d'équipe ne doit pas être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes techniques.

36.3 Sanction

36.3.1 Une faute technique doit compter comme une faute d'équipe.

36.3.2 L'adversaire devra bénéficier d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement. Après le lancer-franc, le check-ball doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée.
- Le lancer-franc doit aussi être administré immédiatement, indépendamment de l'ordre déjà établi de toutes autres sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises, ou du fait que l'administration d'une sanction a déjà commencé. Après le lancer-franc d'une faute technique, le jeu doit reprendre par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée.
- Après un panier valable ou un dernier lancer-franc marqué, le jeu doit reprendre par check-ball pour la dernière équipe qui était en défense.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit une situation d'entre deux. Le jeu doit reprendre par check-ball pour la dernière équipe qui était en défense.

Art. 37 - Faute antisportive

37.1 Définition

37.1.1 Une faute antisportive est une faute de contact rude, excessif ou dangereux.

37.1.2 Tenir un adversaire en contrôle du ballon doit être considéré comme une faute antisportive

37.1.3 Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et juger seulement l'action.

37.2 Sanction

37.2.1 Une faute antisportive doit être imputée au fautif.

37.2.2 La **première faute antisportive** d'un joueur doit être sanctionnée de 2 lancers-francs, sans possession du ballon. Si la première faute antisportive sanctionnant un joueur est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est marqué, le panier doit compter et 2 lancers-francs doivent être accordés.

37.2.3 La **seconde faute antisportive** d'un joueur doit être sanctionnée de 2 lancers-francs, et de la possession du ballon. Si la seconde faute antisportive sanctionnant un joueur est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est marqué, le panier doit compter et en plus 2 lancers-francs doivent être accordés ainsi que la possession du ballon.

37.2.4 Chaque faute antisportive doit compter comme 2 fautes d'équipe.

37.2.5 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes antisportives.

37.2.6 Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.5, cette faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification.

Art. 38 - Faute disqualifiante

38.1 Définition

38.1.1 Toute action antisportive flagrante de joueurs ou remplaçant et une faute disqualifiante.

38.2 Violence

38.2.1 Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

38.2.2 Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs, les arbitres doivent prendre les dispositions nécessaires pour les arrêter.

38.2.3 Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Les arbitres doivent rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

38.2.4 Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.

38.2.5 Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de sa proximité, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.

38.2.6 Toute action physique commise par les joueurs ou remplaçants, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'équipe doit immédiatement recevoir un avertissement.

Si cette action se reproduit, une faute technique voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

38.3 Sanction

38.3.1 Une faute disqualifiante doit être imputée au joueur fautif.

38.3.2 Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité avec les articles correspondants de ce règlement, il doit quitter le terrain.

38.3.3 Deux lancers-francs doivent être accordés :

- A n'importe quel adversaire en cas de faute sans contact,
- Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact, ... suivi d'un check-ball.

38.3.4 Chaque faute disqualifiante doit compter comme 2 fautes d'équipe.

38.3.5 Un membre d'équipe disqualifié pour une rencontre peut être disqualifié ultérieurement de l'événement par l'organisateur. Indépendamment, l'organisateur doit disqualifier tout membre d'équipe de l'événement pour des actes de violence, agression verbale ou physique, ingérence delictuelle dans les résultats de rencontres, violation des règles antidopage de la FIBA (Livre 4 des Règlements Internes de la FIBA).

38.3.6 L'organisateur peut aussi disqualifier une équipe complète de l'événement selon la contribution des autres membres de l'équipe (aussi par leur inaction) à la conduite susmentionnée. La FIBA a le droit d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre réglementaire de l'événement, les Termes et Conditions de play.fiba3x3.com et les règlements Internes de la FIBA ne peuvent être affectés par toute disqualification issue du présent Art.38.

Art. 39 - Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants qui quittent la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2 Règle

39.2.1 Tout remplaçant, qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié. Cependant, si le remplaçant quitte la zone de banc d'équipe pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, il ne doit pas être disqualifié.

39.2.2 Si un remplaçant quitte la zone de banc d'équipe et n'aide pas ou n'essaie pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, ils doit être disqualifié.

39.3 Sanction

39.3.1 Si les membre des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autres sanctions pour faute, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

- Un panier ou un dernier lancer-franc est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour un check-ball.
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour un check-ball. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par un check-ball en faveur de la dernière équipe qui était en défense.

39.3.2 Toutes les fautes disqualifiante doivent être enregistrée sur la feuille de marque et doivent compter comme 2 fautes d'équipe.

39.3.3 Toutes les fautes éventuelles sanctionnant les joueurs sur le terrain impliqués dans une bagarre ou une situation menant à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42.

REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40 - N/A

Art. 41 - Sanction de fautes d'équipe

41.1 Définition

41.1.1 Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur ou un remplaçant. L'équipe est en situation de sanction de faute d'équipe après qu'elle a commis 6 fautes d'équipe.

41.1.2 Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commises au cours du temps réglementaire ou de la prolongation.

41.1.3 Les joueurs ne sont pas éliminés sur la base de leur nombre de fautes personnelles, mais sont assujettis à la disqualification selon l'Art.37.2.5 et l'Art.38.

41.2 Règle

41.2.1 Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe doivent être pénalisées de 2 lancers francs. La 10^{ème} faute d'équipe et toutes les fautes d'équipe suivantes devront être 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 les règles des Art. 34 et 37, 7.3, mais ne doit pas s'appliquer aux fautes techniques. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancer-francs.

41.2.2 Si une faute avec contact est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, une telle faute doit être sanctionnée par un check-ball en faveur des adversaires.

Art. 42 - Situations spéciales

42.1 Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commises.

42.2 Procédure

42.2.1 Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.

42.2.2 L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.

42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois les sanctions enregistrées et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

42.2.4 Si une faute technique est sifflée, sa sanction doit être administrée en premier, même si l'ordre des sanctions a déjà été déterminé ou même si l'administration de sanctions a déjà commencé.

42.2.5 Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction à être administrée annule tout droit antérieur à une possession.

42.2.6 Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc ou pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.

42.2.7 Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.

42.2.8 Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que la première infraction :

- Un panier du terrain est réussi : le ballon doit être remis à l'équipe adverse de l'équipe qui a marqué pour un check-ball,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit : le ballon doit être remis à cette équipe pour un check-ball,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit : le ballon doit être remis à la dernière équipe en défense pour un check-ball

Art. 43 - Lancers-francs

43.1 Définition

43.1.1 Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point par un tir au panier, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer-franc.

43.1.2 Une série de lancers-francs est définie par tous les lancers-francs et la possible possession du ballon qui les suivent résultant de la sanction d'une seule faute.

43.2 Règle

43.2.1 Lorsqu'une faute personnelle, une faute antisportive ou une faute disqualifiante avec contact est sifflée, les lancers-francs doivent être accordés comme suit :

- Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancer(s) franc(s),
- Si son remplacement a été demandé, il doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s) avant de quitter le jeu
- S'il doit quitter le terrain pour cause de blessure ou pour avoir été disqualifié, son remplaçant doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s). S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout coéquipier désigné par l'entraîneur peut tirer les lancers-francs.

43.2.2 Lorsqu'une faute technique ou une faute disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse désigné par l'entraîneur doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s).

43.2.3 Le tireur de lancer-franc :

- Doit se placer derrière la ligne de lancer-franc,
- Peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- Doit lâcher le ballon dans les cinq 5 secondes à partir du moment où il a été mis à sa disposition,
- Ne doit pas toucher la ligne de lancer-franc ni pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,
- Ne doit pas feinter le lancer-franc.

43.2.4 Les joueurs occupant les places de rebond doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1 mètre (figure 6).

Pendant les lancers-francs, ces joueurs ne doivent pas :

- Occuper des places de rebond auxquelles ils n'ont pas droit,
- Pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond avant que le ballon ait quitté la ou les main(s) du tireur de lancer-franc,
- Distraire le tireur de lancer-franc par leurs actions.

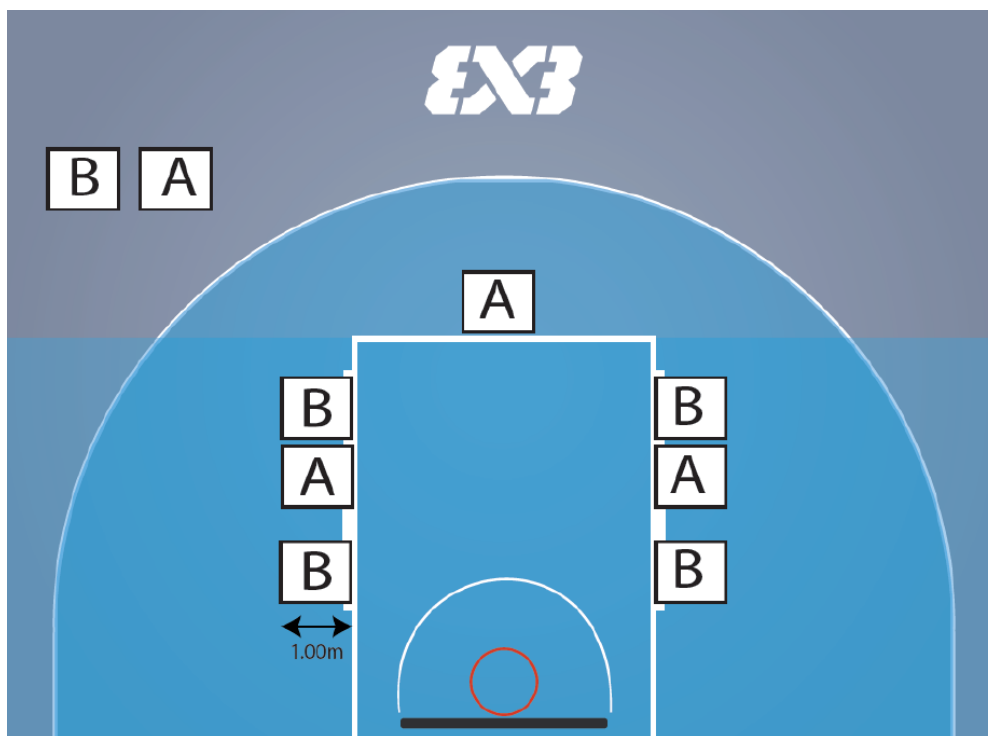


Figure 7 – Positions optionnelles des joueurs pendant les lancers-francs

43.2.5 Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points jusqu'à ce que le lancer franc ait pris fin.

43.2.6 Pendant un ou des lancer(s) franc(s) qui doit/doivent être suivi(s) d'une autre série de lancers-francs ou par une remise en jeu, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points.

Une infraction aux Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 et 43.2.6 est une violation.

43.3 Sanction

43.3.1 Si un lancer franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer franc, le point ne doit pas compter.

Le ballon doit être remis aux adversaires pour un check-ball, à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession à administrer.

43.3.2 Si un lancer franc est réussi et que la violation est commise par tout joueur autre que le tireur de lancer franc :

- Le point doit compter.
- La ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas d'un dernier tir de lancer franc, le ballon doit être accordé aux adversaires pour un check-ball.

43.3.3 Si un lancer franc n'est pas réussi, et si la violation est commise par :

- Un tireur de lancer franc ou un de ses coéquipiers lors du dernier lancer franc, le ballon doit être remis aux adversaires pour un check-ball à moins que cette équipe ait le droit à une possession ultérieure,
- Un adversaire au tireur de lancer franc, un lancer franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer franc,
- Les deux équipes, lors du dernier lancer franc, le ballon doit être accordé pour un check-ball en faveur de l'équipe qui était en défense.

Art. 44 - Erreurs rectifiables

44.1 Définition

Les arbitres peuvent rectifier une erreur si une règle n'a pas été appliquée par mégarde dans les situations suivantes uniquement :

- Accorder un(des) lancer(s) franc(s) immérité(s),
- Manquer d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s),
- Accorder ou annuler un(des) point(s) par erreur,
- Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) (francs).

44.2 Procédure générale

44.2.1 Pour être rectifiables, les erreurs ci-dessus mentionnées doivent être reconnues par les arbitres, le commissaire, s'il en a un, ou les officiels de la table avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

44.2.2 Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable tant qu'aucune équipe n'est désavantagée.

44.2.3 Toute faute commise, tout point marqué, tout temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après que l'erreur se soit produite et avant sa reconnaissance restent valables.

44.2.4 Après la correction de l'erreur et sauf si cela est indiqué différemment dans ces règles, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur. Le ballon doit être remis à l'équipe y ayant droit au moment où le jeu a été arrêté pour la correction de l'erreur.

44.2.5 Une fois que l'erreur qui demeure rectifiable a été découverte :

- Si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé, il doit revenir sur le terrain de jeu pour participer à la correction de l'erreur, et à ce moment il devient joueur.

Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en jeu à moins qu'un remplacement réglementaire ait été à nouveau demandé ; dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu

- Si le joueur avait été remplacé parce qu'il était blessé ou qu'il avait été disqualifié, son remplaçant doit prendre part à la correction de l'erreur.

44.2.6 Les erreurs rectifiables ne peuvent plus être corrigées après que les arbitres ont signé la feuille de marque.

44.2.7 Une erreur de marquage, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs impliquant le score, le nombre de fautes, le nombre de temps-morts, le temps consommé ou oublié aux chronomètre de jeu et chronomètre des tirs peut être corrigée par les arbitres quel qu'en soit le moment avant que les arbitres aient signé la feuille de marque.

44.3 Procédure spéciale

44.3.1 Avoir accordé un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s) :

Le(les) lancer(s) franc(s) tenté(s) à cause de l'erreur doit/doivent être annulé(s) et le jeu doit reprendre comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le ballon doit être attribué pour un check-ball pour l'équipe pour laquelle le ou les lancer(s) franc(s) a/ont été annulé(s)
- Si le chronomètre de jeu a démarré et que :
 - L'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) au moment où l'erreur a été découverte est la même qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite,

- Aucune équipe ne contrôlait le ballon au moment de la découverte de l'erreur, ... le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit à la remise en jeu au moment de l'erreur.
 - Si le chronomètre de jeu a démarré et, qu'au moment où l'erreur a été découverte, l'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) est l'équipe adverse à celle qui contrôlait le ballon au moment de l'erreur, c'est une situation d'entre-deux. Le ballon doit être remis pour un check-ball à la dernière équipe qui était en défense.
 - Si le chronomètre de jeu a démarré et, qu'au moment où l'erreur a été découverte, une sanction pour faute impliquant des lancers-francs a été accordée, les lancers-francs doivent être exécutés et le ballon doit être remis pour un check-ball à l'équipe qui était en contrôle du ballon au moment où l'erreur s'est produite.
- 44.3.2** Avoir omis d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s).
- S'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après tout lancer-franc normal,
 - Si la même équipe marque un panier après avoir bénéficié du ballon par erreur pour une remise en jeu, l'erreur doit être négligée.
- 44.3.3** Avoir permis à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) franc(s).
- Le ou les lancer(s) franc(s) tenté(s) résultant de l'erreur et la possession du ballon qui feraient partie de la sanction doit/doivent être annulé(s) et le ballon doit être attribué aux adversaires pour un check-ball, à moins que d'autres sanctions pour des infractions ultérieures soient à administrer.

REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, SUPERVISEUR SPORTIF : FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45 - Arbitres, officiels de table de marque et superviseur sportif

- 45.1** Les officiels doivent être 2 arbitres. Ils sont aidés par les officiels de table de marque et par un superviseur sportif, si présent.
- 45.2** Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'opérateur du tableau d'affichage et chronométrateur des tirs.
- 45.3** Le superviseur sportif doit s'asseoir à la table de marque. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider les arbitres pour le déroulement sans heurts de la rencontre.
- 45.4** Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.
- 45.5** Les arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire doivent conduire la rencontre conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour les changer.

Art. 46 - Le Superviseur Sportif

Le Superviseur Sportif, s'il y en a un, :

- 46.1** Doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.
- 46.2** Doit valider le chronomètre de jeu officiel, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps-morts et agréer les officiels de la table de marque.
- 46.3** Doit choisir le ballon de la rencontre parmi 2 ballons usagés fournis par l'organisateur. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.
- 46.4** Ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.
- 46.5** Doit prévenir les arbitres de toute irrégularité en lien avec les Règlements Internes de la FIBA, ces règles ou les Interprétations Officielles du 3x3, de même que de tout acte de violence ou situation de jeu pouvant conduire à la violence.
- 46.6** A le pouvoir de stopper le jeu quand les conditions l'y autorisent. Pour réclamer l'attention des arbitres, le superviseur sportif ne peut uniquement arrêter le jeu qu'après qu'un panier valide a été marqué, sans placer aucune équipe en situation de désavantage.
- 46.7** A le pouvoir de déterminer qu'une équipe doit perdre une rencontre par forfait.
- 46.8** Doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation, ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.
- 46.9** Doit s'assurer que les arbitres ont bien signé la feuille de marque et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci mettant fin à la tâche des arbitres et à leur relation avec la rencontre. Le pouvoir des arbitres doit commencer lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu et prend fin quand le signal du chronométrateur retentit pour signaler la fin de la rencontre tel qu'approuvé par les arbitres.
- 46.10** Doit s'assurer que les arbitres ont bien renseigné au verso de la feuille de marque, avant de la signer, :
- Tout forfait ou faute disqualifiante,

- Tout comportement antisportif de la part de membres de l'équipe s'étant produit à partir des 5 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre, ou bien entre la fin de la rencontre et l'approbation et la signature de la feuille de marque,
Dans ce cas le superviseur sportif (si présent) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

46.11 S'il n'y a pas de Superviseur sportif, les arbitres doivent prendre en charge ses fonctions.

46.12 Est autorisé à approuver avant la rencontre puis à utiliser le système de visionnage vidéo (IRS) s'il est disponible.

46.13 A le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles.

Art. 47 - Les arbitres : Devoirs et pouvoirs

47.1 Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions sur les infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris à la table de marque et dans les zones situées à proximité du terrain de jeu.

47.2 Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, lorsqu'un le temps de jeu réglementaire ou la prolongation prend fin, ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer-franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.3 Les arbitres doivent administrer un tirage au sort par pile ou face avant le début de la rencontre.

47.4 Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact personnel ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :

- L'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
- Consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,
- Consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
- Consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.5 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, 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 de ces règles,
 - 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

47.5.1 Une requête de « challenge » est possible dans les Jeux olympiques, la coupe du Monde (catégorie Open seulement) et le World Tour, comme prévu par les règlements respectifs de ces compétitions et sous réserve de disponibilité du système de visionnage vidéo (IRS). Sans préjudice de précédent et en utilisant uniquement les équipements 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.

47.5.2 Tout joueur d'une équipe peut demander un visionnage vidéo (« Challenge ») dans l'une des situations listées ci-dessous. Pendant le visionnage par les arbitres, tous les joueurs doivent rester à distance de la table de marque.

Seul un panier marqué et/ou un coup de sifflet de l'arbitre peut être « challengé ». Un non coup de sifflet conduisant à un panier marqué ne peut pas être « challengé ». Les situations sur lesquelles un « challenge » d'une équipe est autorisée sont les suivantes (liste exhaustive) :

- Vérifier, quand un tir a été réussi, si le ballon a été relâché avant ou après l'expiration de la période de tir
- Identifier quel joueur a provoqué la sortie du ballon des limites du terrain quand cette violation est sifflée dans les 2 dernières minutes de la rencontre, ou quand une équipe a atteint 19 points ou plus, ou au cours de la prolongation d'une rencontre.
- Vérifier si un joueur a bien commis une violation de sortie du ballon des limites du terrain quand cette violation est sifflée dans les 2 dernières minutes de la rencontre, ou quand une équipe a atteint 19 points ou plus, ou au cours de la prolongation d'une rencontre.
- Vérifier si un joueur a commis une violation de sortie des limites du terrain quand cette violation n'a pas été sifflée mais qu'une équipe a marqué un panier ou commis une faute dans les 2 dernières minutes de la rencontre, ou quand une équipe a atteint 19 points ou plus, ou au cours de la prolongation d'une rencontre.
- Vérifier si un joueur a bien ressorti le ballon après une nouvelle possession d'équipe
- Vérifier si la possession du ballon a changé ou si le ballon a été ou non ressorti avant une tentative de tir
- Vérifier si un tir doit compter et, si oui, s'il doit compter 1 ou 2 points. Seule l'action de tir peut être visionnée.
- Vérifier si une faute sur le tireur doit donner 1 ou 2 lancers-francs.

47.5.3 Pour demander un « Challenge », le joueur doit annoncer « Challenge » d'une voix forte et claire et montrer un « C » avec son pouce et son index. Le « Challenge » peut seulement être demandé, au premier des 2 cas, soit immédiatement au cours de la prochaine possession du ballon par une équipe, soit à la première situation de ballon mort qui suit l'action,.

Si le « Challenge » n'est pas demandé au moment où l'équipe gagne la prochaine possession après que la situation se soit produite, ou lors du premier ballon mort qui suit la situation, le « Challenge » doit être refusé.

47.5.4 Si, après le visionnage, la décision de l'arbitre est confirmée et reste inchangée (« Challenge perdu »), l'équipe qui perd son droit au « Challenge » pour le reste de la rencontre

Si, après le visionnage, la décision de l'arbitre est corrigée et modifiée (« Challenge gagné ») l'équipe doit conserver son droit au « Challenge » pour le reste de la rencontre,

Si le matériel vidéo n'est pas clair, la décision de l'arbitre est confirmée et reste inchangée et l'équipe doit conserver son droit au « Challenge » pour le reste de la rencontre,

47.6 Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions sur tout point non couvert spécifiquement par ces règles.

- 47.7** Si une réclamation était déposée par une des équipes, les arbitres (s'il n'y a pas de superviseur Sportif) doivent, lors de la réception des motifs de la réclamation, rédiger un rapport écrit sur l'incident à destination de l'instance organisatrice de la compétition.
- 47.8** Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident. L'arbitre restant devra arbitrer seul pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du Superviseur Sportif, s'il y en a un, l'arbitre restant devra décider du possible remplacement.
- 47.9** Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.
- 47.10** Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par un autre arbitre.
- 47.11** La mise en application et l'interprétation des règles officielles de basket-ball par les arbitres, qu'une décision explicite ait été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir l'annexe C).

Art. 48 - Le Marqueur : Devoirs

48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :

- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui participent à la rencontre. Lorsqu'une infraction aux règles concernant les numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible.
- Le compte courant des points, en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués. Les fautes infligées à chaque équipe. Il doit avertir l'arbitre immédiatement lorsque 6 fautes d'équipe puis lorsque 10 fautes d'équipe ont été imputées à n'importe quelle équipe. Il doit enregistrer les fautes antisportives de chaque joueur et doit avertir immédiatement un arbitre lorsqu'un joueur doit être disqualifié, s'il a commis 2 fautes antisportives.
- Les temps-morts d'équipe : il doit informer l'arbitre lorsqu'une équipe ne dispose plus de temps-mort dans le temps de jeu réglementaire ou en prolongation,
- La procédure de tirage au sort par pile ou face, en entrant sur la feuille de marque quelle équipe a commencé la rencontre avec la possession du ballon.

48.2 Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :

- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal pour le signaler aux arbitres.
- Après l'expiration du temps de jeu réglementaire et avant que la feuille de marque ne soit signée par les arbitres, l'erreur doit être corrigée même si cette correction influence le résultat final de la rencontre,
- Après que la feuille de marque a été signée par les arbitres, l'erreur ne peut plus être corrigée. Les arbitres ou le Superviseur Sportif, s'il y en a un, doivent transmettre un rapport écrit détaillé à l'instance organisatrice de la compétition.

Art. 49 - Le Gestionnaire du tableau d'affichage : Devoirs

49.1 Le gestionnaire du tableau d'affichage doit gérer le tableau d'affichage et doit assister le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

Le gestionnaire du tableau d'affichage doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation,
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu.

49.2 Le gestionnaire du tableau d'affichage doit mesurer le **temps de jeu** de la manière suivante :

- Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :
 - Lors d'un check-ball, le ballon mis à la disposition du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé,
 - Après un dernier lancer-franc réussi, la prochaine équipe en attaque prend possession du ballon,
 - Après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu,
 -
- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - Le temps de jeu réglementaire ou la prolongation a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté lui-même automatiquement,
 - Le score gagnant est atteint dans le temps de jeu réglementaire ou la prolongation,
 - Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
 - Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 Le gestionnaire du tableau d'affichage doit mesurer un **temps-mort** comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- Faire retentir son signal lorsque 20 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4 Le gestionnaire du tableau d'affichage doit mesurer un **intervalle de jeu** comme suit :

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin du temps de jeu réglementaire quand une prolongation doit être jouée.
- Faire retentir son signal quand 50 secondes se sont écoulées pendant l'intervalle.
- Faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50 - Le chronométreur des tirs : Devoirs

Le chronométreur des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1 Démarré ou remis en marche quand :

- Sur le terrain de jeu une équipe gagne le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas commencer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur un check-ball, le ballon est à la disposition du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé.

50.2 Stoppé, mais pas réinitialisé, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'un check-ball à la suite de :

- Un ballon sorti du terrain
- Une blessure d'un joueur de la même équipe
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes

- Une interruption de jeu provoquée par une action sans rapport direct avec aucune des 2 équipes, à moins que l'équipe bénéficiaire du check-ball soit placée en situation de désavantage.

50.3 Arrêté et remis à 12 secondes, avec 12 secondes affichées :

- Quand le ballon pénètre légalement dans le panier
- Quand l'équipe qui ne contrôlait pas précédemment le ballon bénéficie d'un check-ball faisant suite à :
 - Une faute personnelle ou une violation (incluant la sortie du ballon des limites du terrain).
 - Une situation d'entre deux
- Quand une équipe bénéficie d'un check-ball à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante.
- Quand, après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir du terrain manqué, d'un dernier tir de lancer-franc ou lors d'une passe, n'importe quelle équipe reprend le contrôle du ballon.
- Quand le jeu est arrêté par une action non connectée à l'équipe en qui reste en contrôle du ballon.
- Quand une équipe bénéficie de lancer(s)-franc(s).

50.4 Eteint, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans le temps de jeu réglementaire alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 12 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe ne soit en contrôle du ballon.



ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et officiels.


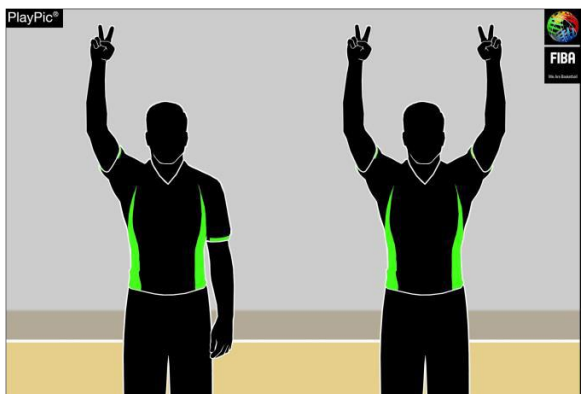
A.2 Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

A.3 Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.

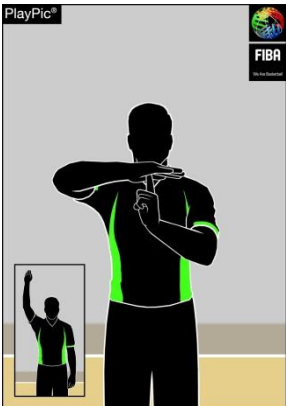

4 Signaux de chronométrage

ARRET DU CHRONOMETRE	ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE
	
PAUME OUVERTE	UN POING FERME

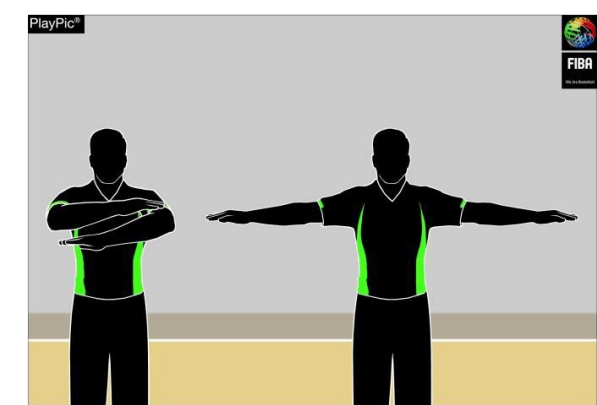
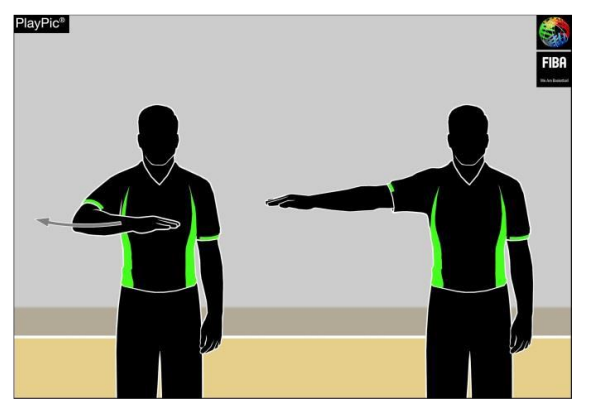
Signaux de score


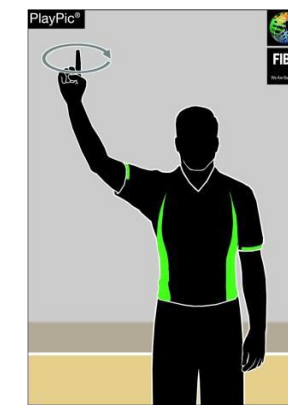
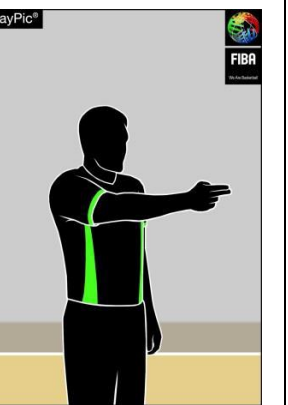
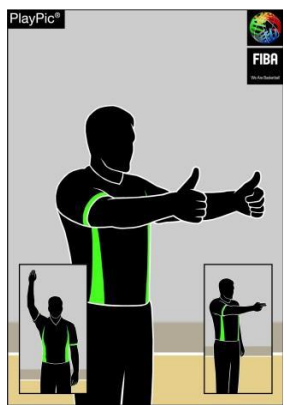
1 POINT	2 POINTS
	
ABAISSEMENT D'UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	DEUX DOIGTS 1 bras levé pour une tentative, 2 bras levés si le panier est réussi

Temps-mort

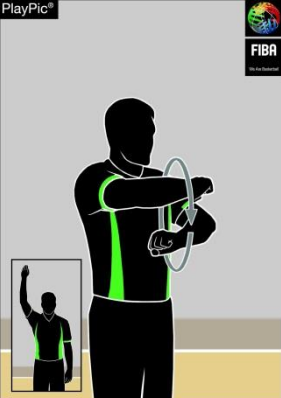

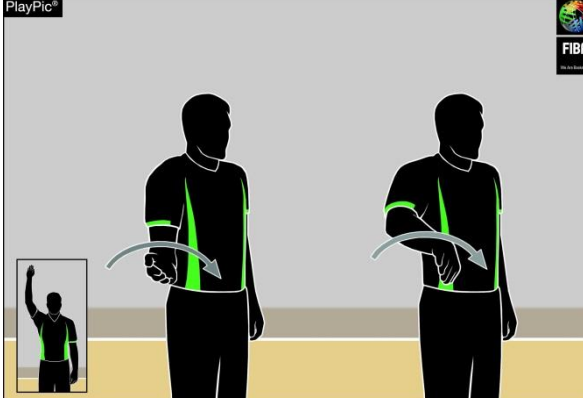
TEMPS-MORT IMPUTE	TEMPS MORT TV (3X3)
	
<p>FORME DE « T » AVEC L'INDEX</p>	<p>MOULINETTE VERTICALE DES DEUX DOIGTS</p>

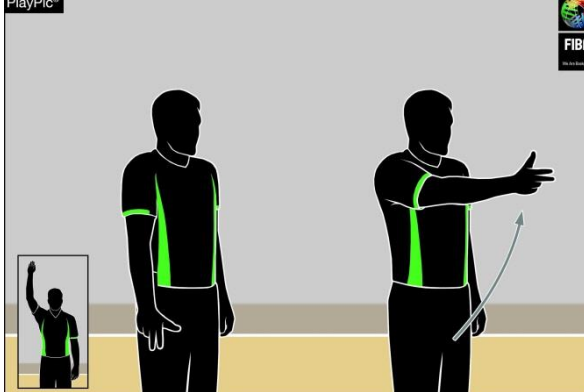


Gestuelle informative


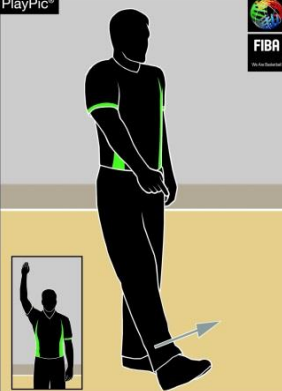

PANIER ANNULE / ACTION ANNULEE	DECOMPTE DE TEMPS VISIBLE
	
<p>UNE ACTION DE CISEAU AVEC LES BRAS DEVANT LE BUSTE</p>	<p>DECOMPTE AVEC LA PAUME OUVERTE</p>

SIGNE OK DE COMMUNICATION	REMISE A 12 DU CHRONOMETRE DES TIRS	DIRECTION DU JEU / SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN	BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX
			
<p>POUCE LEVE</p>	<p>ROTATION DE LA MAIN AVEC LE DOIGT TENDU</p>	<p>POINTER LE BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE</p>	<p>POUCES LEVES</p>

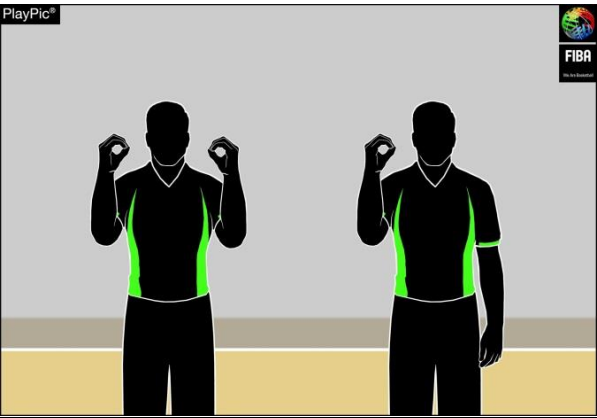
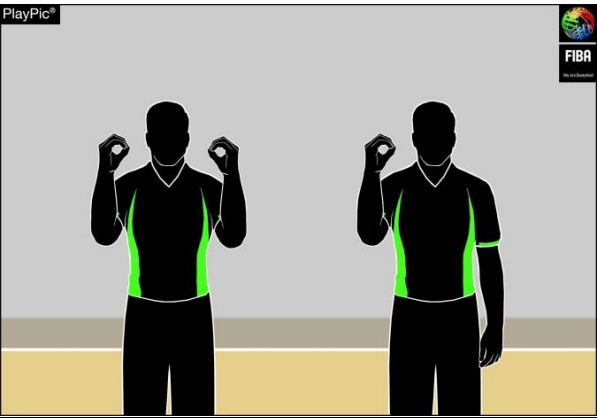
Violations




<p>Marcher</p>	<p>Dribble irrégulier / Reprise de dribble</p>	<p>Dribble irrégulier : Porter de balle</p>
		
<p>Rotation des poings</p>	<p>Battement alternatif</p>	<p>Demi-rotation de la paume</p>

<p>3 secondes</p>	<p>5 secondes</p>	<p>8 secondes</p>
		
<p>Bras tendu montrant trois doigts</p>	<p>Montrer 5 doigts</p>	<p>Montrer 8 doigts</p>

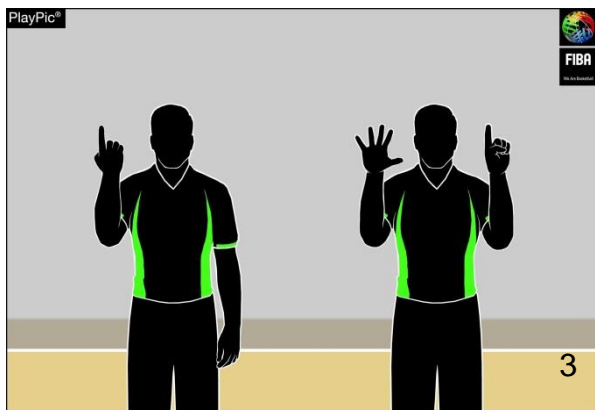
<p>12 secondes</p>	<p>Jeu au pied volontaire</p>	<p>Ballon non ressorti (3x3)</p>
		
<p>Toucher l'épaule des doigts</p>	<p>Pointer le pied</p>	<p>Allers-retours de 2 doigts de gauche à droite</p>

Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
	
<p>Chaque main montrent "0"</p>	<p>La main droite montre "0"</p>

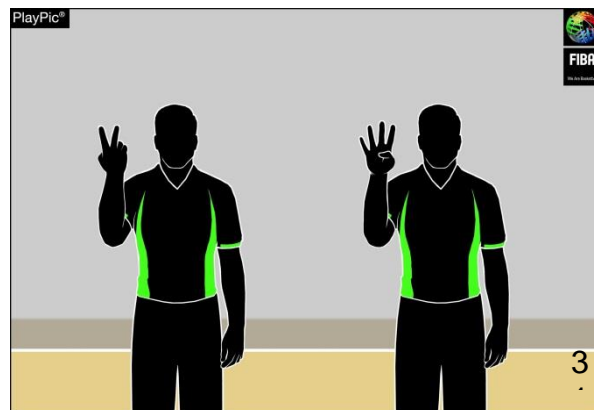
N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
		
<p>La main droite montre le numéro 1 à 5</p>	<p>La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre de 1 à 5</p>	<p>La main droite montre le poing fermé et la main gauche montre le chiffre de 1 à 5</p>

N° 16



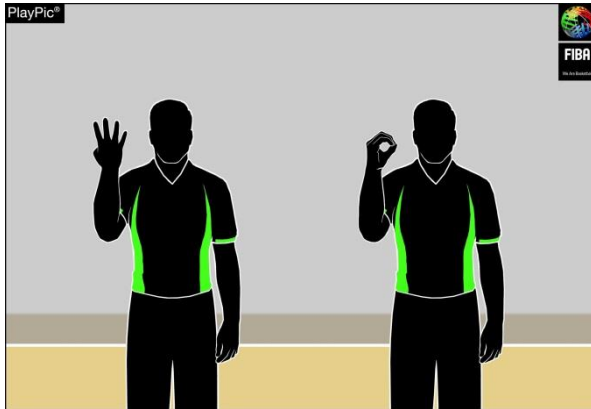
D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités

N° 24



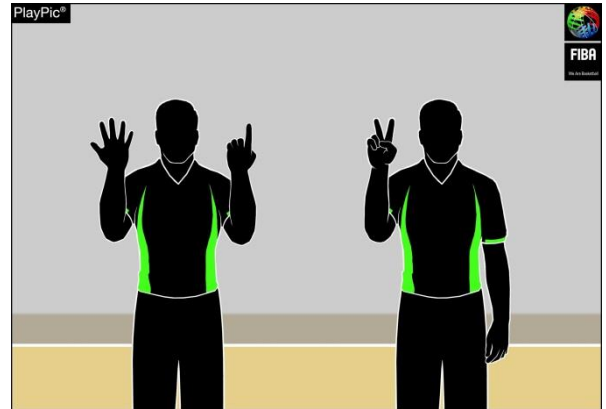
D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

N° 40



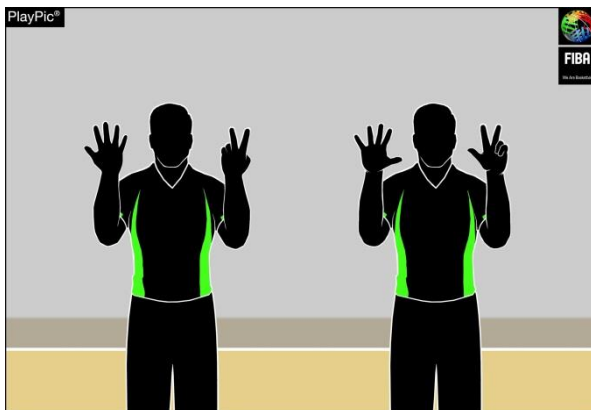
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités

N° 62



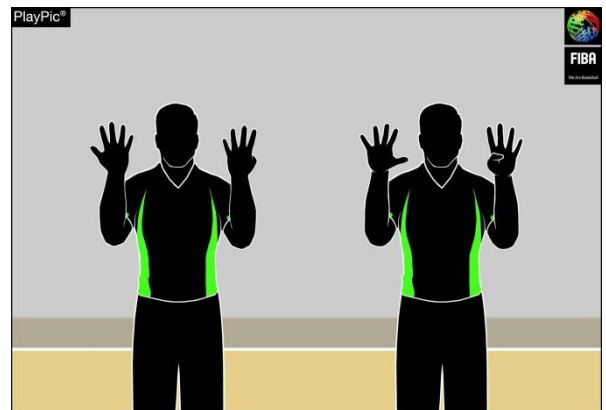
D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités

N° 78



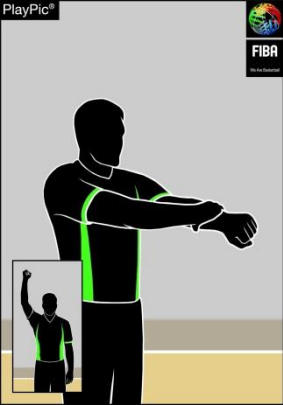
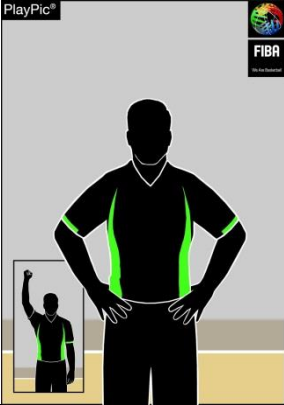



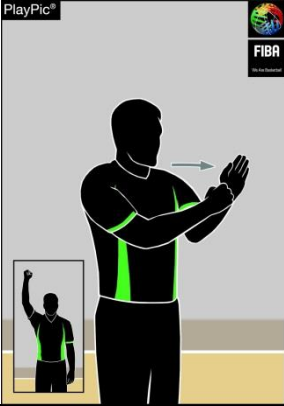
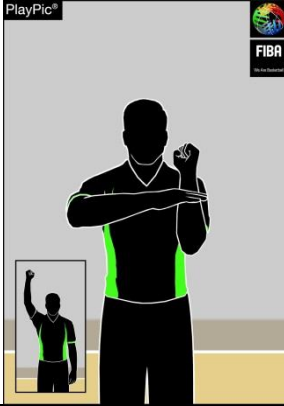

D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités



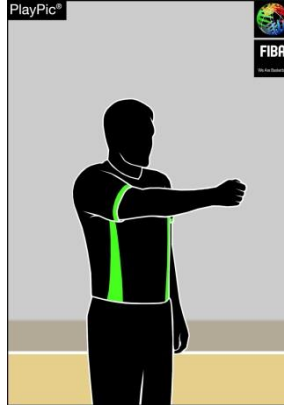
N° 99


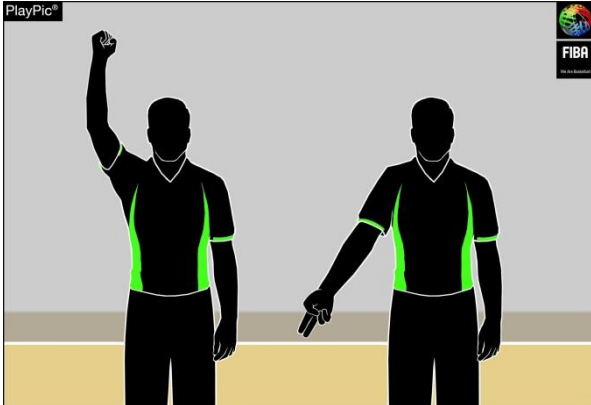


D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités


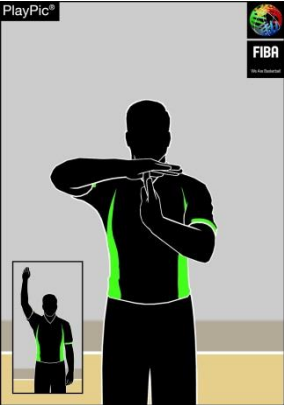


Types de fautes


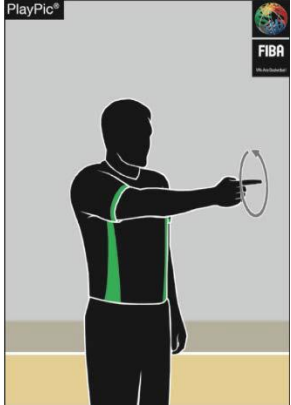

Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
			
<p>Accrocher le poignet vers le bas</p>	<p>Les deux mains sur les hanches</p>	<p>Imiter une poussée</p>	<p>Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant</p>
<p>Usage illégal des mains</p>	<p>Charger avec le ballon</p>	<p>Contact illégal sur la main</p>	<p>Crocheter un adversaire</p>
			
<p>Frapper le poignet</p>	<p>Frapper la paume ouverte du poing fermé</p>	<p>Frapper la paume vers l'autre avant-bras</p>	<p>Déplacer l'avant-bras vers l'arrière</p>

Usage excessif des coudes	Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon
		
Balancer le coude vers l'arrière	Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

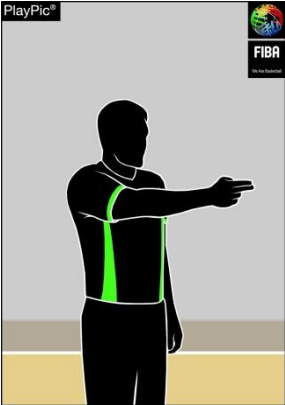
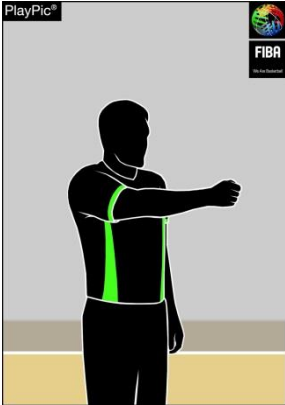
Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
	
Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers-francs	Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol



Situations spéciales

Double faute	Faute technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
<p>Croisement successif des deux poings fermés</p>	<p>Former un "T" avec la paume</p>	<p>Attraper le poignet vers le haut</p>	<p>Lever les deux poings fermés</p>

Simulation de faute	Usage de la Vidéo	Challenge (3x3)
		
<p>Relever deux fois l'avant-bras</p>	<p>Rotation de la main horizontale avec l'index étendu</p>	<p>Former un « C » avec le pouce et l'index</p>

Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

<p>Après une faute Sans lancer(s) franc(s)</p>	<p>Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon</p>
	
<p>Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche</p>	<p>Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche</p>

<p>1 lancer-franc</p>	<p>2 lancers-francs</p>
	
<p>1 doigt vers le haut</p>	<p>2 doigts vers le haut</p>

Administrer les lancers-francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

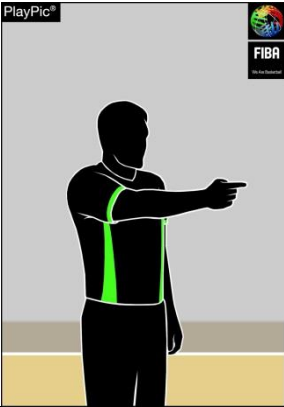
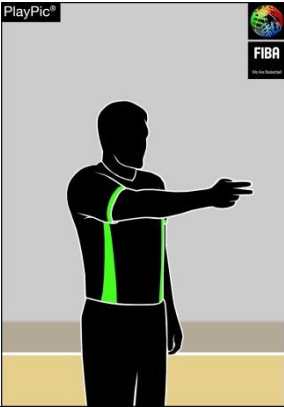
1 lancer-franc	2 lancers-francs
 A silhouette of an official in a black uniform with green accents, pointing horizontally with the index finger. The background is a grey wall with a yellow floor. Logos for PlayPic® and FIBA are visible in the top right corner.	 A silhouette of an official in a black uniform with green accents, pointing horizontally with the index and middle fingers. The background is a grey wall with a yellow floor. Logos for PlayPic® and FIBA are visible in the top right corner.
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux

Figure 8 – Signaux des arbitres

ANNEXE B - LA FEUILLE DE MARQUE

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION FIBA 3X3 SCORESHEET																															
Team A _____				Team B _____																											
Competition _____		Date _____		Referees #1 _____																											
Category _____				#2 _____																											
Game No. _____		Time _____		Court _____																											
Team A _____				Running score																											
Time out <input type="checkbox"/>	Team fouls			A	B	A	B																								
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>			1	2	3	4	5	6	7	8	9																1	1	13	13
	1	2	3	4	5	6																									
	7	8	9																												
				2	2	14	14																								
				3	3	15	15																								
				4	4	16	16																								
				5	5	17	17																								
			6	6	18	18																									
			7	7	19	19																									
			8	8	20	20																									
Players _____ No. _____ <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Unsportsmanlike</th> </tr> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">1</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">2</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>				Unsportsmanlike		1	2									9	9	21	21												
Unsportsmanlike																															
1	2																														
Team B _____				10	10	22	22																								
Time out <input type="checkbox"/>				11	11	23	23																								
Team fouls <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>				1	2	3	4	5	6	7	8	9																12	12		
1	2	3	4	5	6																										
7	8	9																													
Players _____ No. _____ <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Unsportsmanlike</th> </tr> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">1</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">2</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>				Unsportsmanlike		1	2									Score (after Regular time) A _____ B _____															
Unsportsmanlike																															
1	2																														
				Score (after Overtime) A _____ B _____																											
				Referee's Signature _____																											
Scorer _____ Timer _____ Shot Clock Operator _____				Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes Team's Name: _____ _____ (Player's signature)																											

Figure 9 – Feuille de marque 3x3

B.1 La feuille de marque officielle illustrée à la figure 9 est la Feuille de Marque Officielle 3x3 de la FIBA.

B.2 Celle-ci consiste en 1 original à destination du corps organisateur de la compétition.

Notes :

1. Le marqueur doit utiliser une couleur BLEUE OU NOIRE pour l'ensemble des enregistrements.

2. La feuille de marque peut-être préparée et remplie électroniquement.

B.3 Avant la rencontre, le Marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

B.3.1 Il doit entrer le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. L'équipe "A" doit toujours être l'équipe mentionnée en premier sur le programme. L'autre équipe doit être l'équipe "B".

B.3.2 Il doit ensuite entrer :

- Le nom de la compétition,
- La catégorie dans laquelle la rencontre est jouée,
- La date, l'heure et le terrain sur lequel la rencontre est jouée,
- Les noms des arbitres.

Team A		Team B	
Turkmenistan		China	
Competition	FIBA 3x3 World Cup 2019	Date	18/06/2019
Category	Women	Referees #1	Vlad GHIZDAREANU
Game No.	Pool A game 10	#2	Glenn TUITT
		Time	16:00
		Court	Main Court

Figure 10 – En-tête de la feuille de marque

B.3.3 L'équipe "A" doit occuper la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur doit inscrire chaque NOM et Initiale des joueurs dans l'ordre de leur numéro de maillot, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'organisateur ou le représentant de l'équipe.

B.3.3.2 Si une équipe présente moins de 4 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases des noms et numéros de joueur laissées vides en dessous du dernier joueur enregistré.

B.4 Temps-morts

B.4.1 Les temps-morts accordés doivent être entrés par un « X » dans les cases cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe.

B.4.2 A la fin de la rencontre, les cases non utilisées seront barrées par 2 lignes parallèles horizontales.

B.5 Fautes

B.5.1 Les fautes de joueur peuvent être de contact, techniques, antisportives ou disqualifiantes.

B.5.2 Les fautes commises par les remplaçants peuvent être techniques ou disqualifiantes.

B.5.3 Seules les fautes antisportives ou disqualifiantes doivent être entrées à côté du nom du joueur comme suit :

B.5.3.1 Une faute antisportive de joueur doit être indiquée en inscrivant un "U" (Unsportsmanlike).

B.5.3.2 Une faute disqualifiante doit être indiquée en inscrivant un "D".

B.5.4 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en y traçant une ligne horizontale épaisse.

B.6 Fautes d'équipe

B.6.1 Quand une équipe commet une faute de contact, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit entrer la faute au compte de l'équipe en marquant au fur et à mesure un « X » dans l'espace désigné.

En cas de faute antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit sauter une case et marquer le « X » dans la case suivante et le cercler.

B.6.2 A la fin de la rencontre, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en y traçant une ligne horizontale épaisse.

B.7 La marque courante

B.7.1 Le marqueur doit tenir le compte courant et chronologique des points marqués par chaque équipe.

B.7.2 Il y a 2 colonnes principales prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

B.7.3 Chaque colonne principale est subdivisée en 4 colonnes. Les 2 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 2 colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont pour la progression du score (23 points) pour chaque équipe.

Le marqueur doit :

- D'abord tracer sur le nouveau total de points accumulé par l'équipe qui vient de marquer :
 - Une ligne diagonale (/ pour les droitiers, \ pour les gauchers) pour chaque panier du terrain marqué à 1 point
 - Un cercle pour tout panier du terrain marqué à 2 points
 - Un cercle plein (●) pour tout lancer-franc marqué,
- Ensuite inscrire dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau score barré ou cerclé /, \, O ou ●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

	A		B	
	1	1	1	1
9	2	2	23	
0	3	3	15	
9	4	4	17	
11	5	5	15	
0	6	6	15	
11	●	7	15	
11	●	8		
11	●	9	23	
	10	10	23	
0	11	11	15	
11	12	12		

Figure 11 –
Progression
du score

B.8 La marque courante : instructions supplémentaires

B.8.1 Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans son propre panier doit compter et doit être inscrit comme ayant été marqué par le dernier joueur attaquant ayant contrôlé le ballon.

B.8.2 Les points marqués lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 – "Goaltending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.

B.8.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.

B.8.4 Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a une différence et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer le Superviseur Sportif, si présent, ou les arbitres dès que le ballon sera mort et que le chronomètre de jeu sera arrêté.

B.8.5 Les arbitres peuvent corriger toute erreur de tenue de score, de nombre de fautes ou de nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le Superviseur Sportif ou un arbitre doit signer les corrections. Dans le cas de vastes corrections, celles-ci doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

B.9 La marque courante - Totalisation

B.9.1 A la fin du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation, le marqueur doit inscrire le score du temps de jeu réglementaire et de la prolongation (s'il y en a une) dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque (figure 12).

B.9.2 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le nombre final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans les colonnes de score courant de chaque équipe.

B.9.3 Tous les officiels de table de marque doivent inscrire leur nom complet en lettres majuscules sur la feuille de marque.

B.9.4 Les arbitres doivent être les dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

Note : Si un joueur signait la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marqué "Requête en réclamation sur la rencontre"), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du Superviseur Sportif jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Figure 12 – Score final sur la feuille de marque

ANNEXE C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION

C.1 Une équipe peut poser une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :

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

- a) 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.
- b) 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.

ANNEXE D - CLASSEMENT DES EQUIPES

D.1 Procédure

D.1.1 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 doivent s'appliquer.

Si des équipes ayant atteint le même stade de la compétition sont à égalité, les étapes à suivre pour rompre l'égalité sont appliquées dans l'ordre suivant. Chaque étape doit être calculée uniquement une fois. Si les équipes sont encore à égalité après une étape, la prochaine étape doit être calculée pour casser l'égalité entre les équipes restant encore à égalité :

1. Le plus grand nombre de victoires (ou le plus grand ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres dans la comparaison inter-poules).
2. La comparaison des résultats des confrontations directes entre les équipes concernées (seules les victoires/défaites sont prises en compte et ne s'appliquent qu'au sein d'une même poule).
3. La plus grande moyenne de points marqués (sans prendre en compte les scores acquis lors des victoires par forfait).

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 via le dénominateur des « Tours », c'est-à-dire soit celui des joueurs (si les joueurs peuvent créer de nouvelles équipes dans chaque tournoi) ou celui des équipes (si les joueurs sont liés à une seule équipe pour l'ensemble du « Tour »). L'ordre de classement du « Tour » est le suivant :

Classement lors de l'événement final ou celui d'avant celui-ci (celui qui a servi aux qualifications pour le Tour final).

1. Les points aux classements du tour recueillis lors du classement final de chaque étape du tour.
2. Le plus grand nombre de victoires amassées dans le tour (ou le plus grand ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres).
3. La meilleure moyenne de points marqués pendant le tour (sans prendre en considération les chiffres des victoires acquises par forfait).
4. Le classement permettant de rompre les égalités sera un classement du « Tour » établi simultanément à partir du classement de chaque événement spécifique.

Quelle que soit la taille du tournoi, les points du « Tour » sont attribués de la façon suivante pour chaque tournoi dans le but d'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.

D.2 Règles de constitution du tableau

Les équipes sont affectées aux différentes places du tableau en fonction des points au ranking de chaque équipe (somme des points au ranking des 3 meilleurs joueurs de l'équipe avant la compétition), sauf si prévu autrement dans les règlements de la compétition. En cas de points de ranking identiques pour des équipes, l'affectation dans le tableau doit être déterminée aléatoirement avant la compétition.

Dans les compétitions d'équipes nationales, la constitution du tableau doit se faire sur la base du Ranking 3x3 des Fédérations.

ANNEXE E – ADAPTATION POUR LA CATEGORIE U12

Les adaptations suivantes sont recommandées pour la catégorie U12

1. Dans la mesure du possible, abaisser la hauteur de l'anneau à 2m60.
2. La première équipe qui marque en prolongation gagne la rencontre.
3. Le chronomètre des tirs n'est pas utilisé. Si une équipe n'essaie pas suffisamment d'attaquer le panier, l'arbitre doit, lui donner un avertissement en comptant les 5 dernières secondes.
4. Les sanctions de fautes d'équipe ne sont pas appliquées. Toutes les fautes sont suivies d'un check-ball, sauf celles sur une action de tir, les fautes techniques, et antisportives.
5. Pas de temps-mort accordé.

La flexibilité offerte à l'ART.8.7 doivent être appliquées à discrétion si elle sont considérées comme plus pratiques.

**FIN DU REGLEMENT DE JEU
ET
DES PROCEDURES DE RENCONTRE**

