



**Comité Départemental de Basket-Ball**  
**Route de Neufchâtel**  
**51220 COURCY**  
**Commission des compétitions**  
**comite.basket.marne@wanadoo.fr**  
**03.26.49.64.55**



## **Règlements sportifs 3X3 U15 F et U15M**

### **Saison 2022-2023**

Sommaire :	Article 1 :	Terrain et matériel
	Article 2 :	Équipes et coaching
	Article 3 :	Officiels
	Article 4 :	Début de rencontre
	Article 5 :	Comptage des points
	Article 6 :	Temps de jeu
	Article 7 :	Faute et lancer franc
	Article 8 :	Temps de possession
	Article 9 :	Remplacement
	Article 10 :	Temps mort
	Article 11 :	Le jeu
	Article 12 :	Disqualification

#### Article 1 : Terrain et matériel

Les rencontres se jouent sur demi-terrain, sur un seul panier.  
Ballon officiel 3X3 (Taille 6 avec poids d'un taille 7)  
Hauteur des paniers : 3,05 m

#### Article 2 : Équipe et coaching

Chaque équipe est composée de 3 joueurs minimum et 5 joueurs au maximum.  
Le coaching à distance est autorisé. Cependant, pour tout comportement déplacé envers les joueurs, les arbitres, les OTM ou les organisateurs, le coach sera contraint de quitter la salle.

#### Article 3 : Officiels

Chaque rencontre est dirigée par 1 ou 2 arbitres, un marqueur, un chronométrateur et un chronométrateur de tirs (12"). En cas d'absence d'un chronométrateur de tirs, le décompte des 12" sera pris en charge par le premier arbitre.

L'arbitrage des rencontres et la tenue de la table de marque seront pris en charge par les équipes qui participent au plateau.

Article 4 : Début de rencontre

L'échauffement des équipes s'effectue en simultané sur un seul panier.

Un tirage au sort (pile ou face) est effectué avant chaque rencontre.

L'équipe vainqueur du tirage au sort débute la rencontre avec la possession du ballon.

Lors de la reprise de la rencontre, après la mi-temps, la possession du ballon suit la règle de l'alternance.

Le match est lancé par un check-Ball (échange de balle entre un attaquant et un défenseur) au-delà de la ligne des 3 points (6,75 m).

Article 5 : Comptage des points

1 point à l'intérieur de la ligne des 6,75 m

2 points à l'extérieur de la ligne des 6,75 m

1 point par lancer franc, ligne réglementaire (5,80 m)

Article 6 : Temps de jeu

La rencontre se joue en 10 minutes avec décompte de temps ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chronomètre de jeu ne sera pas arrêté sur violation, tir de lancer franc et check-ball.

Un mi-temps d'1 minute sera mise en place à la 5<sup>ème</sup> minute avec arrêt du chronomètre.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation, la première équipe qui crée un écart de 2 points remporte la rencontre.

Article 7 : Faute et lancer franc (LF), fautes d'équipes

Fautes personnelles :

Sur panier non marqué :

Faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6,75m : 1LF.

Faute commise sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 6,75m : 2 LF.

Sur panier marqué :

Faute commise sur un tireur et panier marqué : 1 lancer franc

Fautes techniques : 1 LF + possession

Fautes antisportives : 2 LF + possession

2 fautes antisportives = Faute disqualifiante pour le match, l'organisateur peut disqualifier le joueur pour le reste du tournoi.

Fautes offensives : pas de lancer franc

Fautes d'équipes :

Après 6 fautes d'équipes : 2 LF, même si panier marqué

Après 9 fautes d'équipes : 2 LF, même si panier marqué + Possession

Article 8 : Temps de possession

12'' en attaque, décomptée par le chronométreur des tirs ou le premier arbitre en cas d'absence du chronométreur des tirs.

Article 9 : Remplacement

Les remplacements se font sur ballon mort avant le check-ball, proche de la ligne des lignes latérales et au-delà de la ligne des 6,75m.

Le remplaçant rentre sur le terrain après la sortie complète de son partenaire et après un contact physique entre les 2 joueurs (se taper dans la main).

Les officiels n'interviennent pas dans la procédure de remplacement.

Article 10 : Temps mort

Les équipes ne sont pas autorisées à prendre de temps mort.

Article 11 : Le jeu

Sur panier marqué : la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de « non-charge ».

Le joueur qui récupère le ballon sur panier encaissé peut dribbler jusqu'à la zone de 3 points pour relancer le jeu.

Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur du demi-cercle situé sous le panier ni à défendre sur cette « remontée de balle ».

Sur lancer franc réussi : la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de « non-charge ».

Sur une tentative de tir raté ou dernier lancer franc raté :

Rebond offensif : le jeu continu normalement.

Rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).

Air-ball (le ballon ne touche ni l'anneau, ni le panneau) : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6,75 m (en passe ou en dribble).

Sur interception, le joueur doit ressortir la balle au-delà de la ligne à 6,75 m.

Après chaque situation de ballon mort, (sortie de balle, faute, marcher...) la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m75 face au panier par un check-Ball.

Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne de 6,75 m, quand il a les deux pieds à l'extérieur de cette ligne.

Sur une situation d'entre deux, la balle est à la défense. Reprise du jeu par un check-ball. Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation.

Article 12 : Disqualification

Tout comportement anti sportif, les violences (verbales ou physiques), la passivité des coéquipiers en cas de comportement anti sportif de l'un d'eux, les interventions litigieuses sur le résultat d'une rencontre entraîneront la disqualification du ou des joueurs par les arbitres ou l'organisateur.

Article 13 : Forfait

Une équipe sera considérée forfait si :

Elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer à l'heure prévue (score inscrit W – 0 ou 0 – W).

Elle quitte le terrain avant la fin du match ou si tous les joueurs sont blessés et / ou disqualifiés (dans ce cas l'équipe vainqueur peut choisir de conserver le score ou de gagner par forfait, uniquement si le score de l'équipe vaincue est de zéro).

Dans le cas d'une équipe qui s'est qualifiée en finale après avoir joué des demi-finales, si l'équipe ne se présente pas les mêmes joueurs qui se sont qualifiés.