

BASKET 3x3

RÉGLEMENTATION



Responsables d'épreuve :

BAB	Virginie	VEDRINE	06 98 63 13 98	v.vedrine@domes-sancyartense.fr
DBS	David	RABANT	06 11 20 49 51	davidrabant@yahoo.fr
CD 63 BASKET	Ahmed	AIT BARI	06 88 99 96 51	aaitbari@basket63.com

Article 1 – Modalités de l'épreuve

- **Rappel des catégories :**
 - 8-12 ans (Mixte)
 - 13-17 ans (Mixte)
 - + de 18 ans (Femme)
 - + de 18 ans (Homme)
- **Composition d'équipe :**
 - Nombre de joueurs : 3 minimum / 5 maximum
 - Nombre de joueurs par équipe sur le terrain : 3 maximum

L'âge pris en compte est celui à la date de l'épreuve.

L'équipe doit obligatoirement représenter une commune de la communauté de communes Dômes Sancy Artense.

Les membres de l'équipe doivent être résidents, professionnels ou adhérents d'une association de la commune représentée.

Les membres doivent être en mesure de justifier leur âge (pièce d'identité) et leur appartenance (justificatifs divers de domicile) à la commune sur le site de l'épreuve.

Les participants doivent s'assurer auprès de leur médecin traitant de leur santé afin de participer à l'épreuve.

Les participants **doivent obligatoirement** participer avec le t-shirt de la commune représentée et le dossard qui sera fourni par l'organisation.

En cas d'affrontement entre deux équipes de la même commune, les organisateurs pourront mettre à disposition des équipes, un jeu de chasubles qui devra leur être remis à la fin de chaque match.

Tout transfert de joueurs d'une équipe à une autre est interdit !

Les équipes devront se présenter 30 minutes avant le début du tournoi à la table de marque.

Terrain et matériel :

Les matchs se jouent sur demi-terrain, sous un seul panier.

La ligne des lancers francs se situent à 5m80, la ligne à 2 points à 6m75 et l'arc de cercle de « non charge » sous le panier.

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

Chaque joueur devra prévoir une gourde d'eau.

Article 2 – Annulation du tournoi

Les organisateurs se réservent le droit, à tout moment, d'annuler l'épreuve en cas d'inscriptions insuffisantes d'équipes, de conditions météorologiques défavorables ou pour toutes autres raisons. Les organisateurs préviendront alors le responsable de chaque équipe inscrite.

Article 3 – Inscription des équipes

L'engagement des équipes est composé de la fiche d'inscription définitive dûment renseigné

– Chaque membre de l'équipe doit être inscrit **avant le 30 avril 2024 à minuit.**

En cas de présence de plusieurs équipes au sein d'une même commune, chaque équipe devra être inscrite avec le Nom de la commune et un numéro attribué dans l'ordre d'inscription (ex : OLBY 1 – OLBY 2...)

L'inscription de l'équipe à l'épreuve vaut acceptation du présent règlement par l'ensemble des membres de l'équipe.

Lors de l'inscription, l'équipe devra déterminer un capitaine.

Article 4 – Organisation des épreuves :

La durée totale de l'épreuve : 3h00

La durée de chaque rencontre sera de : 10 minutes

Le classement s'effectue comme suit :

Match gagné :	Deux	Points
Match nul :	Un	Point
Match perdu / forfait :	Zéro	Point

Durant les phases qualificatives, les classements se feront par catégorie et par poule, en fonction du nombre de matchs gagnés et si besoin en fonction du score moyen de points marqués sur les matchs disputés le jour de l'épreuve.

Quatre équipes, par catégorie, seront qualifiées pour la phase Finale:

- Tirage au sort des demi-finales.
- Un match de place de trois.
- Un match de Finale.

Article 5 – Règles du jeu :

Généralité :

- Les participants devront faire preuve de Fair-Play et de respect envers les autres concurrents et les membres de l'organisation.
- L'épreuve sera en auto arbitrage (le ou les pratiquants au repos arbitreront les matchs en cours de leur poule). Les feuilles de poules devront être signées par les pratiquants de chaque rencontre. Le but est de supprimer toute réclamation en fin de poule.

- Les rencontres sont dirigées par :

Chaque match sera arbitré par 1 ou 2 arbitre(s).

Les arbitres sont désignés par le comité d'organisation des jeux en amont de l'épreuve. Ils connaissent les règles spécifiques du tournoi et ils sont chargés de les faire appliquer.

Les décisions des arbitres ne peuvent être remises en cause par les participants au tournoi.

- Les règles du jeu sont les suivantes :

- Début de la rencontre :

Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre sous le même panier.

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

Le jeu pourra commencer après un « check-ball » (échange de balle entre un défenseur et un attaquant (soit un joueur de chaque équipe) au-delà de la ligne à 2 points.

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

- Comptage des points :

-Tous les tirs pris depuis l'intérieur de l'arc (zone de tir à 2 points) comptent 1 point.

-Tous les tirs pris derrière l'arc (zone de tir à 2 points) comptent 2 points.

-Chaque lancer-franc réussi compte 1 point.

○ Temps de jeu :

Le temps de jeu réglementaire est de 10 minutes en une seule période. La période de jeu prend fin soit à la fin du temps réglementaire, soit avant la fin du temps réglementaire si une équipe marque 21 points.

Le chronomètre de jeu est arrêté uniquement pour les lancers francs .

Le chronomètre de jeu sera redémarré :

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

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

Remise en jeu

- ✓ Après chaque panier marqué, la balle est à l'adversaire. La remise en jeu se fait dans la zone de non charge (demi-cercle se trouvant sous l'anneau). Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur du demi-cercle situé sous le panier.
- ✓ Sur une tentative de tir raté ou dernier lancer franc raté :
 - Rebond offensif : le jeu continue normalement
 - Rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 2 points.
- ✓ Après chaque situation de ballon mort (sortie de balle, faute, marcher...), la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 2 points face au panier par un check-ball.
- ✓ Sur une situation d'entre deux, la balle est à la défense : reprise du jeu par un check-ball.

A chaque nouvelle attaque, l'équipe doit ressortir la balle de la ligne des 2 points.

Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne des 2 points, quand il a les 2 pieds à l'extérieur de cette ligne.

Temps mort : Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes.

Changements : Les changements se font sur balle morte avant le check-ball. Les remplacements s'effectuent derrière la ligne de fond opposée au panier. Il n'y a pas d'intervention des arbitres pour les changements.

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

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

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

Pour l'équipe vainqueur, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de cette équipe tandis que pour l'équipe perdante le résultat de la rencontre doit être pris en compte avec 0 point dans le calcul du score moyen de cette équipe.

Une équipe sera disqualifiée du tournoi lorsqu'elle a commis son second forfait ou si elle ne se présente pas (no-show).

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

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

○ Fautes et lancers-francs :

A) Une équipe est en situation de pénalité après avoir commis 6 fautes. Les joueurs ne sont pas exclus en fonction du nombre de fautes personnelles.

B) Faute simple : le ballon revient à l'équipe adverse. La remise en jeu se fait par un check-ball.

C) Faute sur action de shoot : 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 6^{ème} faute d'équipe.

- si le tir lâché depuis l'intérieur de la ligne des 2 points est raté : 1 lancer-franc doit être accordé. 2 lancers-francs doivent être accordés à partir de la 6^{ème} faute d'équipe.

-si le tir lâché depuis l'extérieur de la ligne des 2 points est raté : 2 lancers-francs doivent être accordés.

C) Faute technique : Les fautes techniques doivent toujours être pénalisées d'un lancer-franc suivi de la possession du ballon.

D) Faute offensive : Les fautes offensives ne doivent pas être pénalisées avec des lancers francs.

E) Faute antisportive : Toute faute antisportive ou disqualifiante doit être comptabilisée comme 2 fautes d'équipe. Elles doivent toujours être pénalisées de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon.

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres, et peut-être disqualifié des JEUX par les organisateurs.

D) Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe doivent toujours être pénalisées de 2 lancers francs. La 10^{ème} faute d'équipe et toutes les fautes d'équipe suivantes seront pénalisées de 2 lancers francs suivis de la possession du ballon (même en cas de faute sur panier marqué).

En cas de possession obtenue après lancer(s)-franc(s) suite à faute, le jeu doit reprendre par un check-ball derrière la ligne des 2 points en haut du terrain.

Article 6 – Récompenses

Les récompenses seront attribuées aux trois premiers de chaque catégorie d'épreuve.

Des récompenses complémentaires pourront-être attribuées selon d'autres critères particuliers.
(fair-play, bonne humeur)

Article 7 – Litige :

Tout litige non prévu par le présent règlement sera tranché par les organisateurs, seuls compétents.
Les décisions sont sans appel.

Article 8 – Responsabilités :

Chaque représentant d'équipe est responsable de la bonne tenue, du respect et de la discipline de sa délégation en toutes circonstances.

Le comité d'organisation des JEUX 2024 DSA, organisateur des épreuves, décline toutes responsabilités en ce qui concerne les accidents corporels et matériels ainsi que les risques de vol, dégradations ou tout autre incident pouvant survenir aux participants.

Chaque participant doit, à ce titre, être assuré (assurance personnelle).