



Règlement Tournoi

3X3 Loisirs et Compétition

ARTICLE 1

Les Gazelles Blinoise organise un tournoi réunissant les catégories U16/ U17/ U18 / SM / SF / V / Loisirs sur le dernier vendredi de juin afin de clôturer la saison

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

ARTICLE 2

Un « SHI FU MI » ou « PIERRE PAPIER CISEAU » en une manche gagnante doit déterminer quelle équipe obtient la première possession.

L'équipe qui remporte le pile ou face peut choisir de bénéficier de la possession du ballon : soit au début de la rencontre, soit au début d'une prolongation éventuelle.

ARTICLE 3

Reglement

Le score

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

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

Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point

Temps de jeu / Vainqueur de la rencontre

Le temps de jeu réglementaire doit être de 1 période de 12 minutes entre coupé d'un temps mort de 30 seconde à la 6^e minute de jeu.

Le chronomètre de jeu ne doit pas être arrêtée pendant les situations de ballon mort et de lancers francs.

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).

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.

Fautes et Lancers francs

Les joueurs ne sont pas exclus en fonction du nombre de fautes personnelles, mais soumis à l'Art.16.

Une équipe est en situation de pénalité après avoir commis 6 fautes.

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.

Les 7ème, 8ème et 9ème fautes d'équipe doivent toujours être pénalisées de 2 lancers francs. La 10ème faute d'équipe et toutes les fautes d'équipe suivantes seront pénalisées de 2 lancers francs et de la possession du ballon.

Comment est joué le ballon

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

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

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

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

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

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

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

Refus de jouer

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

Remplacement

Les deux équipes peuvent bénéficier d'un remplacement lorsque le ballon devient mort avant un check-ball ou un lancer-franc. Le remplaçant peut entrer dans le jeu en situation d'attaque à hauteur du banc situé dans l'axe mi terrain.

Temps mort

1 temps-mort d'une durée de 30 secondes sera imposé à l'ensemble des terrains à la 6 minutes de jeu.

Prolongations

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.

ARTICLE 4

Classement des équipes

Phase préliminaire

* match gagné 3 points * match nul 2 points

* match perdu 1 point * forfait 0 point

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

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

Phase Finale

Selon le nombre d'équipes inscrites, des poules « Defender » (équipes des mal-classés) et « Master » (équipes des bien-classés) seront organisées.

Les équipes s'affronteront alors sur une seconde phases de poule qui déterminera le classement final.

Si plusieurs poules « Defender » ou « Master », des demi-finales puis finales pourront être organisées déterminant le classement final du tournoi



