



RÈGLES

Article 1 – Le terrain

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

La ligne des lancer francs se situe à 5m80 et la ligne à 2 points à 6m25.

Article 2 – Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et d'un joueur remplaçant.

Article 3 – Les arbitres

Chaque match est dirigé par 1 arbitre : 1 joueur de l'équipe gagnante doit arbitrer le match suivant. L'arbitre sera assisté d'un marqueur et d'un chronométrateur.

Article 4 – Début de la rencontre

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier.

La première possession de balle est attribuée par tirage au sort (pile/face) par l'organisateur.

Le match est lancé par check ball.

Article 5 – Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de la ligne des 6m25 et 2 points à l'extérieur. Un lancer franc vaut 1 point.

Article 6 – Temps de jeu

Le match se joue en 10 minutes ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono est arrêté dans les 2 dernières minutes et durant les lancers francs.

Sur un check ball, dans les 2 dernières minutes, le chrono redémarre lorsque la balle est revenue dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause d'une minute, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte le match.

Si une équipe ne se présente pas avec trois joueurs au coup d'envoi du match, elle sera déclarée forfait.

Article 7 – Faute et lancer franc

A partir de 7 fautes d'équipe, 1 lancer franc est tiré pour toute faute sifflée.

Un joueur qui commet 4 fautes est exclu du match.

Un faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m25 donne 1 lancer franc.
Un faute commise sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 6m25 donne 2 lancers francs.

Si une faute est commise sur un tireur et que le shoot est réussi, le tireur bénéficie d'un lancer franc supplémentaire.

Article 8 – Précisions

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes.

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre, l'arbitre de la rencontre compte le temps, il annonce quand le décompte arrive à 5 secondes.

Article 9 – Le jeu

Sur chaque attaque : sortir la balle au delà de la ligne des 6m25 en passe ou en dribbles.

Sur panier marqué et/ou lancer franc réussi la remise en jeu se fait au delà de la ligne des 6m25 dans l'axe du panier en check ball.

Sur tentative de tir raté :

- rebond offensif : le jeu continu normalement
- rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m25 en passe ou en dribbles.

Sur interception, la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m25 en passe ou en dribbles.

Après chaque situation de ballon mort, la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m25 face au panier par un check ball.

Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne des 6m25 quand il a les deux pieds à l'extérieur de cette ligne.

Sur une situation d'entre deux, la balle est à la défense.

Article 10 – Changement

Les changements se font sur balle morte.

Article 11 – Temps mort

Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte.

