



DRÔME ARDÈCHE BASKET BALL

# REGLEMENTS PLATEAUX SENIORS (Réathlétisation) 3x3



2021-2022



LA PASSION EN GRAND...



## Article 1 – Engagement obligatoire

Les clubs ayant engagé des équipes seniors féminines et masculines en championnat 5\*5 du COMITE DROME ARDECHE sont dans l'obligation de participer à la phase de réathlétisation sous forme de plateaux.

## Article 2 – Catégories

Le plateau 3\*3 est proposé aux catégories suivantes :  
Seniors masculins et féminins.

## Article 3 – Calendrier

Les plateaux 3\*3 se déroulent selon les dates suivantes :

- 18/19 septembre 2021
- 25/26 septembre 2021

## Article 4 – Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant lors de la journée de compétition. Chaque équipe est composée de 4 joueurs minimum et de 7 joueurs maximum; les effectifs ne peuvent plus être modifiés jusqu'à la fin des plateaux.

## Article 5 – Lieux de pratiques et horaires

Le Comité fait un appel à candidature auprès des clubs pour cette organisation ou, à défaut, choisit le club organisateur où aura lieu le plateau.

Les horaires principaux sont les suivants:

- Samedi 18h00- 20h00 et/ou 20h00-22h00
- Dimanche 13h00-15h00 et /ou 15h00-17h00

Une possibilité de changement d'horaires peut être opérée avec l'accord du comité sauf pour le 1er weekend.



## Article 6 – Les poules

Les poules sont composées de 5 équipes ou 6 équipes.

## Article 7 – Le terrain - matériel

Les matchs se jouent sur demi-terrain, un seul panier et une table de marque par terrain. Il faut utiliser la feuille de match 3X3 (présente sur le site du comité) et un chrono (à défaut un téléphone portable...)

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

Le ballon de basket officiel 3x3 est de taille 6 pour toutes les catégories, mais possibilité d'utiliser le ballon taille 7 pour les seniors masculins.

## Article 8 – Les officiels

Chaque match est dirigé par 1 ou 2 arbitres fournis par les clubs participants ou en auto-arbitrage.

Pour la tenue de la table de marque, chaque club devra fournir un marqueur et un chronométrateur.

L'arbitrage et les tables de marque doivent être tenus à tour de rôle par les équipes qui ne jouent pas.

## Article 9 – Début de la rencontre

L'échauffement des équipes se fait de manière simultanée sur le même panier.

Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face) par le club organisateur. L'équipe vainqueur du tirage au sort peut choisir entre la possession du ballon en début de rencontre ou au début de l'éventuelle prolongation.

Le match est lancé par un check-ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75).

## Article 10 – Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur.

Un lancer franc vaut 1 point.



## Article 11– Temps de jeu

Le match se joue en 8 minutes avec décompte de temps ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono est arrêté à chaque coup de sifflet et durant les lancers-francs.

Sur un check-ball, le chrono démarre 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 la partie.

\*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).

\*Une équipe qui fausserait la compétition sera disqualifiée.

## Article 12 – Faute et lancer franc

Une faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m75 donne 1 lancer-franc.

Une faute commise sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 6m75 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.

- Sur faute technique : 1 lancer franc + possession
  - Sur faute antisportive : 2 lancers-francs + possession
  - Sur faute offensive aucun lancer franc n'est accordé
- 
- Après 6 fautes d'équipe, 2 lancers-francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.
  - Après 9 fautes d'équipe, 2 lancers-francs sont tirés + possession même en cas de faute sur panier marqué.
  - Un joueur qui commet 2 fautes anti sportives sera disqualifié du match par les arbitres, et peut être disqualifié du tournoi par l'organisateur.

## Article 13 - 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.

Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation.



Les changements doivent être opérés sur un ballon mort à hauteur de la ligne médiane en effectuant un check avec le remplacement.

## Article 14 – Le jeu

Sur panier marqué – Lancer franc réussi, la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de « non-charge ».

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 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 6m75 (en passe ou en dribble).

Sur interception, le joueur doit ressortir la balle au-delà de la ligne à 6m75.

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 6m75 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.

## Article 15 - Temps mort

Chaque équipe peut utiliser un temps-mort de 30 secondes.

Le temps-mort est demandé par un joueur sur balle morte.

N'importe quel joueur peut demander un temps-mort.

## Article 16 - Disqualification

Tout comportement anti sportif, les violences (verbales ou physiques), la passivité des co-équipiers 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 17 – Forfait / Retard

### FORFAIT

Une équipe qui déclare forfait ou ne se présente pas pour l'un des 2 plateaux se verra amputer de 2 points au classement général en championnat 5x5 si cela n'est pas dûment justifié.

### RETARD

En cas de retard (moins de 15 minutes), l'équipe sera autorisée à participer à condition qu'elle effectue tous ses matchs. Au delà de 15 minutes, l'équipe sera considérée forfait et se verra amputer de 2 points au classement général en championnat 5x5 si cela n'est pas dûment justifié.

## Article 19 – Annulation de la journée

Si le Comité Départemental est dans l'incapacité d'organiser la journée, il doit en informer toutes les équipes inscrites et prévoir une date ultérieure pour organiser ce plateau.

COMITE DROME ARDECHE DE BASKETBALL  
2 Place Edmond Regnault  
26 000 VALENCE

