

Article 1 – Le terrain – matériel

Les matchs se jouent sur 1/2 terrain, un seul panier.

La ligne des lancer francs se situe à 5m80, la ligne à 2 points à 6m75. Le ballon utilisé est celui du 3X3.

Article 2 – Les équipes

Les équipes sont composées de 4 joueurs minimum et de 7 maximum. Chaque équipe doit désigner un capitaine d'équipe. 4 joueurs maxi (sur les 7) pourront participer sur chaque STOP

Article 3 – Arbitrage et table de marque

Les équipes qui ne jouent pas arbitrent et font la table.

Un superviseur (responsable majeur) aidera les joueurs qui officient si besoin.

Article 4 – Début de la rencontre

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

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

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 5 – Comptage des points

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

Article 6 – Temps de jeu

Le match se joue en 1 x 10 minutes non décomptées. Pas d'arrêt du chrono.

Article 7 – Fautes

Pas de faute personnelle sauf 2 fautes antisportives pour un joueur = disqualifié.

6 fautes d'équipe ; à la 7^{ème}/8^{ème}/9^{ème} = 2LF ; à la 10^{ème} et plus = 2LF + Possession.

Faute sur tir : 1LF sera accordé si c'est un tir à l'intérieur des 6m75, 2 LF si c'est un tir à l'extérieur. Le panier sera accordé s'il est marqué.

Article 8 : Temps de possession

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.

Sur panier encaissé, le temps de possession démarre dès que le joueur situé dans le demi-cercle de non charge contrôle le ballon.

Article 9 – Le jeu

Sur panier marqué, la remise en jeu se fait dans le demi-cercle de non charge.

Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur du demi-cercle de non charge.

Sur une tentative de tir raté :

- rebond offensif : le jeu continu normalement.
- rebond défensif ou interception: la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou endribble).

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 au-delà des 6m75.

Article 10 : Remplacement

Les remplacements se font sur ballon mort près de la ligne médiane.

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du remplacement il y a un contact physique entre les deux joueurs (se taper dans la main).

Il n'y a pas d'intervention des officiels et/ou des superviseurs pour les remplacements.

Article 11 : Temps mort

Pas de temps mort sur les rencontres.

Article 12 : prolongation

La 1^{ère} équipe qui marque 2 points gagne la rencontre.

Article 13 : 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.

