



Tournoi 3X3

Tournoi U14-U16 filles et garçons. Les places sont limitées à 8 équipes par catégorie. Possibilité d'inscrire maximum 2 équipes par club. Il est également possible de compléter une équipe par des joueurs/joueuses d'un autre club. Toutes les équipes disputent 5 matchs.

Infos et inscriptions : LOUIS Sébastien 4sebastien.louis@gmail.com

Date :

Samedi 19/09	U16 Garçons	9h - 13h30
	U16 Filles	14h00 - 18h30
Dimanche 20/09	U14 Garçons	9h00 - 13h30
	U14 Filles	14h00 - 18h30

Règlement

Le terrain - Le matériel

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

Taille des ballons :

- U14 Filles-Garçons : Taille 5
- U16 Filles : Taille 6
- U16 Garçons : Taille 7

Les équipes :

Les équipes sont composées de minimum 3 joueurs/joueuses et maximum 3 remplaçants.

Durée des matchs :

Le match se joue en 1 séquence de 15 ou 20 minutes sans arrêt de chrono.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation. L'équipe qui n'a pas eu la première possession du ballon au début de la rencontre se voit octroyer la possession du ballon lors de la prolongation. La première équipe qui marque remporte le match.

Début du match :

La première possession de balle est attribuée par un tirage au sort. 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).

Comptage des points :

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

Faute et lancer franc :

Pas de lancer-franc. A partir de la 5^{ème} faute d'équipe, chaque faute commise rapporte 1 point à l'équipe adverse (idem si faute commise sur panier marqué).

Après chaque faute, le jeu reprend par un check-ball.

Sur faute offensive, la balle est rendu à l'équipe adverse et aucun point n'est accordé peu importe le nombre de faute. Toutefois, chaque faute offensive est comptabilisée dans les fautes d'équipe.

Remise en jeu :

Sur panier marqué, la remise en jeu se fait sous le panier (dans la zone 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. La balle doit ressortir au-delà de la ligne des 6m75, en passe ou en dribble.

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)

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

Après chaque situation de ballon mort (sortie de balle, faute, marché, ...), la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m75 face au panier par un «check-ball». Un joueur/une joueuse est considéré(e) à l'extérieur de la ligne des 6m75, quand il/elle 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».

Le refus de jouer, pas d'action vers le panier, est une violation et est sanctionné par un changement de possession (balle donné à l'adversaire). Cette règle est laissée à l'appréciation des arbitres.

Remplacements :

Les remplacements se font sur un ballon mort. Le remplaçant /la remplaçante est autorisé(e) à rentrer sur le terrain seulement lorsque son coéquipier/sa coéquipière a quitté celui-ci.