



Règles et interprétations officielles FIBA du 3x3

Version Avril 2020

Avertissement

Ce document est une traduction française des Règles et Interprétation Officielles 2019 du 3x3 qui a pour but de faciliter l'accès aux règles pour tous.

En cas de litige, seule la version officielle de la FIBA en langue anglaise fait foi.

*Un certain nombre de vidéos illustrent certaines règles et interprétations.
Elles peuvent être visionnées en cliquant sur [VIDEO](#) sur la version électronique*

Les modifications d'avril 2020 sont surlignées en jaune vif.

Les dernières modifications préalables sont surlignées en jaune pale.

Table des matières

Avertissement.....	2
Introduction.....	4
Art. 1 - Ballon et terrain de jeu	4
Art. 2 - Les équipes	4
Art. 3 - Les officiels de la rencontre	5
Art. 4 - Début de la rencontre.....	6
Art. 5 - Le score	7
Art. 6 - Temps de jeu / vainqueur d'une rencontre	8
Art. 7 – Fautes d'équipe et lancers-francs	10
Principe 1 : Faute Personnelle	11
Joueur qui n'est pas en possession du ballon.....	11
Joueur en possession du ballon, pas dans l'action de tir	11
Joueur dans l'action de tir	11
Principe 2 : Faute antisportive	12
Principe 3 : Simulation	12
Principe 4 : Ecrans.....	12
Principe 5 : Situations Spéciales	12
Principe 6 : Doubles Fautes	12
Principe 7 : Fautes Antisportives et Fautes Techniques	13
Art. 8 - Comment jouer le ballon	17
Art. 9 – Chercher à gagner du temps.....	20
Art. 10 - Remplacements	21
Art. 11 - Temps-morts.....	21
Art. 12 - Utilisation du matériel vidéo	22
Principe 1 : Challenge et re visionnage vidéo	23
Principe 2 : Aide du Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France)	23
Art. 13 - Procédure de réclamation	26
Art. 14 - Classements des équipes.....	27
Art. 15 - Règles de constitution du tableau	28
Art. 16 - Disqualification	28
Art. 17 - Adaptations pour les catégories U12.....	29

Introduction

Les dernières règles officielles de Basketball FIBA et les dernières interprétations officielles publiées s'appliquent à toutes les situations de jeu qui ne sont pas spécifiquement mentionnées dans cette version courte des règles officielles et interprétations du Basketball 3x3.

Le but de ce document est d'appliquer les principes et les concepts du règlement de jeu dans des situations pratiques et spécifiques telles qu'elles pourraient survenir au cours d'une rencontre de 3x3.

L'arbitre aura tout pouvoir et autorité pour prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par les règles officielles du 3x3 ou dans les interprétations officielles 3x3.

Pour éviter tout doute au travers des références de ce document à n'importe quel article des règles, il faut se référer aux dernières Règles Officielles du Basketball 3x3 – Version courte.

Les parties surlignées en jaune dans ce document en constituent la mise à jour.

Règles

Art. 1 - Ballon et terrain de jeu

1.1. La rencontre sera jouée sur un terrain de Basketball 3x3 avec 1 panier. Un terrain de 3x3 réglementaire mesure 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.

1.2 Le ballon officiel de 3x3 doit être utilisée dans toutes les catégories.

Notes :

1. Au niveau grand public, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain, s'il y en a, doivent être adaptées à l'espace disponible. Toutefois, les compétitions officielles 3x3 FIBA doivent être jouées sur des terrains parfaitement conformes aux spécifications ci-dessus, incluant le panneau d'affichage du chronomètre des tirs intégré dans le capitonnage des panneaux.

2. Les compétitions officielles de la FIBA sont les tournois olympiques, les coupes du monde 3x3 (y compris U23 et U18), les compétitions de zone (y compris les U18) et le World Tour 3x3.

Art. 2 - Les équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant).

Note : les entraîneurs ne sont pas autorisés sur l'aire de jeu, ni sur les sièges des remplaçants, ni en dehors du terrain à distance de coaching.

Exemple 2-1 : pendant le jeu, une personne agissant en tant qu'entraîneur, assis à l'extérieur du terrain, donne des instructions aux joueurs. Cette situation se produit :

- (a) Pendant le temps de jeu.
- (b) Pendant un temps-mort.

Interprétation 2-1 : Dans les deux cas, les joueurs ne peuvent interagir avec personne en dehors du terrain. Une interaction inappropriée avec des personnes à l'extérieur du terrain ou toute forme de communication entre les joueurs et les entraîneurs pendant le jeu peut être considérée comme un comportement antisportif. Un avertissement doit être donné à l'équipe. Toute violation ultérieure entraînera une faute technique. Le d'une compétition peut attirer l'attention de l'arbitre sur ces infractions.

Art. 3 - Les officiels de la rencontre

La rencontre doit être gérée par 2 arbitres (refs) et 3 officiels de table.

Note : l'article 3 ne s'applique pas aux événements grand public.

Principe :

En plus des officiels de table de marque, le Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France) d'une compétition (si présent) peut informer l'arbitre de toute irrégularité en violation du règlement intérieur de la FIBA, des règles officielles du Basketball 3x3 de la FIBA ou des interprétations officielles de celles-ci.

Exemple 3-1 :

3 minutes après le début de la rencontre, 1 arbitre semble être blessé et ne peut pas continuer à officier.

Interprétation 3-1 :

Si un arbitre est blessé ou pour toute autre raison ne peut pas continuer à exercer ses fonctions dans les 5 minutes suivant l'incident, le jeu doit reprendre. L'arbitre restant doit officier seul pendant le reste de la rencontre, à moins qu'il n'y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation de l'organisateur, l'arbitre restant décidera du remplacement éventuel.

Art. 4 - Début de la rencontre

4.1 Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

4.2. Un tirage au sort par pile ou face doit déterminer quelle équipe obtient la première possession. L'équipe qui remporte le tirage au sort par pile ou face peut choisir de bénéficier de la possession de balle soit au début de la rencontre, soit au début d'une prolongation éventuelle.

4.3. La rencontre ne peut pas débiter si une équipe n'est pas présente sur le terrain avec 3 joueurs.

Note : l'article 4.3 n'est pas obligatoire pour les événements grand public

Exemple 4-1 : À la fin du temps réglementaire, le score est de : Équipe A : 15 – Équipe B : 15. L'équipe A a eu le droit au ballon au début de la rencontre. Pendant l'intervalle précédant la prolongation, B1 s'adresse de manière irrespectueusement l'arbitre et il est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation 4-1 : Avant le début de la prolongation, un joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer franc sans alignement. L'équipe B aura droit au ballon pour commencer la prolongation.

Exemple 4-2 : L'équipe B a eu droit au premier Check-ball lors du tirage au sort par pile ou face. Un arbitre commet une erreur et le ballon est attribué par tort à l'équipe A. L'erreur est détectée :

a. ... Avant que le ballon soit dans les mains d'un joueur de l'équipe A pour le début de la rencontre (et le chronomètre de jeu indique 10 :00).

Interprétation 4-2.1 : La rencontre n'a pas encore commencé. Le ballon doit être attribué à l'équipe B conformément à la procédure de tirage au sort par pile ou face.

b. ... Après que le jeu a déjà commencé (et le chronomètre de jeu montre 09 :59 ou moins).

Interprétation 4-2.2 : La rencontre a déjà commencé et l'erreur ne peut pas être corrigée. L'équipe B aura droit au Check-ball au début de la prolongation éventuelle.

Exemple 4-3 :

Dans un tournoi officiel 3x3 FIBA, l'équipe B a moins de 3 joueurs sur le terrain de jeu prêts à jouer lorsque le match est programmé pour commencer.

Interprétation 4-3 : Le début de la rencontre doit être retardé d'un maximum de 5 minutes (dans les compétitions officielles 3x3 FIBA, le Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France) peut modifier ce délai à sa discrétion). Si les joueurs absents arrivent sur le terrain de jeu et sont prêts à jouer avant que les 5 minutes se soient écoulées, le jeu doit commencer immédiatement. Si les joueurs absents ne sont pas arrivés sur le terrain de jeu et prêts à jouer alors que 5 minutes se sont écoulées, la rencontre sera perdue par forfait par l'équipe A.

Exemple 4-4 :

Dans une compétition officielle 3x3 FIBA, l'équipe A a moins de 3 joueurs sur le terrain prêts à jouer en raison de blessures, de disqualification, etc. Cela se produit :

a. ... Avant le début de la rencontre.

b. ... Après que le jeu a déjà commencé.

Interprétation 4-4 : l'obligation de présenter un minimum de 3 joueurs n'est valable que pour le début de la rencontre.

a. La rencontre ne devra pas commencer.

b. L'équipe A continuera à jouer avec moins de 3 joueurs.

Après le début de la rencontre, une équipe doit toujours être présente avec au moins 1 joueur sur le terrain.

Exemple 4-5 :

Pendant le jeu, A1 quitte le jeu en raison d'une blessure. L'équipe A peut continuer le jeu avec seulement 2 joueurs restant, car ils n'ont aucun remplaçant disponible. Comme l'équipe A joue avec 2 joueurs, l'équipe B décide pour n'importe quelle raison de jouer également avec 2 joueurs, tandis que 1 joueur reste assis sur la chaise de remplacement.

Interprétation 4-5 : la décision de l'équipe B de jouer avec 2 joueurs doit être autorisée. Même si l'équipe B a 3 joueurs disponibles, au moins 1 d'entre eux doit être sur le terrain de jeu.

Exemple 4-6 : Avant le début de la rencontre, B1 s'adresse irrespectueusement à l'arbitre et il est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation 4-6 : Avant le début de la rencontre, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc sans alignement. Une faute technique avant le début de la rencontre doit toujours entraîner 1 lancer-franc pour l'équipe adverse. Le jeu doit alors commencer en conformité avec la procédure de tirage au sort par pile ou face.

Art. 5 - Le score

5.1 Chaque tir tenté depuis l'intérieur de l'arc (zone de tir à 1 point) doit compter 1 point.

5.2 Chaque tir tenté depuis derrière l'arc (zone de tir à 2 points) doit compter 2 points.

5.3. Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point

Principe :

Dans toutes les situations où une **équipe en défense établit le contrôle du ballon** et marque le panier sans avoir ressorti le ballon, le panier sera annulé car l'équipe n'avait pas ressorti le ballon avant la tentative de tir. Cela inclut les claquettes contrôlées **et les claquettes smashées.**

Dans toutes les situations où une équipe en défense marque sur un rebond défensif par une claquette **sans avoir contrôlé le ballon**, ou qu'après avoir dévié une passe ou tapé le ballon sur un dribble le ballon pénètre directement dans le panier, le panier doit compter et il est accordé au dernier attaquant ayant contrôlé le ballon.

- Si cette déviation ou cette tape se produit dans la zone de tir à 1 point, le panier doit compter pour 1 point.
- Si cette déviation ou cette tape se produit dans la zone de tir à 2 points, le panier doit compter 2 points.

Exemple 5-1 : A1 lâche le ballon sur un tir de la zone de tir à 2 points. Le ballon en phase montante est légalement touché par :

- a. Un joueur attaquant,
- b. Un joueur défenseur,

... qui a sauté depuis la zone de tir à 1 point. Le ballon continue alors sa trajectoire et pénètre dans le panier.

Interprétation 5-1 : la valeur d'un tir du terrain est définie par l'endroit au sol d'où le tir a été tenté. Un tir tenté depuis la zone de tir à 1 point compte 1 point, un tir tenté depuis la zone de tir à 2 points compte 2 points. Dans les deux cas, 2 points seront accordés à l'équipe A car le tir de A1 a été tenté depuis la zone de tir à 2 points.

Exemple 5-2 : A1 dribble. Le ballon est tapé par B2 et pénètre dans le panier :

- a. A1 est à l'intérieur de l'arc.

Interprétation 5-2.1 : 1 point est accordé à A1 car A1 était dans la zone de tir à 1 point.

- b. A1 est à l'extérieur de l'arc.

Interprétation 5-2.2 : 2 points sont accordés à A1 car A1 était dans la zone de tir à 2 points.

Exemple 5-3 : A1 passe le ballon à A2. Le ballon est dévié par B2 et pénètre dans le panier :

- a. A1 est à l'intérieur de l'arc.

Interprétation 5-3.1 : 1 point est accordé à A1 car A1 était dans la zone de tir à 1 point.

- b. A1 est à l'extérieur de l'arc.

Interprétation 5-3.2 : 2 points sont accordés à A1 car A1 était dans la zone de tir à 2 points.

Art. 6 - Temps de jeu / vainqueur d'une rencontre

6.1 Le temps de jeu réglementaire est de 1 période de 10 minutes. Le chronomètre de jeu doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et les lancers francs. Le chronomètre de jeu doit être redémarré ...

- Lors d'un Check-ball : quand le ballon est à la disposition de l'adversaire, après que le Check-ball a été réalisé.
- Après un dernier lancer-franc réussi : quand la prochaine équipe en attaque prend possession du ballon.
- Après un dernier lancer-franc réussi et que le ballon reste vivant : quand le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu

6.2. 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 et pas à une éventuelle prolongation.

6.3. Si le score est à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation doit être 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.

6.4. Une équipe perd la rencontre par forfait si, à l'heure de début prévue pour le début de la rencontre cette équipe n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 3 joueurs prêts à jouer. En cas de forfait, le score de la rencontre est enregistré : w-0 ou 0-w ("w" signifiant victoire).

Pour l'équipe qui gagne, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du goal average, alors que pour l'équipe qui perd par forfait, le résultat de la rencontre doit être pris en compte avec 0 point dans le calcul du goal average. Une équipe doit être disqualifiée de la compétition après son deuxième forfait ou au cas où elle ne se présente pas.

6.5. Une équipe perd la rencontre par défaut de joueur si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés et/ou disqualifiés. En cas de situation de défaut de joueur, l'équipe gagnante peut choisir de conserver son score tel qu'il était ou de gagner la rencontre par forfait, tandis que le score de l'équipe perdant par défaut est fixé à 0 dans tous les cas. En cas d'une situation de défaut où l'équipe gagnante choisit de gagner le match par forfait, le résultat du match ne devra pas être pris en compte lors du calcul du goal average de l'équipe.

6.6. Une équipe perdant par défaut de joueur ou par forfait **délibéré** sera disqualifiée de la compétition.

Notes :

1. S'il n'y a pas de chronomètre de jeu disponible, le temps de jeu et/ou le nombre de points requis pour la « mort subite » est à la discrétion de l'organisateur. La FIBA recommande de fixer la limite de score en fonction de la durée de la rencontre (10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 21 minutes/21 points).
2. L'article 6.4 n'est pas obligatoire lors des événements grand public.

Exemple 6-1 : Alors que le score est de : Équipe A : 20 – Équipe B : 20, A1 marque un panier à 1 point. Cela se produit :

- a. Alors qu'il reste 2 min au chronomètre de jeu.
Interprétation 6-1.1 : l'équipe A est le vainqueur de la rencontre. Le score final sera : Équipe A : 21 – Équipe B : 20.
- b. Pendant les prolongations.
Interprétation 6-1.2 : la rencontre doit se poursuivre. La première équipe à marquer 2 points dans la prolongation remporte le match.

Exemple 6-2 : A1 est victime d'une faute lors d'une action de tir derrière l'arc. Le tir est réussi. Cela se produit :

- a. Alors qu'il reste 1 min dans la rencontre et que le score est : Équipe A : 20 – Équipe B : 20.
Interprétation 6-2.1 : L'équipe A est vainqueur de la rencontre. Le score final sera : Équipe A : 22 – Équipe B : 20. Le score maximum possible dans une rencontre pendant son temps de jeu réglementaire est de 22 points. Le ou les lancer(s)-franc(s) et la possession éventuelle du ballon résultant de la dernière faute ne doivent pas être pris en considération.
- b. Pendant la prolongation alors que le score est de : Équipe A 21 – Équipe B 21.
Interprétation 6-2.2 : l'équipe A est vainqueur de la rencontre. Le score final sera : Équipe A : 23 – Équipe B : 21. Le score maximum possible dans une rencontre **avec prolongation** est de 23 points. Le lancer-franc(s) et la possession éventuelle du ballon résultant de la dernière faute ne doivent pas être pris en considération.

Exemple 6-3 :

Alors que le score est de : Équipe A : 15 – Équipe B : 15, A1 est victime d'une faute lors de son action de tir tenté depuis la zone de panier à 2 points. C'est la 10^{ème} faute d'équipe l'équipe B dans la rencontre. Simultanément le signal du chronomètre de jeu sonne pour la fin de la durée régulière de la rencontre. Le tir est réussi.

Interprétation 6-3 : Le panier réussi de A1 devra compter. A1 doit tenter les 2 lancers francs en raison de la faute, car l'équipe a n'a pas encore atteint 21 points. L'équipe A est vainqueur de la rencontre et le nombre de lancers-francs marqués par A1 déterminera le score final. L'équipe A perd la possession du ballon, car le temps de jeu réglementaire a expiré.

Art. 7 – Fautes d'équipe et lancers-francs

7.1 Une équipe est en situation de pénalité après avoir commis 6 fautes. Les joueurs ne sont pas éliminés en fonction de leur nombre de fautes personnelles mais sont soumis à disqualification pour 2 fautes antisportives (Art.16).

7.2 Si une faute est commise sur un joueur en action de tir, ce joueur devra bénéficier du nombre de lancer(s) franc(s) attribué(s) comme suit :

- Si le tir tenté du terrain est réussi : le panier doit compter et en plus 1 lancer-franc doit être attribué. 2 lancers-francs doivent cependant être attribués à partir de la 7^{ème} faute d'équipe.
- Si le tir est tenté de l'intérieur de l'arc et qu'il n'est pas marqué, 1 lancer-franc doit être attribué. Cependant 2 lancers-francs doivent être attribués à partir de la 7^{ème} faute d'équipe.
- Si le tir est tenté de l'extérieur de l'arc et qu'il n'est pas marqué, 2 lancers-francs doivent être attribués.

7.3 Toute faute antisportives ou disqualifiante est comptabilisée comme 2 fautes d'équipe.

- La première faute antisportive d'un joueur sera pénalisée de 2 lancers francs, mais sans possession de balle.
- Toutes les fautes disqualifiantes (y compris la deuxième faute antisportive d'un joueur) doivent être pénalisées de 2 lancers-francs et de la possession du ballon.

7.4 Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe doivent toujours être pénalisées de 2 lancers francs. La 10^{ème} faute d'équipe et toutes les fautes d'équipe suivantes seront pénalisées de 2 lancers francs et de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes antisportives, aux fautes pendant l'action de tir et sursoit les règles des Art. 7.2, 7.3 mais ne doit pas s'appliquer aux fautes techniques

7.5 Les fautes techniques doivent toujours être pénalisées d'un lancer-franc. Le lancer-franc doit être administré immédiatement. Après le lancer-franc, le Check-ball doit être administré par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon quand la faute technique a été sifflée. Le jeu doit reprendre comme suit :

- Si la faute technique a été commise par un joueur défenseur, le chronomètre des tirs doit être réinitialisée à 12 secondes pour les adversaires.
- Si la faute technique a été commise par l'équipe attaquante, le chronomètre des tirs doit continuer à partir du moment où il a été arrêté pour cette équipe.

Note : une faute offensive ne doit pas être pénalisée par des lancers francs.

Principe 1 : Faute Personnelle

Une faute personnelle est un contact illégal d'un joueur avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Pendant la rencontre, chaque joueur a le droit d'occuper n'importe quelle position (cylindre) sur le terrain de jeu qui n'est pas déjà occupée par un adversaire. Ce principe protège l'espace qu'il occupe au sol et l'espace au-dessus de lui quand il saute verticalement dans cet espace.

Joueur qui n'est pas en possession du ballon

Un joueur ne doit pas tenir, pousser, charger, trébucher ou entraver la progression d'un adversaire en étendant ses mains, son bras, son coude, son épaule, sa hanche, sa jambe, son genou ou son pied. Le principe de l'avantage/désavantage est appliqué à moins que la liberté de mouvement du joueur ne soit restreinte par un adversaire. Un joueur ne doit pas tenir, saisir ou pousser un adversaire, le déloger ou limiter, entraver ou ralentir sa capacité à sauter ou à se déplacer.

Exemples Vidéo :

- Tenir/Accrocher sur un cut sans ballon – Faute défenseur → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un cut sans ballon – Faute défenseur → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un cut sans ballon – Faute défenseur → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un roll sans ballon – Faute défenseur → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un roll sans ballon – Faute défenseur → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur une recherche de position préférentielle – Faute Offensive → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur une recherche de position préférentielle – Faute Défensive → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un rebond – Faute → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un rebond – Faute → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un rebond – Faute → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un rebond – Faute → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un rebond – Faute → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un rebond – Faute → [VIDEO](#)
- Tenir/Accrocher sur un rebond – Faute → [VIDEO](#)

Joueur en possession du ballon, pas dans l'action de tir

Un joueur défenseur ne doit pas tenir, pousser, charger, trébucher ou entraver la progression d'un adversaire en étendant ses mains, son bras, son coude, son épaule, sa hanche, sa jambe, son genou ou son pied à l'extérieur de son cylindre, provoquant la perte de contrôle du ballon du joueur attaquant.

Exemples Vidéo :

- Tenir/Accrocher – Faute → [VIDEO](#)

Joueur dans l'action de tir

Dès qu'un joueur quitte sa position verticale (cylindre) et que le contact corporel se produit avec un adversaire qui avait déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le principal avantage/désavantage est appliqué jusqu'à ce que :

- Le joueur attaquant perde clairement son équilibre et/ou le contrôle du ballon en raison d'un contact excessif du joueur défenseur.
- Le joueur défenseur perde clairement son équilibre en raison d'un contact excessif avec un joueur attaquant.

Exemples Vidéo :

- Contact sur tentative de tir en course - no-Call → [VIDEO](#)
- Contact sur tentative de tir en course - no-Call → [VIDEO](#)
- Contact sur tentative de tir en course - no-Call → [VIDEO](#)
- Contact sur tentative de tir en course - no-Call → [VIDEO](#)
- Contact sur tentative de tir en course - no-Call → [VIDEO](#)
- Contact sur tentative de tir en course - no-Call → [VIDEO](#)
- Contact sur tentative de tir en course - no-Call → [VIDEO](#)

Principe 2 : Faute antisportive

Une faute antisportive est une faute de joueur avec un contact excessif, dur ou dangereux.
Tenir un adversaire qui contrôle le ballon est considéré comme une faute antisportive.

Exemples Vidéo :

- Tenir sur un drive – Faute Antisportive → [VIDEO](#)
- Frapper (coup de poing) sur un Cut – Faute Disqualifiante → [VIDEO](#)

Principe 3 : Simulation

Un joueur qui exagère ou simule de façon évidente un contact peut recevoir une faute technique immédiatement.
Aucun avertissement ne doit être donné.

Exemple vidéo :

- Exagérer contact – faute technique → [VIDEO](#)
- Simuler une faute – faute technique → [VIDEO](#)

Principe 4 : Ecrans

Dans les situations où un joueur attaquant pose un écran sur un joueur défenseur :
Une faute offensive doit être sifflée :

- Lorsque le joueur attaquant étend les bras, qu'il pousse ou non l'adversaire.
- Lorsque le joueur attaquant se déplace et ne prend pas une position légale.
- Lorsque le joueur attaquant met ses paumes sur le joueur défenseur, qu'il le pousse ou non, ou qu'il tienne / accroche ou pas le défenseur.

Une faute défensive doit être sifflée :

- Lorsque le joueur défenseur tient ou accroche le joueur attaquant, ralentissant ou limitant le mouvement du joueur attaquant.

Exemple vidéo :

- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – usage illégal des bras - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – accrochage/ écran mobile - faute offensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur porteur du ballon – accrocher - faute défensive → [VIDEO](#)
- Ecran sur non-porteur du ballon – Pousser - faute offensive → [VIDEO](#)

Principe 5 : Situations Spéciales

Dans les situations où un certain nombre de sanctions doivent être administrées au cours de la même période de chronomètre de jeu arrêtée, les arbitres devront prêter une attention particulière à l'ordre dans lequel les violations ou les fautes ont été commises pour déterminer quelles sanctions doivent être administrées et quelles sanctions doivent être annulées. Les sanctions identiques s'annulent mutuellement.

Principe 6 : Doubles Fautes

Les sanctions pour une double faute doivent toujours s'annuler indépendamment des situations de faute d'équipe ou de si une faute est la première ou la deuxième faute antisportive d'un joueur. Après l'annulation des sanctions égales, le ballon sera attribué par un Check-ball à l'équipe qui contrôlait le ballon ou qui avait droit au ballon. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé. Si aucune des équipes n'avait le contrôle du ballon ou n'avait droit au ballon, une situation d'entre-deux se produit et le ballon doit être attribuée à la dernière équipe en défense, avec 12 secondes sur le chronomètre des tirs.

Principe 7 : Fautes Antisportives et Fautes Techniques

Résumé des sanctions de faute antisportives (UF) :

UF Joueur	1 ^{ère} à 6 ^{ème} faute d'équipe	7 ^{ème} à 9 ^{ème} faute d'équipe	10 ^{ème} faute d'équipe
1 ^{ère} UF	2 lancers-francs	2 lancers-francs	2 lancers-francs + possession
2 ^{ème} UF	2 lancers-francs + possession	2 lancers-francs + possession	2 lancers-francs + possession

Toute faute antisportive doit toujours compter pour 2 fautes d'équipe.

Résumé des sanctions de fautes techniques (FT) :

FT défenseur	FT attaquant	Aucune équipe en possession du ballon
1 lancer-franc	1 lancer-franc	1 lancer-franc
Possession pour l'équipe attaquante	Possession pour l'équipe attaquante	Possession pour la dernière équipe en défense
Réinitialisation du chronomètre des tirs à 12sec	Pas de réinitialisation du chronomètre des tirs	Réinitialisation du chronomètre des tirs à 12sec

La sanction d'une faute technique doit toujours être administrée immédiatement et avant toute autre sanction éventuelle.

Exemple 7-1 : A1 commet une faute disqualifiante.

Interprétation 7-1 : L'équipe B devra bénéficier de 2 lancers francs et de la possession du ballon. A1 est exclu du jeu. Il doit quitter immédiatement le terrain et peut également être disqualifié de l'événement par l'organisateur (Art. 16).

Exemple 7-2 : Alors qu'il reste 3:05 sur le chronomètre de jeu, les deux équipes ont commis 7 fautes. A1 dribble dans la zone de tir à 2 points. A2 et B2 se battent pour la position près du panier. L'arbitre siffle une faute :

- a. Contre A2 (faute offensive).
Interprétation 7-2.1 : Une faute offensive est une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou qui a droit au ballon. Aucun lancer-franc ne doit être accordé après une faute offensive. Check-ball pour l'équipe B.
- b. Contre B2 (faute défensive).
Interprétation 7-2.2 : l'équipe A est dans le bonus. A2 bénéficiera de 2 lancers francs.

Exemple 7-3 : A1 dribble quand B1 dévie le ballon et les deux joueurs luttent pour s'emparer le ballon. Afin d'obtenir un avantage, A1 pousse B1 et l'arbitre siffle une faute personnelle contre A1. Ceci est :

- a. La 1^{ère} faute de l'équipe A dans la rencontre.
- b. La 7^{ème} faute de l'équipe A dans la rencontre.
- c. La 10^{ème} faute de l'équipe A dans la rencontre.

Interprétation 7-3 : après la déviation du ballon de B1, l'équipe A n'a pas perdu le contrôle du ballon. Par conséquent, faute de A1 est considérée comme une faute offensive. Dans tous les cas, la rencontre doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B.

Exemple 7-4 : au début de la rencontre, B1 commet une faute antisportive. Plus tard dans la rencontre, B1 retarde délibérément la reprise du jeu et l'arbitre siffle une faute technique contre l'équipe B. Près de la fin de la rencontre, B1 commet la 6^{ème} faute de l'équipe B. Cette faute est :

- a. Une faute normale.
Interprétation 7-4.1 : B1 peut continuer à jouer. Un joueur ne doit pas être exclu en fonction du nombre de ses fautes personnelles.
- b. Une faute antisportive.
Interprétation 7-4.2 : B1 doit être automatiquement disqualifiée en raison de sa deuxième faute antisportive. B1 doit quitter le terrain immédiatement (Art. 16).
- c. Une faute technique.
Interprétation 7-4.3 : B1 peut continuer à jouer. Un joueur n'est pas automatiquement disqualifié pour avoir commis 2 fautes techniques (Art. 16).

Exemple 7-5 :

A1 est victime d'une faute de B1 en tentant un tir à 1 point. Le tir n'est pas réussi. L'équipe B a commis 3 fautes.

Interprétation 7-5 : A1 bénéficie d'1 lancer-franc.

Exemple 7-6 :

A1 est victime d'une faute de B1 en tentant un tir à 2 points. Le panier est réussi. L'équipe B a commis 5 fautes.

Interprétation 7-6 : 2 points sont accordés à l'équipe A et A1 bénéficie d'1 lancer-franc supplémentaire.

Exemple 7-7 :

A1 est victime d'une faute de B1 en tentant un tir à 1 point. Le tir n'est pas réussi. L'équipe B a commis 8 fautes.

Interprétation 7-7 : A1 bénéficie de 2 lancers francs.

Exemple 7-8 :

A1 est victime d'une faute de B1 en tentant un tir à 2 points. Le panier est réussi. L'équipe B a commis 10 fautes.

Interprétation 7-8 : 2 points sont accordés à l'équipe A et A1 bénéficie de 2 lancers francs supplémentaires suivis de la possession du ballon.

Exemple 7-9 :

Simultanément avec le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin du temps de jeu réglementaire, B1 commet une faute sur A1 qui n'est pas en action de tir. Une faute antisportive est sifflée. Le score est : Équipe A : 13 – Équipe B : 15.

- a. A1 manque un ou les deux lancers-francs.

Interprétation 7-9.1 : la rencontre est terminée.

- b. A1 marque les deux lancers-francs

Interprétation 7-9.2 : la rencontre doit se poursuivre avec une prolongation.

- S'il s'agit d'une première faute antisportive de B1, le ballon est attribué à l'équipe qui en bénéficie selon la procédure du tirage au sort par pile ou face.
- S'il s'agit de la deuxième faute antisportive de B1, B1 est disqualifié et le ballon est attribué à l'équipe A suite à la deuxième faute antisportive de B1 (la procédure du tirage au sort par pile ou face ne doit pas être appliquée).

Exemple 7-10 :

A1 tente un jump-shot à 2 points. B1 s'avance vers A1 pour bloquer le tir.

- a. B1 crée un léger contact avec le bas du corps de A1 avant que les 2 pieds de A1 ne revienne au sol sur son espace légal de retombée.

Interprétation 7-10.1 : faute défensive de B1. A1 doit bénéficier de 2 lancers francs dans la mesure où B1 a empêché A1 de retomber sur son espace légal et qu'un contact s'est produit.

- b. A1 étend sa jambe en avant et initie un contact avant de déclencher son tir.

Interprétation 7-10.2 : faute offensive de A1. Le panier, s'il est réussi, doit être annulé. La possession du ballon doit être attribuée à l'équipe B. Indépendamment de cela, un contact excessif ou un jeu dangereux peut être sanctionné d'une faute antisportive.

- c. A1 étend sa jambe en avant ou tente d'initier un contact après avoir déclenché son tir.

Interprétation 7-10.3 : faute technique de A1 pour Flopping. Le panier, s'il est marqué, doit compter. L'équipe B doit bénéficier d'1 lancer-franc et de la possession du ballon (puisque l'équipe B a droit à la possession du ballon si le panier est marqué, ou qu'elle était la dernière en défense si le panier est manqué, car c'est une situation d'entre-deux dans ce cas, le ballon étant en l'air au moment du coup de sifflet). Indépendamment de cela, un contact excessif ou un contact dangereux doit être considéré comme une faute antisportive.

Exemples vidéo :

- Protection du tireur – Lieu de retour au sol – Faute défensive → [VIDEO](#)
- Protection du tireur – Lieu de retour au sol – Faute défensive → [VIDEO](#)
- Protection du tireur – Lieu de retour au sol – Faute défensive → [VIDEO](#)
- Protection du tireur – Lieu de retour au sol – Faute défensive → [VIDEO](#)
- Protection du tireur – Lieu de retour au sol – Faute défensive → [VIDEO](#)
- Protection du tireur – Lieu de retour au sol – No call → [VIDEO](#)
- Protection du tireur – Contact sur le bras – Faute défensive → [VIDEO](#)

Exemple 7-11 :

A1 tente un tir du terrain réussi. Alors que le ballon est en l'air, A2 s'adresse irrespectueusement à l'arbitre. Une faute technique est sifflée contre l'équipe A.

Interprétation 7-11 : Le panier de A1 compte. L'équipe B bénéficie d'1 lancer-franc pour la faute technique de l'équipe A. Puisque le ballon était en l'air quand la faute technique a été sifflée, aucune équipe n'était en contrôle du ballon, ce qui entraîne une situation d'entre-deux. Le jeu reprendra par un Check-ball pour l'équipe B (dernière équipe en défense avant la situation d'entre-deux).

Exemple 7-12 : B1 commet une faute antisportive sur A1. C'est la première faute antisportive de B1. Avant cette faute antisportive, l'équipe B avait :

- a. 3 fautes d'équipe.
Interprétation 7-12.1 : la faute antisportive doit compter pour 2 fautes d'équipe, donc l'équipe B atteint 5 fautes d'équipe. A1 bénéficiera de 2 lancers francs pour la faute antisportive. Le jeu reprendra comme après n'importe quel dernier lancer franc.
- b. 5 fautes d'équipe.
Interprétation 7-12.2 : la faute antisportive doit compter pour 2 fautes d'équipe, donc l'équipe B a atteint 7 fautes d'équipe. A1 bénéficiera de 2 lancers francs. Le jeu reprendra comme après n'importe quel dernier lancer franc.
- c. 8 fautes d'équipe.
Interprétation 7-12.3 : la faute antisportive doit compter pour 2 fautes d'équipe, par conséquent, l'équipe B atteint 10 fautes d'équipe. A1 bénéficiera de 2 lancers francs. Le jeu reprendra par un Check-ball pour l'équipe A en raison de cette 10^{ème} faute de l'équipe B.

Exemple 7-13 : B1 commet une faute antisportive sur l'A1. Il s'agit de la deuxième faute antisportive de B1.

Interprétation 7-13 : la faute antisportive doit compter pour 2 fautes d'équipe. Quel que soit le nombre de fautes d'équipe, A1 doit bénéficier de 2 lancers francs et le match reprendra par un Check-ball pour l'équipe A. B1 sera disqualifié pour sa deuxième faute antisportive.

Exemple 7-14 : A1 tente un tir 2 points et est victime d'une faute de B1. 2 lancers francs sont attribués à A1.

- a. Après que A1 a tenté son premier lancer franc, une faute technique est sifflée contre B1.
Interprétation 7-14.1 : le lancer-franc pour l'équipe A sanctionnant la faute technique de B1 doit être administré avant le deuxième lancer-franc de A1 sanctionnant la faute sur tir. Le jeu reprendra comme après n'importe quel dernier lancer franc.
- b. Après que A1 a tenté son premier lancer-franc, une faute technique est sifflée contre A2.
Interprétation 7-14.2 : le lancer-franc de l'équipe B sanctionnant la faute technique de l'A2 doit être administré avant le deuxième lancer-franc de A1 sanctionnant la faute sur tir. Le jeu reprendra comme après n'importe quel dernier lancer franc.

Exemple 7-15 : A1 dribble et est victime d'une faute par B1. C'est la 7^{ème} faute de l'équipe B. Agacé, A1 adresse irrespectueusement à B1 et est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation 7-15 : Les sanctions de ces deux fautes ne sont pas égales. La sanction de la faute technique est administrée avant les sanctions de toute autre faute. L'équipe B tentera 1 lancer-franc pour la faute technique, suivie de 2 lancers francs pour la faute de A1, 7^e faute de l'équipe A. Le jeu reprendra comme après tout dernier lancer franc.

Exemple 7-16 : B1 commet une faute sur A1 qui est dans l'action de tir à 1 point. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe B. A1 commet ensuite une faute technique.

- a. Le tir de A1 est réussi.
Interprétation 7-16.1 : Le panier de A1 doit compter. Les sanctions des deux fautes sont égales et s'annulent mutuellement. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B.
- b. Le tir de A1 est manqué.
Interprétation 7-16.2 : Les sanctions de ces deux fautes sont égales et s'annulent mutuellement. Si le ballon était en l'air quand la faute s'est produite, le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B (à cause de la situation d'entre deux).

Exemple 7-17 : B1 commet une faute sur A1 qui est dans son action de tir à 2 points. C'est la 7^{ème} faute de l'équipe B. Agacé, A1 commet alors une faute antisportive sur B1.

- a. Il s'agit de la première faute antisportive de A1 et la 4^{ème} faute de l'équipe A.
Interprétation 7-17.1 : Les sanctions de ces deux fautes sont égales et s'annulent mutuellement.
 - Si le panier est marqué, il doit compter et la rencontre reprend avec un Check-ball pour l'équipe B.
 - Si le panier n'est pas marqué et que le ballon était en l'air lorsque la faute s'est produite, le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B (en raison d'une situation d'entre-deux).
 - Si le panier n'est pas marqué et que l'équipe A était encore en possession du ballon lorsque la faute s'est produite, le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.
- b. Il s'agit de la deuxième faute antisportive de A1 et la 4^{ème} faute de l'équipe A.
Interprétation 7-17.2 : Les sanctions de ces deux fautes ne sont pas égales. A1 sera disqualifié pour sa deuxième faute antisportive. Le jeu reprendra avec 2 lancers francs pour l'équipe A, suivis de 2 lancers francs pour B1 et d'un Check-ball pour l'équipe B.

Exemple 7-18 : B1 commet une faute sur A1 qui est dans son action de tir. C'est la 10^{ème} faute de l'équipe de l'équipe B. Agacé, A1 commet alors une faute antisportive sur B1.

- a. Il s'agit de la première faute d'antisportive de A1 et la 7^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation 7-18.1 : Les sanctions pour les deux fautes ne sont pas égales. Le jeu reprendra avec 2 lancers francs pour A1, suivis de 2 lancers francs pour B1 et d'un Check-ball pour l'équipe A.

- b. Il s'agit de la deuxième faute antisportive de A1 et de la 7^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation 7-18.2 : Les sanctions pour les deux fautes sont égales et s'annulent mutuellement.

- Si le panier est marqué, il doit compter et le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B.
- Si le panier n'est pas marqué et que le ballon était en l'air lorsque la faute s'est produite, le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B (en raison d'une situation d'entre-deux).
- Si le panier n'est pas marqué et que l'équipe A était encore en possession du ballon lorsque la faute s'est produite, le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.

Exemple 7-19 : B1 commet une faute sur A1 qui est dans son action de tir. C'est la 10^{ème} faute de l'équipe B. Agacé, A1 commet ensuite une faute disqualifiante sur B1.

Interprétation 7-19 : Les sanctions de ces deux fautes sont égales et s'annulent mutuellement.

- Si le panier est marqué : il doit compter et le jeu reprend avec un Check-ball pour l'équipe B.
- Si le panier n'est pas marqué et que le ballon était en l'air lorsque la faute s'est produite : le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B (en raison d'une situation d'entre-deux).
- Si le panier n'est pas marqué et que l'équipe A était encore en possession du ballon lorsque la faute s'est produite : le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.

Exemple 7-20 : A1 dribble avec 6 secondes restant au chronomètre des tirs. B1 commet la 7^e faute de l'équipe B. Ensuite, A1 donne ensuite un coup de coude et est sanctionné de :

- a. Sa 1^{ère} faute d'antisportive et la 7^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation 7-20.1 : les sanctions pour les deux fautes sont égales et s'annulent mutuellement. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.

- b. Sa 2^{ème} faute antisportive et la 7^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation 7-20.2 : les sanctions pour les deux fautes ne sont pas égales. A1 sera disqualifiée pour sa deuxième faute antisportive. Le jeu reprendra avec 2 lancers francs pour l'équipe A, suivis de 2 lancers francs pour B1 et d'un Check-ball pour l'équipe B.

Exemple 7-21 : A1 dribble avec 6 secondes restant au chronomètre des tirs, quand B1 commet la 10^{ème} faute de l'équipe B. A1 donne ensuite un coup de coude et est sanctionné de :

- a. Sa 1^{ère} faute antisportive et la 7^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation 7-21.1 : les sanctions pour les deux fautes ne sont pas égales. Le jeu reprendra avec 2 lancers francs pour A1, suivis de 2 lancers francs pour B1 et d'un Check-ball pour l'équipe A.

- b. Sa 2^{ème} faute antisportive et la 7^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation 7-21.2 : les sanctions pour les deux fautes sont égales et s'annulent mutuellement. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.

Exemple 7-22 :

B1 pousse A1 au sol et est sanctionné d'une faute antisportive. A1 se relève et pousse ensuite B1 au sol à son tour et est également sanctionné d'une faute antisportive. Il s'agit de la 1^{ère} faute antisportive de A1 et de la 2^{ème} faute antisportive de B1.

Interprétation 7-22 :

B1 sera disqualifié pour sa deuxième faute d'antisportive. La situation n'a pas été sifflée comme une double faute antisportive, et les sanctions de ces deux fautes ne sont pas égales. Par conséquent, les sanctions ne doivent pas s'annuler mutuellement. Le jeu reprendra avec 2 lancers francs pour A1, suivis de 2 lancers francs pour l'équipe B et d'un Check-ball pour l'équipe A.

Exemple 7-23

A1 est en possession du ballon. A2 et B2 se battent pour la position préférentielle au poste bas. Une double faute est sifflée à A2 et B2. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe A et la 7^{ème} faute de l'équipe B.

Interprétation 7-23 :

Les sanctions égales pour une double faute doivent toujours s'annuler indépendamment du nombre de fautes d'équipe. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.

Exemple 7-24 :

A1 est en possession du ballon. A2 et B2 se battent pour la position préférentielle au poste bas. Une double faute antisportive est sifflée à A2 et B2. Il s'agit de la première faute d'antisportive de A2 et de la deuxième de B2.

Interprétation 7-24 :

Les sanctions des doubles fautes doivent toujours s'annuler mutuellement, qu'il s'agisse de la première ou de la deuxième faute d'un joueur. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A qui avait le ballon. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.

Art. 8 - Comment jouer le ballon

8.1. 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 par un dribble ou une passe depuis l'intérieur du terrain, directement sous le panier (pas depuis derrière la ligne de fond), pour amener le ballon à un endroit du terrain situé derrière l'arc.
- L'équipe en défense n'est pas autorisée à jouer le ballon sous le panier dans la « zone de demi-cercle de non-charge ».

8.2. 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).

8.3. Si l'équipe en défense intercepte le ballon ou réalise un contre, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou par dribble)

8.4. La possession du ballon accordée à l'une ou l'autre équipe à la suite d'une situation de ballon mort commence 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.

8.5. Un joueur est considéré comme étant « derrière l'ARC » quand plus aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ou sur la ligne de l'arc.

8.6 En cas de situation d'entre-deux, le ballon sera attribué par un Check-ball à l'équipe en défense. Le chronomètre des tirs devra être réinitialisé à 12 secondes.

Principe 1 :

Après un panier marqué toutes les actions avec l'intention de retarder le jeu doivent conduire à un avertissement immédiat. Toute tentative ultérieure de retarder le jeu par une équipe déjà avertie doit conduire à une faute technique.

Exemple 8-1 : Après un tir réussi de A1, B1 récupère le ballon pour reprendre le jeu. A2, commence à défendre contre B1 de façon claire à l'intérieur du demi-cercle de non-charge.

- L'équipe A n'avait pas reçu d'avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de l'équipe A.
Interprétation 8-1.1 : l'arbitre doit donner un avertissement officiel à l'équipe A pour avoir retardé le jeu.
- L'équipe A avait déjà reçu un avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de A2.
Interprétation 8-1.2 : l'équipe A doit être immédiatement sanctionnée d'une faute technique pour avoir retardé le jeu

Exemple 8-2 : Après un tir réussi de A1, B1 tente d'attraper le ballon pour reprendre le jeu. A2 à l'intérieur du demi-cercle de non-charge commence à empêcher B1 de prendre le ballon sans créer de contact avec B1.

- L'équipe A n'avait pas reçu d'avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de l'équipe A.
Interprétation 8-2.1 : l'arbitre doit donner un avertissement officiel à l'équipe A pour avoir retardé le jeu.
- L'équipe A avait déjà reçu un avertissement pour avoir retardé le jeu avant cette action.
Interprétation 8-2.2 : l'équipe A doit être immédiatement sanctionnée d'une faute technique pour avoir retardé le jeu.

Exemple 8-3 : Après un tir réussi de A1, l'équipe B n'essaie pas immédiatement de récupérer le ballon.

- L'équipe B n'avait pas reçu d'avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de l'équipe B.
Interprétation 8-3.1 : l'arbitre devra arrêter le jeu pour éviter que l'équipe B fasse écouler le temps et devra donner un avertissement officiel à l'équipe B pour avoir retardé le jeu. Check-ball pour l'équipe B.
- L'équipe B avait déjà reçu un avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de l'équipe B.
Interprétation 8-3.2 : l'équipe B doit être immédiatement sanctionnée d'une faute technique pour avoir retardé le jeu.

Exemple 8-4 : Après un tir réussi de A1, B1 touche le ballon avec sa jambe et le ballon sort des limites.

- a. Le ballon est touché du pied accidentellement par B1.

Interprétation 8-4.1 : Check-ball pour l'équipe B.

- b. Le ballon est touché du pied délibérément par B1.

Interprétation 8-4.2 :

- Si l'équipe B n'a pas encore reçu d'avertissement pour avoir retardé le jeu, l'arbitre doit donner un avertissement à l'équipe B et le jeu devra reprendre par un Check-ball pour l'équipe B.
- Si l'équipe B avait déjà reçu un avertissement pour avoir retardé le jeu, une faute technique sera imputée à l'équipe B.

Exemple 8-5 : Après un tir réussi de A1, B1 récupère le ballon, puis :

- a. B1 touche la ligne avec un pied.

Interprétation 8-5.1 : il s'agit d'une violation de sortie des limites du terrain de B1, Check-ball pour l'équipe A.

- b. B1 fait 3 pas avant de commencer un dribble.

Interprétation 8-5.2 : c'est une violation de marcher de B1, Check-ball pour l'équipe A.

Exemple 8-6 : Après un tir réussi de A1, B1 passe le ballon à B2 à l'intérieur de la zone de tir à 1 point. B2 tente un tir.

Interprétation 8-6 : dès que le ballon quitte les mains de B2, l'arbitre sifflera une violation de « ballon non ressorti » car B2 n'avait pas le droit de tenter un tir.

Exemple vidéo :

- Violation de « ballon non ressorti » avant un tir → [VIDEO](#)

Exemple 8-7 : Après un tir raté de A1, B1 prend le ballon au rebond et dribble pendant 8 secondes à l'intérieur de la zone de tir à 1 point. Avant que le ballon ne soit ressorti, B1 est victime d'une faute de A1.

Interprétation 8-7 : la faute doit compter, car l'équipe B a le droit de ressortir le ballon jusqu'à ce que la période de chronomètre des tirs expire.

Exemple 8-8 : le tir A1 est contré par B1. B2 récupère le ballon et pénètre vers le panier sans avoir ressorti le ballon. Immédiatement après que le ballon a quitté les mains de B2 sur son tir en course, B2 est victime d'une faute de A3. Le tir en course est réussi.

Interprétation 8-8 : Il s'agit d'une violation de « ballon non ressorti » car l'équipe B n'a pas le droit de tenter un tir. Le panier ne doit pas compter. Check-ball pour l'équipe A. La faute défensive ne doit pas être prise en compte, sauf si c'est une faute antisportive ou disqualifiante.

Exemple vidéo :

- Violation de « ballon non ressorti » avant un tir → [VIDEO](#)

Exemple 8-9 : Dans sa tentative de ressortir le ballon, A1 dribble en mettant un pied en dehors de la zone de tir à 1 point et soulève l'autre pied.

Interprétation 8-9 : Le ballon est ressorti, car plus aucun pied de A1 n'était à l'intérieur de l'arc ni sur l'arc.

Exemple 8-10 : Pendant un Check-ball entre B1 et A1 en haut de l'arc, B1 jette le ballon hors de portée de A1.

- a. L'équipe B n'avait pas reçu d'avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de B1.

Interprétation 8-10.1 : l'arbitre doit donner un avertissement officiel à l'équipe B. A1 doit recevoir le ballon derrière l'arc. B1 doit remettre le ballon à A1 avec la main ou faire rebondir le ballon pour faire une passe normale de basketball à A1.

- b. L'équipe B avait déjà reçu un avertissement pour avoir retardé le jeu avant cette action.

Interprétation 8-10.2 : L'équipe B doit être immédiatement sanctionnée d'une faute technique.

Exemple 8-11 : Pendant le Check-ball, B1 se positionne trop près de A1.

Interprétation 8-11 : L'arbitre ne doit pas permettre de reprendre le jeu jusqu'à ce qu'il y ait une distance raisonnable (environ 1 mètre) entre A1 et B1.

Exemple 8-12 : Pendant le Check-ball entre B1 et A1, B1 tape immédiatement le ballon dans les mains de A1 avant que A1 en prenne vraiment le contrôle.

- a. L'équipe B n'avait pas reçu d'avertissement pour avoir retardé le jeu avant cette action.
Interprétation 8-12.1 : L'arbitre doit donner un avertissement officiel à l'équipe B pour avoir retardé le jeu. A1 doit avoir pris le contrôle du ballon avant que B1 puisse jouer activement le ballon. Le chronomètre des tirs et le chronomètre de jeu doivent être corrigés si du temps s'est écoulé.
- b. L'équipe B avait déjà reçu un avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de B1.
Interprétation 8-12.2 : L'équipe B doit être immédiatement sanctionnée d'une faute technique.

Exemple vidéo :

- Retard de jeu – Avertissement/Faute Technique → [VIDÉO](#)

Exemple 8-13 : A1 est en train de dribbler lorsque B1 tape le ballon. Les deux joueurs poursuivent alors le ballon. Puis A1 et B1 attrapent ensemble fermement le ballon. L'arbitre siffle un entre-deux.

Interprétation 8-13 : L'équipe qui était en défense doit bénéficier du ballon, dans le cas présent l'équipe B.

Exemple 8-14 : A1 tente un tir. Après que le ballon a touché l'anneau, A2 et B3, sautent pour prendre le rebond et atterrissent au sol en tenant fermement le ballon des 2 mains. L'arbitre siffle un entre-deux.

Interprétation 8-14 : le ballon doit être attribuée à l'équipe B, car l'équipe A a eu la dernière possession du ballon. L'équipe qui n'avait pas la dernière possession du ballon est considérée comme l'équipe en défense.

Exemple 8-15 : Alors que l'équipe A a la possession du ballon, le jeu est arrêté par l'arbitre parce que :

- a. Le terrain de jeu est endommagé.
Interprétation 8-15-1 : le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A avec le temps restant sur le chronomètre des tirs.
- b. Le joueur A1 est blessé et nécessite une attention immédiate.
Interprétation 8-15-2 : le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A et avec le temps restant réel sur le chronomètre des tirs.
- c. Le joueur B1 est blessé et nécessite une attention immédiate.
Interprétation 8-15-3 : le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe A avec une nouvelle période de 12 secondes sur le chronomètre des tirs des tirs.

Exemple 8-16 : L'équipe A réussit un tir du terrain. B1 prend le contrôle du ballon à l'intérieur du demi-cercle, mais ne fait pas activement l'effort de quitter la zone du demi-cercle.

Interprétation 8-16 : l'arbitre doit appliquer strictement la règle des 3 secondes dès que B1 prend le contrôle du ballon dans la zone restrictive.

Exemple 8-17 : Après un tir réussi de A1, B1 récupère le ballon pour reprendre le jeu. A1 entre à l'intérieur du ½ cercle de non-charge et commet une faute :

- a. L'équipe B n'avait pas reçu d'avertissement pour avoir retardé le jeu avant l'action de A2.
Interprétation 8-17.1 : La faute sur le contact ne doit pas être pris en compte, sauf si c'est une faute antisportive ou disqualifiante. L'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement et doit donner un avertissement officiel à l'équipe B pour avoir retardé de jeu.
- b. L'équipe B avait déjà reçu un avertissement pour avoir retardé le jeu avant cette action.
Interprétation 8-17.2 : La faute sur le contact ne doit pas être pris en compte, sauf si c'est une faute antisportive ou disqualifiante. L'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement et doit sanctionner immédiatement l'équipe B d'une faute technique.

Art. 9 – Chercher à gagner du temps

9.1. Chercher à gagner du temps ou ne pas jouer activement (c.-à-d. ne pas tenter de marquer) doit être sanctionné d'une violation.

9.2. Si le terrain est équipé d'un chronomètre des tirs, une équipe doit tenter un tir dans les 12 secondes. Le chronomètre des tirs doit démarrer dès que le ballon est dans les mains des joueurs attaquants (après le Check-ball avec le joueur défenseur ou, sous le panier, après un panier marqué).

9.3. Un joueur attaquant, après que le ballon a été ressorti, ne doit pas conserver le ballon ou dribbler pendant plus de 5 secondes en restant dos au panier ou de côté par rapport au panier.

Note : si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs et qu'une équipe n'essaie pas suffisamment d'attaquer le panier, lors des 5 dernières secondes l'arbitre doit informer l'équipe attaquante des secondes restant en comptant à voix haute et en le montrant avec le bras étendu.

Principe 1

Si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs, l'Art. 9.1 doit être appliqué par l'arbitre qui avertit l'équipe en comptant les 5 dernières secondes.

Dans le cas où le terrain est équipé d'un chronomètre des tirs, l'Art. 9.2 s'applique pour établir si un joueur cherche à gagner du temps ou s'il ne joue pas activement.

Principe 2 :

Un joueur qui remet en état un de ses équipements (lacets de chaussures, etc.) et qui retarde le jeu de ce fait doit être remplacé immédiatement et ne pourra entrer en jeu que lors de la prochaine situation de ballon mort. Le refus de quitter le terrain après avoir été demandé par l'arbitre doit entraîner une faute technique.

Exemple 9-1 :

Après que le ballon a été ressorti, A1 dribble à l'intérieur de la zone de tir à 1 point, près de la ligne de tir à 2 points, avec le dos au panier pendant plus de 5 secondes.

Interprétation 9-1 :

Il s'agit d'une violation de « jouer la montre » de A1 (antijeu). Check-ball pour l'équipe B.

Exemple 9-2 :

A1 tient un ballon vivant en dehors de la zone de tir à 1 point et passe le ballon à A2 qui est près du panier. A2 dribble pendant 3 secondes à l'intérieur de la zone restrictive.

Interprétation 9-2 :

Il s'agit d'une violation de 3 secondes. Check-ball pour l'équipe B.

Exemple 9-3 :

A1 tient un ballon vivant en dehors de la zone de tir à 1 point et passe le ballon à A2, proche du panier. A2 conserve le ballon pendant 2 secondes dos au panier, commence à dribbler toujours dos au panier pendant 2 secondes puis reprend le ballon en main et reste dos au panier pendant 1 seconde.

Interprétation 9-2 :

Il s'agit d'une violation d'antijeu. Check-ball pour l'équipe B.

Art. 10 - Remplacements

Toute équipe peut bénéficier d'un remplacement lorsque le ballon devient mort, avant un Check-ball ou un lancer-franc. Le remplaçant peut entrer en jeu après que son coéquipier a quitté le terrain et qu'il a établi un contact physique avec lui. Les remplacements ne peuvent être effectués que derrière la ligne de fond à l'opposé du panier et ne nécessitent aucune action de la part des arbitres ou des officiels de table

Exemple 10-1 :

Après un tir réussi de A1, B4 remplace B1 alors que le chronomètre de jeu tourne.

Interprétation 10-1 :

Le remplacement de B1 n'est pas autorisé. Après un tir du terrain, le ballon ne devient pas mort et il est à disposition de l'équipe B. L'équipe B doit être immédiatement sanctionnée d'une faute technique.

Exemple 10-2 :

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. B4 remplace B1 entre le premier et le deuxième lancer-franc avant que le ballon soit remis à A1 pour son deuxième lancer-franc.

Interprétation 10-2 :

Le remplacement de B1 doit être accordé puisque le ballon est mort.

Art. 11 - Temps-morts

11.1. Chaque équipe a droit à 1 temps-mort d'équipe. Tout joueur ou remplaçant peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

11.2. En cas de production télévisuelle, l'organisateur peut décider de mettre en place 2 temps-morts TV supplémentaires qui doivent être accordés au premier ballon mort après que le chronomètre de jeu a affiché respectivement 6:59 et 3:59 lors de chaque rencontre.

11.3 Tous les temps-morts doivent avoir une durée de 30 secondes.

Exemple 11-1 : Pendant la prolongation, après un tir réussi du terrain par A1, B1 demande un temps-mort.

Interprétation 11-1 : Le ballon ne devient pas mort après un tir réussi du terrain et il est à disposition de l'équipe B. Par conséquent, la demande de temps-mort ne doit pas être prise en compte et le temps-mort ne doit pas être accordé. L'équipe B devra reprendre le jeu par une passe ou un dribble depuis l'intérieur du terrain, directement sous le panier (pas derrière la ligne de fond), pour l'amener derrière l'arc.

Art. 12 - Utilisation du matériel vidéo

12.1. S'il est disponible et approuvé par le Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France), si présent, les arbitres doivent être autorisés à utiliser le système de re visionnage vidéo (« IRS ») avant la signature de la feuille de marque pour :

1. Décider s'il y a eu un bon enregistrement du score, et identifier tout mauvais fonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs, à tout moment pendant le jeu.
2. Décider si le dernier tir du terrain à la fin du temps de jeu réglementaire a été lâché à temps et/ou si ce tir compte 1 ou 2 points.
3. Revoir toute situation de jeu pendant les 30 dernières secondes du temps de jeu réglementaire ou pendant la prolongation
4. Identifier l'implication de tout membre d'équipe au cours de tout acte de violence
5. Contrôler un Challenge demandé par une équipe comme le prévoit les Règles Officielles du Basketball 3X3.

12.2. Sans préjudice de l'article précédent, et uniquement en utilisant la vidéo officielle et le matériel vidéo officiel, les points suivants peuvent faire l'objet d'un Challenge :

- Si le dernier tir du terrain à la fin du temps de la rencontre a été lâché à temps
- Si ce tir du terrain doit compter 1 ou 2 points.

Note : une demande de Challenge ne sera possible que lors des Jeux olympiques, de la Coupe du monde (catégorie open uniquement) et du World Tour, ainsi que dans les cas prévus par les règles de la compétition concernée si le système de re visionnage vidéo est disponible.

Principe 1 : Challenge et re visionnage vidéo

Dans le cas où un système de re visionnage vidéo (« IRS ») est disponible pour les Jeux olympiques, les tournois de qualification olympique, la World Cup (catégorie Open uniquement) et le World Tour, ainsi que dans les cas prévus par les règles de la compétition concernée si le système de re visionnage vidéo est disponible, tout joueur de n'importe quelle équipe peut demander Challenge (un examen vidéo) dans l'une des situations énumérées ci-dessous.

Seul(s) un(des) point(s) marqué(s) et/ou un coup de sifflet de l'arbitre peut être « challengé ». Un no call (non-coup de sifflet) amenant à un panier marqué ne peut pas être « challengé ». Les situations pour lesquelles un Challenge peut être demandé par une équipe pendant le jeu sont les suivantes (liste exhaustive) :

- Vérifier si un tir réussi a été lâché avant ou après l'expiration du chronomètre des tirs.
- Identifier le joueur qui a sorti le ballon des limites du terrain lorsque cette violation est sifflée dans les 2 dernières minutes du temps réglementaire ou au cours de la prolongation d'une rencontre. Un Challenge ne peut pas être demandé si l'arbitre n'a pas sifflé une violation de sortie des limites du terrain.
- Vérifier si le joueur a bien commis une violation de sortie des limites du terrain lorsque cette violation est sifflée dans les 2 dernières minutes ou dans la prolongation d'une rencontre. Un Challenge ne peut pas être demandé si l'arbitre n'a pas sifflé une violation de sortie du terrain.
- Vérifier si un joueur a bien ressorti le ballon après une nouvelle possession d'équipe.
- Vérifier si la possession du ballon a changé ou si le ballon a été/n'a pas été ressorti avant une tentative de tir.
- Vérifier si un tir au panier doit compter et, si oui, si celui-ci doit compter 1 ou 2 points. Seule l'action de tir peut être réexaminée.
- Vérifier si, lors d'une faute sifflée sur le tireur, 1 ou 2 lancer(s) franc(s) doit être accordé(s).

Pour demander un Challenge, le joueur doit utiliser sa voix en disant « Challenge » de façon forte et claire, et en indiquant un « C » à l'aide de son pouce et de son index. Le Challenge ne peut être demandé qu'immédiatement, à la première des deux éventualités suivantes : pendant la possession du ballon suivante ou à la prochaine situation de ballon mort qui suit l'action à réviser. Si le Challenge n'est pas demandé quand une équipe prend possession du ballon immédiatement après que la situation s'est produite ou au premier ballon mort qui suit, la demande de Challenge devra être refusée.

Pendant le re visionnage de l'arbitre, tous les joueurs doivent rester à l'écart de la table de marque.

- Si, après le re visionnage, la décision de l'arbitre est confirmée et qu'elle reste inchangée (le Challenge est perdu), l'équipe perdra son droit au Challenge pour le reste de la rencontre.
- Si, après re visionnage, la décision de l'arbitre est corrigée et modifiée (le Challenge est gagné), l'équipe doit conserver son droit au Challenge.
- Si les images vidéo ne sont pas claires, la décision de l'arbitre restera inchangée et l'équipe conservera son « droit au Challenge » pour le reste de la rencontre.

Principe 2 : Aide du Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France)

Le Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France) peut servir de conseil à l'arbitre pour déterminer la bonne décision, mais la décision finale doit être prise par l'arbitre.

Pour solliciter l'attention de l'arbitre, le Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France) ne peut arrêter le jeu qu'après un panier marqué et validé, mais sans placer aucune équipe en position de désavantage.

Exemple 12-1 :

A1 tente un tir réussi près de la fin de la période de chronomètre des tirs lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. L'équipe B prend le contrôle du ballon. A1 commet une faute. B1 demande un Challenge concernant le panier marqué par A1.

Interprétation 12-1 :

La demande de Challenge de B1 pour vérifier si le tir réussi de A1 a été tenté dans les temps doit être accordée.

1. Si le Challenge est gagné, le panier de A1 ne doit pas compter. La faute de A1 doit être annulée (sauf en cas de TF, UF ou DF). Le chronomètre de jeu doit être réglé sur le temps affiché au moment où la violation du chronomètre des tirs s'est produite. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B (sauf si une TF, UF ou DF a été sifflée)
2. Si le Challenge est perdu, le tir et la faute de A1 comptent. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B (à moins que la faute ne conduise à une situation de tir de lancer-franc). Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé.

Exemple 12-2 :

A1 tente un tir manqué près de la fin de la période de chronomètre des tirs lorsque le signal du chronomètre de tir sonne. A2 s'empare du ballon au rebond, tire et marque. Au cours de la première possession du ballon par l'équipe B après le panier marqué par A2, B1 demande un Challenge pour vérifier via la vidéo si le ballon sur le tir de A1 a été lâché dans les temps.

Interprétation 12-2 :

La demande de Challenge n'est pas accordée. Seul un tir réussi du terrain peut être « challengé » pour vérifier si le tir a été relâché à temps ou non.

Exemple 12-3 :

A1 tente un tir près de la fin de la période de chronomètre des tirs. Le tir manque l'anneau et le chronomètre des tirs est réinitialisée par erreur. A2 prend le ballon au rebond, tire et marque. L'équipe B prend possession du ballon. B1 demande un Challenge concernant la réinitialisation erronée du chronomètre de tir.

Interprétation 12-3 :

La demande de Challenge ne doit pas être accordée. Seul l'arbitre peut décider d'un re visionnage pour un dysfonctionnement du chronomètre de tir.

Exemple 12-4 :

A1 prend le rebond après le tir au panier de l'équipe B. A1 dribble vers le panier sans ressortir le ballon et réussit un tir du terrain. L'équipe B prend le contrôle du ballon. A1 commet une faute. B1 demande un Challenge pour vérifier si l'équipe A a bien ressorti le ballon.

Interprétation 12-4 :

La demande de Challenge est accordée.

- Si le Challenge est gagné, le tir de l'A1 ne doit pas compter et la faute de A1 sera annulée (sauf TF, UF ou DF). Le chronomètre de jeu doit être modifié et réglé sur le temps correspondant au moment où la violation s'est produite. Le jeu doit continuer avec un Check-ball pour l'équipe B (sauf si une TF, UF ou DF a été sifflée).
- Si le Challenge est perdu, le tir réussi et la faute de A1 comptent. Le jeu doit continuer avec un Check-ball pour l'équipe B (à moins que la faute ne mène à une situation de lancer-franc). Le chronomètre de jeu ne doit pas être réinitialisé.

Exemple 12-5 :

A1 prend le rebond après un tir du terrain de l'équipe B. A1 dribble vers le panier sans ressortir le ballon et manque son tir. A2 prend le rebond, tire et marque. Au cours de la première possession du ballon de l'équipe B, après le panier marqué de A2, B1 demande un Challenge pour vérifier si l'équipe A a bien ressorti le ballon.

Interprétation 12-5 :

La demande de Challenge est accordée. B1 a demandé le Challenge pendant la possession du ballon suivante de l'équipe B.

Exemple 12-6 :

A1 dribble et effectue un fumble (perte accidentelle du contrôle du ballon). A1 et B1 se disputent la possession du ballon. Une faute est sifflée à A1, 8^{ème} faute de l'équipe A. 2 lancers francs sont attribués à tort à B1. A2 demande un Challenge pour vérifier qu'il n'a pas perdu le contrôle du ballon.

Interprétation 12-6 :

La demande de Challenge est accordée. Les lancers francs seront annulés car la faute de A1 est considérée comme une faute offensive d'une équipe en contrôle du ballon. Le jeu doit reprendre par un Check-ball pour l'équipe B.

Exemple 12-7 :

A1 réussit un tir à 2 points. Au cours de son action de tir, A1 marche sur la ligne de touche. L'équipe B prend possession du ballon et demande alors un Challenge sur la validité du tir.

Interprétation 12-7 :

La demande de Challenge est accordée. L'action de tir est susceptible d'être réexaminée. Le tir sera annulé et le jeu continuera avec un Check-ball pour l'équipe B. Le chronomètre de jeu doit être réinitialisée au moment auquel la violation de sortie des limites du terrain s'est produite.

Exemple 12-8 : A1 est victime d'une faute pendant l'action de tir près de la ligne de panier à 2 points.

- a. L'arbitre attribue 1 lancer-franc à A1. L'équipe A demande un Challenge pour savoir s'il s'agissait d'une tentative de tir à 1 ou 2 points.
- b. L'arbitre attribue 2 lancers-francs à A1. L'équipe B demande un Challenge pour savoir s'il s'agissait d'une tentative de tir à 1 ou 2 points.

Interprétation 12-8 :

Dans les deux cas, la demande de Challenge est accordée. L'action de tir est susceptible d'être réexaminée. L'arbitre examinera si le tir a eu lieu derrière l'arc ou non.

Exemple 12-9 :

A1 est victime d'une faute pendant son action de tir près de la ligne de panier à 2 points. L'arbitre attribue 2 lancers-francs à A1. L'équipe B demande un Challenge sur la validité du tir.

Interprétation 12-9 :

La demande de Challenge est accordée. L'action de tir est susceptible d'être réexaminée. L'arbitre devra examiner si une violation de sortie des limites du terrain, si l'expiration de la période de chronomètre de tir ou l'expiration du temps de jeu a eu lieu pendant l'action de tir. Les coups de sifflet constituant un jugement de l'arbitre ne peuvent pas être re visionnés.

Exemple 12-10 :

Avec 5 :30 min restant à jouer dans la rencontre, A1 et B2 se disputent la possession du ballon. Le ballon sort du terrain et l'arbitre attribue le ballon à l'équipe A. L'équipe B demande un Challenge pour vérifier quel joueur a fait sortir le ballon des limites du terrain.

Interprétation 12-10 :

La demande de Challenge n'est pas accordée. Une demande de Challenge pour identifier le joueur qui a provoqué la sortie du ballon des limites du terrain ne sera accordée que dans les 2 dernières minutes d'une rencontre ou pendant la prolongation.

Exemple 12-11 :

A1 près de la ligne de touche reçoit une passe de A2. A1 s'engage vers le panier et marque un panier. B1 prend la nouvelle possession du ballon et demande un Challenge prétendant que A1 était hors des limites du terrain quand il a reçu la passe de A2.

Interprétation 12-11 :

La demande de Challenge n'est pas accordée. Une décision de no call (absence de coup de sifflet) conduisant à un panier marqué ne peut pas être « challengée ».

Art. 13 - Procédure de réclamation

13.1. Une équipe peut déposer une réclamation dans le cas où elle estime que ses intérêts ont été lésés par :

- Une erreur de score, de chronomètre de jeu ou de chronomètre des tirs qui n'a pas été corrigée par l'arbitre.
- Une décision de forfait, d'annulation, de report, de match non joué ou de non reprise d'une rencontre.
- Une violation aux règles d'éligibilité.

13.2. En cas de réclamation, seule la vidéo officielle et le matériel vidéo officiels peuvent être utilisés.

13.3. En cas de réclamation d'une équipe, celle-ci doit se conformer aux procédures suivantes :

- Un joueur de cette équipe doit signer la feuille de marque immédiatement à la fin de la rencontre et produire une explication écrite des raisons de la réclamation, avant que les arbitres n'aient signé la feuille de marque.
- Un dépôt de garantie de 200 USD s'applique pour chaque réclamation et restent dus si la réclamation est perdue.

13.4 Le Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France) (ou une personne désignée comme responsable des réclamations lors de la réunion technique organisée la veille de l'événement avec les équipes), devra se prononcer sur la réclamation dans les meilleurs délais, en tout cas au plus tard avant le début de la prochaine phase de poule ou du prochain tour à élimination. Sa décision est considérée comme une décision prise sur le terrain de jeu et n'est pas susceptible de révision ou d'appel. Exceptionnellement, les décisions concernant l'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel dans les conditions prévues par les règlements en vigueur.

13.5. Le Superviseur Sportif (Manager d'Organisation en France) (ou une personne désignée comme responsable des réclamations lors de la réunion technique organisée la veille de la manifestation avec les équipes) ne peut pas décider de modifier le résultat du match à moins qu'il n'y ait des preuves concluantes que, sans l'erreur qui a donné lieu à la réclamation, on serait parvenu certainement au nouveau résultat. Si une réclamation est acceptée pour des raisons autres que les règles d'éligibilité et conduit à changer le vainqueur de la rencontre, un match nul sera déclaré et une prolongation devra être jouée immédiatement.

Art. 14 - Classements des équipes

Pour les poules et les classements de toute compétition (cela ne s'applique pas aux classements des « Tours »), les règles de classement suivantes s'appliquent.

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 :

1. Le plus grand nombre de victoires (ou le plus grand ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres dans la comparaison entre les poules).
2. La comparaison des résultats des confrontations directes entre les équipes concernées (seules les victoires/défaites sont prises en compte et ne s'appliquent qu'au sein d'une même poule).
3. La plus grande moyenne de points marqués (sans prendre en compte les scores acquis lors des victoires par forfait).

Si les équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, l'(les)équipe (s) avec le plus haut ranking gagne(nt) le tie-break.

Les classements pour les « Tours » (les « Tours » sont considérés comme des séries de tournois connectés) sont calculés via le dénominateur des « Tours », c'est-à-dire soit celui des joueurs (si les joueurs peuvent créer de nouvelles équipes dans chaque tournoi) ou celui des équipes (si les joueurs sont liés à une équipe pour l'ensemble du Tour). L'ordre de classement du tour est le suivant :

- Classement lors de l'événement final ou d'avant celui-ci (celui qui a servi aux qualifications pour le Tour final).
- Les points aux classements du tour recueillis lors du classement final de chaque étape du tour.
- Le plus grand nombre de victoires amassées dans le tour (ou le plus grand ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres).
- La meilleure moyenne de points marqués pendant le tour (sans prendre en considération les chiffres des victoires acquises par forfait).
- Le classement permettant de rompre les égalités sera un classement du « Tour » établi simultanément à partir du classement de chaque événement spécifique.

Quelle que soit la taille du tournoi, les points du « Tour » sont attribués ainsi pour chaque tournoi dans le but d'établir un classement de tour :

Classement du tournoi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Points pour le tour	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Les classements du tour sont constitués avec toutes les équipes ayant participé à ce tour, qu'elles participent ou non au prochain événement.

Principe :

Une équipe disqualifiée par l'organisateur en raison d'une défaite par défaut ou de 2 forfaits dans un tournoi ou pour des raisons disciplinaires ne peut pas se voir attribuer des points de classement individuels et doit être affichée comme «DQF» en dernière position du classement de la poule et du classement final. Les résultats et les statistiques des rencontres déjà joués doivent être conservés.

Si une équipe est disqualifiée après avoir gagné un match d'élimination directe, l'équipe perdante sera déclarée vainqueur de la rencontre mais gardera son score de la rencontre tel qu'il était, tandis que le score de l'équipe disqualifiée sera ramené à 0. La nouvelle équipe gagnante doit passer au tour suivant et aura terminé sa confrontation.

Exemple 14-1 : Après la fin de toutes les rencontres de la phase de poule, l'équipe A et l'équipe B terminent :

- a. Avec un bilan victoire/défaite de 2-2. L'équipe A est classée devant l'équipe B dans la poule en raison des résultats des oppositions en face-à-face. Les deux équipes accèdent à la phase d'élimination directe et toutes les deux sont éliminées après leur premier match éliminatoire. Au classement final, l'équipe B (17,5 points marqués en moyenne) est classée devant l'équipe A (16,5 points marqués en moyenne).

Interprétation 14-1-1 : le classement final est correct. La comparaison des résultats des oppositions en face-à-face n'est appliquée que dans les poules, mais pas dans le classement final. Les deux équipes terminant à égalité avec un bilan victoire/défaite de 2-3, l'équipe B est classée devant l'équipe A en raison de sa moyenne de points plus élevée.

- b. Avec un bilan victoire/défaite de 1-2. L'équipe A est classée devant l'équipe B dans la poule en raison de la comparaison des confrontations en face à face. Les deux équipes ne doivent pas poursuivre en phase d'élimination directe. Au classement final, l'équipe B (17,5 points marqués en moyenne) est classée en avance sur l'équipe A (16,5 points marqués en moyenne).

Interprétation 14-1-2 : le classement final est correct. La comparaison des résultats des oppositions en face-à-face n'est appliquée que dans les poules, mais pas dans le classement final. Les deux équipes terminant avec un bilan victoire/défaite de 1-2, l'équipe B est classée devant l'équipe A en raison de sa moyenne de points plus élevée.

Art. 15 - Règles de constitution du tableau

Les équipes sont affectées aux différentes places du tableau en fonction des points au ranking de chaque équipe (somme des rangs des 3 meilleurs joueurs de l'équipe avant la compétition), sauf si prévu autrement dans les règlements de la compétition. En cas de ranking identique pour des équipes, l'affectation dans le tableau doit être déterminée aléatoirement avant la compétition.

Dans les compétitions d'équipes nationales, la constitution du tableau doit se faire sur la base du Ranking 3x3 des Fédérations.

Art. 16 - Disqualification

Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre quand il a été sanctionné de 2 fautes antisportives. Un joueur disqualifié pour une rencontre pourra être disqualifié ultérieurement de l'événement par l'organisateur. Indépendamment de cela, l'organisateur doit disqualifier de l'événement le ou les joueurs concerné(s) par des actes de violence, agression verbale ou physique, tentative de tricherie dans les résultats de rencontres, violation des règles antidopage de la FIBA (livre 4 des Règlements Internes de la FIBA).

L'organisateur peut aussi disqualifier une équipe entière lors d'un événement à cause de la contribution de membres de cette équipe (éventuellement pour inaction) à des agissements susmentionnés.

Le droit de la FIBA à imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre réglementaire de l'événement, de celui des conditions générales de play.fiba3x3.com et de celui du règlement intérieur de la FIBA n'est aucunement affecté par toute disqualification liée au présent Art. 16.

Exemple 16-1 :

Avec 9 :38 sur le chronomètre de jeu, A1 et B1 se bousculent mutuellement et l'arbitre les sanctionne une double faute antisportive. Avec 0 :25 sur le chronomètre de jeu, A1 est coupable d'un contact excessif sur B2. A1 est sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation 16-1 :

A1 sera disqualifiée pour avoir commis 2 fautes antisportive. A1 doit immédiatement quitter le terrain et peut être aussi disqualifié de l'événement par l'organisateur.

Exemple 16-2 :

Avec 9 :15 sur le chronomètre de jeu, A3 retarde délibérément la poursuite du jeu après un panier marqué. Puisque l'équipe A était déjà avertie pour la même raison, l'arbitre sanctionne l'équipe A d'une faute technique. Avec 0 :25 sur le chronomètre de jeu, A3 s'adresse irrespectueusement à l'arbitre et une faute technique lui est sifflée.

Interprétation 16-2 : A3 ne doit pas être disqualifié pour avoir commis 2 fautes techniques. Les 2 fautes techniques seront imputées à l'équipe A et compteront comme des fautes d'équipe dans le cadre de cette rencontre.

Art. 17 - Adaptations pour les catégories U12

Les adaptations suivantes aux règles sont recommandées dans les catégories U12 :

1. Dans la mesure du possible, le panier peut être abaissé à 2,60 m.
2. La première équipe à marquer en prolongation remporte le match.
3. Aucun chronomètre des tirs n'est utilisé. Si une équipe ne tente pas suffisamment d'attaquer le panier, l'arbitre doit lui donner un avertissement en décomptant les 5 dernières secondes.
4. Les situations de pénalité pour fautes d'équipes ne sont pas applicables. Toutes les fautes sont suivies par un Check-ball, sauf celles sur action de tir, les fautes techniques et les fautes antisportives.
5. Aucun temps-mort n'est accordé.

Note : la souplesse offerte par la note de l'art 6 peut être appliquée à discrétion si elle est considérée utile.

Principe :

Les rencontres de catégories U12 et plus jeunes peuvent être joués avec un ballon de basketball de taille 5