

BASKET FAUTEUIL

INTRODUCTION 3X3



Basket-Ball

www.francebasketfauteuil.org

LES REGLES

Le terrain / Matériel : Un terrain de jeu réglementaire de 3x3 mesure 15m (largeur) x 11 m (longueur). Un ballon de 3x3 doit être utilisé dans toutes les catégories.

Les équipes : Elles sont composées de 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant) et d'un accompagnateur « mécanicien ». Cette pratique est mixte (homme/femme, handi/valide).

La durée du match : le match dure 10 minutes ou la 1^{ère} équipe à 21 points. Le chronomètre est arrêté sur les arrêts de jeu. En cas d'égalité à la fin des 10 minutes, la prolongation démarre après 1 minute de pause. La 1^{ère} équipe qui a marqué 2 points gagnera la rencontre sur prolongation.

Démarrage du match : la possession du ballon se fait par tirage au sort (pile ou face) par l'arbitre en présence des 2 capitaines. Le gagnant a le choix d'avoir le ballon **au début de la rencontre OU au début de l'éventuelle prolongation**. Le jeu commence après un « check-ball » (le défenseur reçoit la balle et redonne à l'attaquant pour démarrer, une distance de 1 mètre doit séparer les 2 joueurs). L'arbitre donnera un coup de sifflet d'avertissement pour le 1^{er} check-ball du match.



Le jeu : Après chaque situation de ballon mort (sortie de balle, faute, violation...), la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6,75 m, face au panier par un check-ball.

Après une situation d'entre deux : Balle à la défense

Un joueur attaquant n'est pas autorisé à rentrer dans la zone restrictive avant le checkball.

Possession après un panier : Un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué reprendra le jeu en dribblant ou en effectuant une passe à partir d'un point situé à l'intérieur du demi-cercle **qui se trouve sous le panier** (et non à partir d'un point situé derrière la ligne de fond). Les joueurs défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon dans le demi-cercle cercle situé sous le panier, mais peuvent le faire une fois que le ballon n'est plus dans cette zone. Pour pouvoir attaquer l'équipe doit ressortir la balle des 6,75 mètres, **(aucunes roues à l'intérieur NI en contact avec l'arc).**



Classification : 9,5 points sur le terrain, maximum 12,5 points si cartes de couleurs.

Le cumul des 3 joueurs/joueuses (sans abattement) ne pourra dépasser un total de 9,5 points.

Cas particuliers des abattements (+1 point) : Abattements applicables aux joueurs/joueuses U23 (moins de 23ans à la date de l'événement), aux Féminines et aux Séniors (plus de 55 ans à la date de l'événement). Abattements non cumulables pour un même joueur/joueurs (ex : U23 + Féminine)

L'équipe est autorisée à cumuler jusqu'à 3 abattements sur les 3 joueurs/joueuses présents sur le terrain, sachant que :

- 1 Abattement sur le Terrain > Total de 10,5 points autorisés, maximum.
- 2 Abattements sur le Terrain > Total de 11,5 points autorisés, maximum.
- 3 Abattements sur le Terrain > Total de 12,5 points autorisés, maximum.

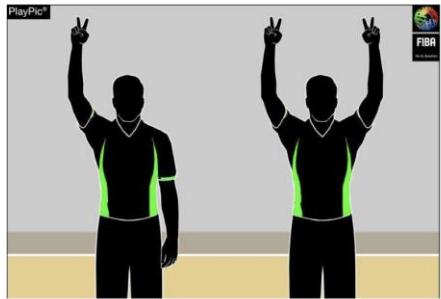
En cas de problème pendant le match (blessure, exclusion, ...) amenant l'équipe à ne pas respecter la classification en vigueur, l'équipe devra terminer avec deux joueurs sur le terrain.

5,0 Val : 1 sur la feuille et terrain. Non Sélectionnables en EDF (hors Fidet) : Pas de limite

Un(e) joueur/joueuse « Non-Classifié » BASKET FAUTEUIL 3vs3 sera considéré comme 5 points.



Comptage des points : 1 point pour les paniers à l'intérieur de l'arc de cercle des 6,75 mètres ou sur lancer franc. 2 points pour les paniers à l'extérieur des 6,75 mètres.

1 POINT	2 POINTS
	
ABAISSEMENT D'UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	DEUX DOIGTS 1 bras levé pour une tentative, 2 bras levés si le panier est réussi

Temps d'attaque : pour éviter un jeu passif, le temps de possession est de 12 secondes. C'est-à-dire que chaque équipe a 12 secondes pour tenter un tir. Si les 12 secondes sont atteintes, c'est une violation. La balle sera pour la défense. Si un chronomètre des tirs n'est pas disponible, l'arbitre doit annoncer « 5 secondes » et décompter.

Dribbler dos au panier : Non Applicable



Les fautes personnels et techniques ne sont pas comptées individuellement. Un joueur peut être seulement éliminé s'il effectue **2 fautes antisportives**. Les fautes sont les mêmes que le basket fauteuil 5x5.

Faute de la 1^{ère} à la 6^{ème} faute d'équipe :

- Hors action de tir checkball
- Sur action de tir réussi 1LF à l'intérieur/extérieur de l'arc
- Sur action de tir manqué 1LF à l'intérieur de l'arc et 2LF à l'extérieur de l'arc

A la 7^{ème} faute d'équipe :

Les 7[°], 8[°] et 9[°] fautes d'équipe sont pénalisées de 2 LF. La 10[°] faute d'équipe et les suivantes seront pénalisées de 2 LF et de la possession du ballon. **Cette clause** s'applique également aux fautes antisportives, aux fautes pendant l'action de tir mais ne doit pas s'appliquer aux fautes techniques.

**A la 7[°] faute d'équipe il y aura 2LF et à la 10[°] 2LF + possession
(peu importe l'endroit et si le panier compte ou pas),**



Remplacement : Les deux équipes peuvent faire un remplacement quand le ballon devient mort, avant un check-ball ou un lancer-franc. Les remplacements peuvent seulement se faire derrière la ligne de fond et ne requièrent aucune intervention des arbitres ni des officiels de table.

Temps mort : Une opportunité de temps mort commence quand le ballon devient mort, avant un check-ball ou un lancer-franc. Durée 30 secondes

Ballon non ressorti :

Le ballon doit être ressorti de l'arc après un rebond défensif ou une interception mais pas sur un rebond offensif.

Si le ballon quitte les mains du joueur lors d'une tentative de tir au panier et avant qu'il ait été ressorti, c'est une violation de « ballon non ressorti », le ballon doit être accordé aux adversaires pour un check-ball.

Sur un ballon non ressorti en cas de FAUTE SUR TIR, la faute doit être ignorée sauf si elle est de nature U ou T



Faute antisportive :

Chaque faute antisportive doit compter comme 2 fautes d'équipe.

La première faute antisportive d'un joueur doit être sanctionnée de 2 lancers-francs, sans possession du ballon. Si la première faute antisportive sanctionnant un joueur est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est marqué, le panier doit compter et 2 lancers-francs doivent être accordés.

Note : Si l'équipe avait 8 fautes d'équipes et qu'une première faute d'antisportive d'un joueur est sanctionnée il y aura 2LF + possession en raison de cette 10^e fautes d'équipe.

La seconde faute antisportive d'un joueur doit être sanctionnée de 2 lancers-francs, et de la possession du ballon. Si la seconde faute antisportive sanctionnant un joueur est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est marqué, le panier doit compter et en plus 2 lancers-francs doivent être accordés ainsi que la possession du ballon.

Faute disqualifiante : 2LF + possession. Compte comme 2 fautes d'équipe



Faute technique (SANS avertissement) :

- Lifting / Pied
- Dépassement point en jeu
- Remplacement illegal
- Simulation

Faute technique (AVEC avertissement) :

- Retarder le jeu : En touchant délibérément le ballon ou empêchant la nouvelle équipe attaquante de reprendre le ballon après qu'il est passé à travers le panier lors d'un tir du terrain ou d'un lancer-franc réussi ; En évitant qu'un check-ball ou qu'un lancer-franc soit joué rapidement
- Comportement

Les règles officielles du basket fauteuil 3x3 s'appliquent pour toutes les situations de match non évoquées



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.

Note : En cas de faute technique pour « lifting » sur tir 1
OU 2LF peut être donné



Rencontre perdue par forfait : Une équipe perd la rencontre par forfait si elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 3 joueurs respectant la règle des points prêts à jouer à l'heure programmée pour le commencement de la rencontre. Cette règle n'est pas obligatoire lors des événements grand public.

En cas de forfait, le score de la rencontre est enregistré : w-0 ou 0-w ("w" signifiant victoire).

Rencontre perdue par défaut : Une équipe perd la rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou si tous ses joueurs sont blessés ou disqualifiés.

En cas de perte de rencontre par défaut, l'équipe vainqueur doit choisir entre conserver son score tel qu'il est ou d'avoir la rencontre gagnée par forfait, alors que le score de 0 sera, dans tous les cas, enregistré pour l'équipe perdant par défaut.



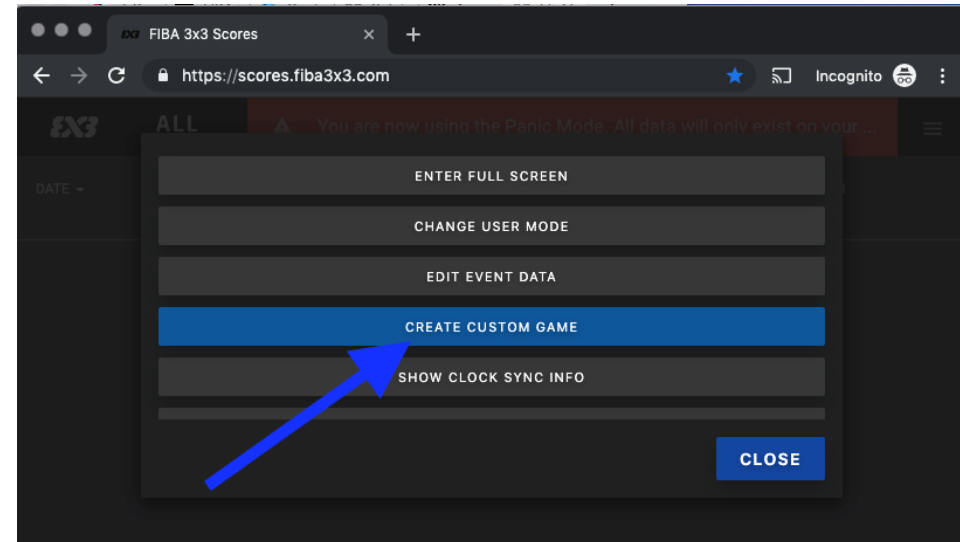
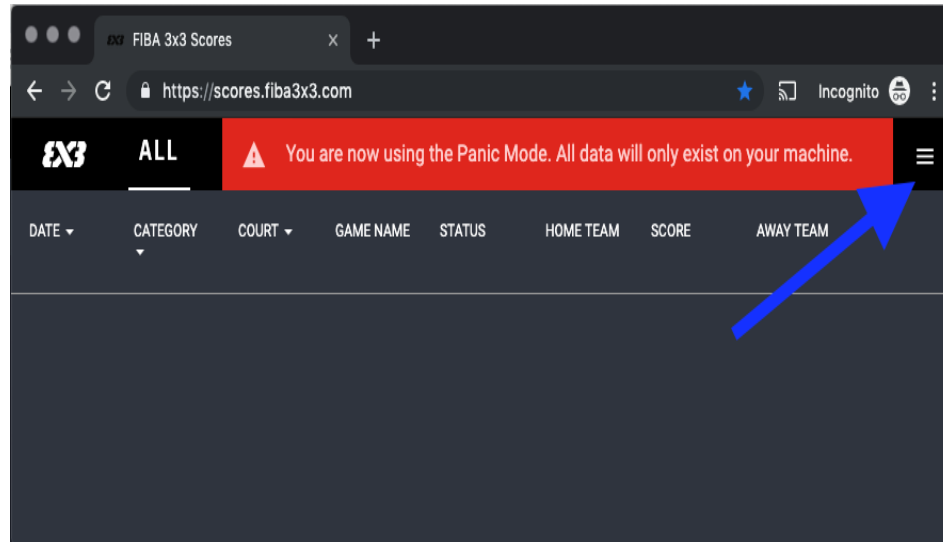
TABLEAU D’AFFICHAGE

Via un ordinateur ayant une connexion Internet, l’OTM doit se rendre sur la page
<https://scores.fiba3x3.com>

Pour une utilisation sans un compte Event Maker

Event Scoring Code : **panicmode**

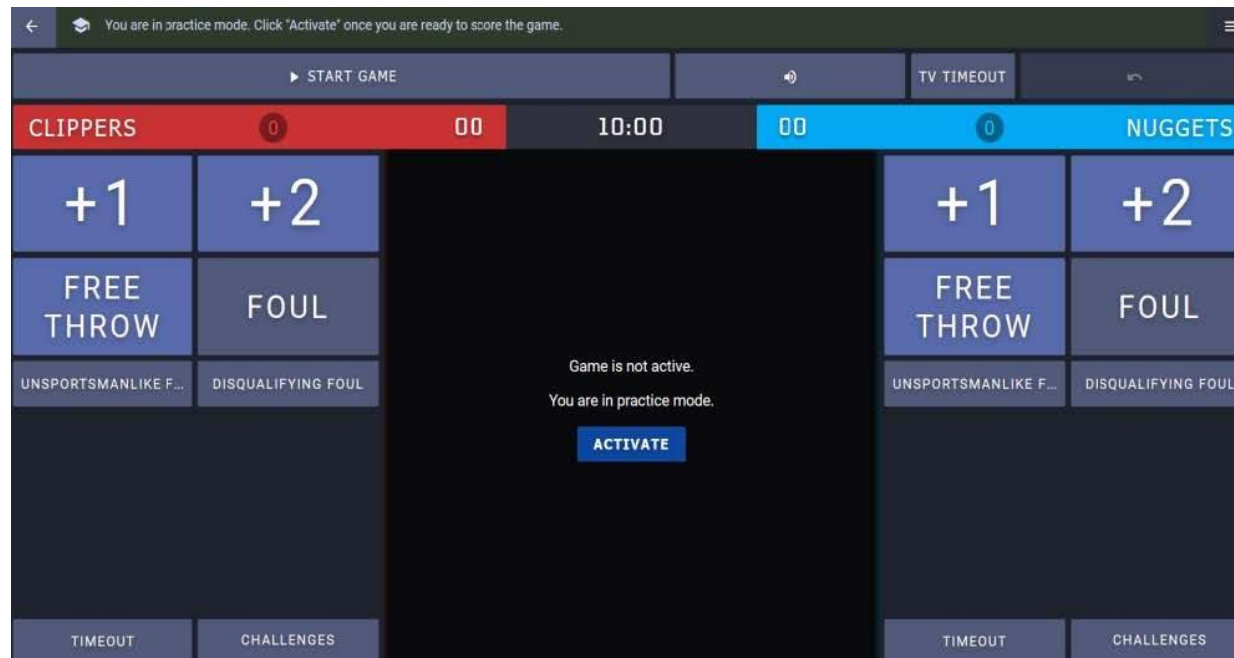
Real name: **3x3**



Cliquer ensuite sur « **Create Custom Game** »



Il accédera ensuite à l'écran du Live Scoring (score du match en temps réel). L'OTM pourra alors contrôler le temps, le score, les fautes et toutes les données de la rencontre.

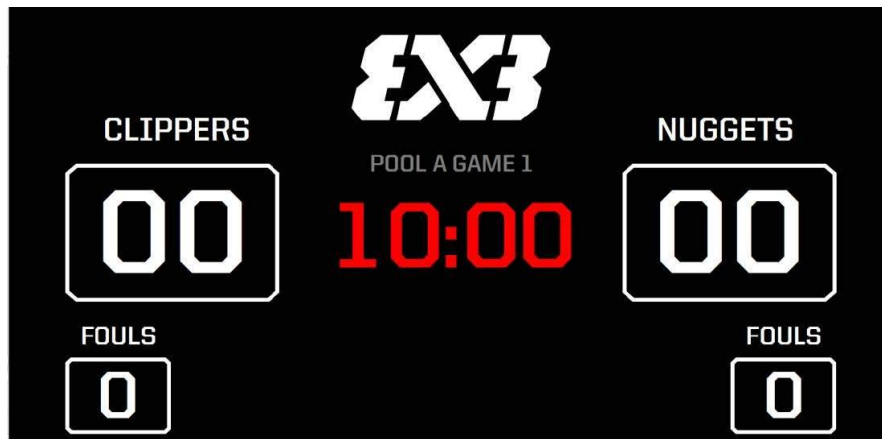


Ne pas oublier de cliquer sur « Activate » avant de lancer le match

Pour afficher le score à la vue des joueurs et des spectateurs sur un autre écran, il faut cliquer sur le menu du Live Scoring situé en haut à droite.



En cliquant sur Scoreboard, votre panneau d'affichage apparaîtra sur votre écran dans un nouvel onglet et demandera de ressaisir les identifiants. Ensuite il vous suffit simplement de le faire glisser sur un écran externe relié à votre ordinateur (écran de PC, écran de télévision, écran géant etc...)



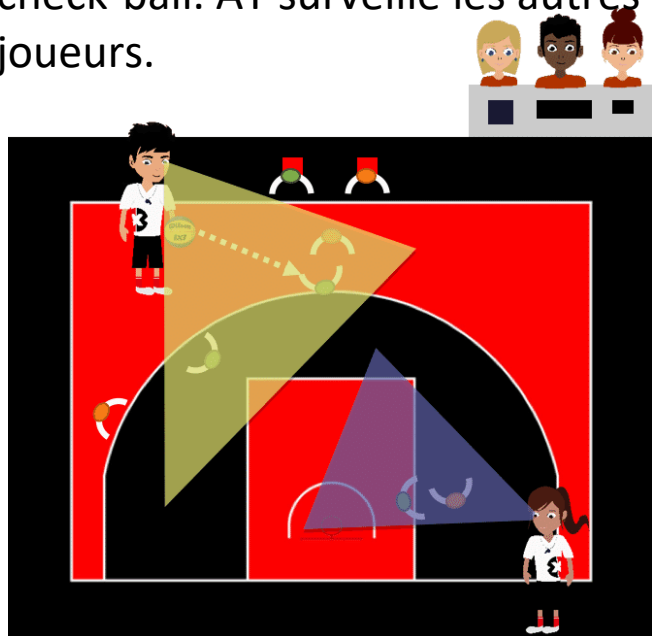
Ce Scoreboard est le reflet, en temps réel, de ce que l'OTM, renseigne sur le Live Scoring. Il indique le temps, le score, les fautes; en bref, tout ce qui est utile pour que les joueurs et spectateurs soient dans de bonnes conditions pour suivre le match. C'est une véritable table de marque.



ARBITRAGE

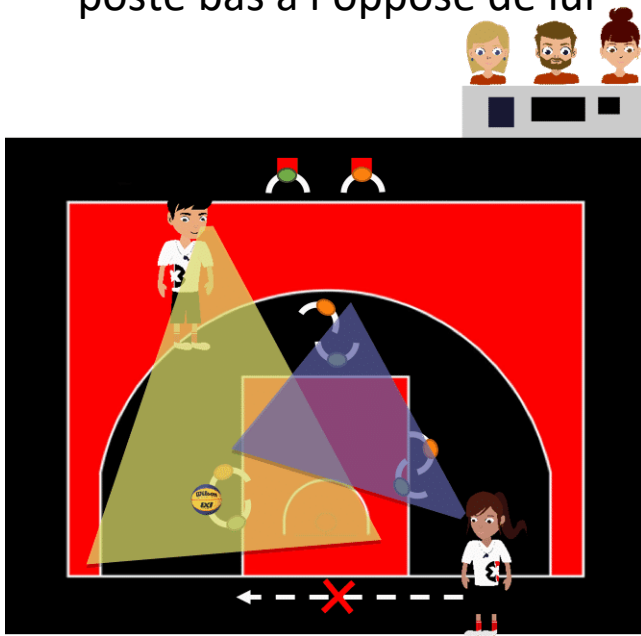
Placement de AK sur check-ball

AK fait la passe au défenseur et ajuste en permanence son placement pour avoir un angle de vue (fenêtre) nécessaire pour couvrir le jeu lors du check-ball. AT surveille les autres joueurs.



Déplacement de AT

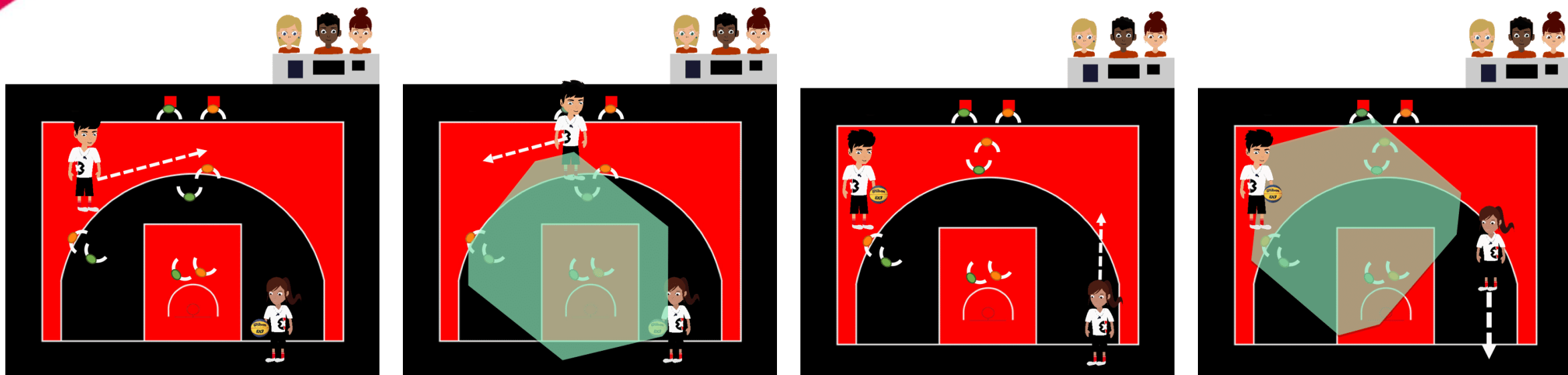
AT ne doit **JAMAIS** traverser l'axe panier / panier. Il doit laisser AK prendre en charge le jeu poste bas à l'opposé de lui



Placement sur Temps Mort

Les deux arbitres se positionnent entre les deux équipes et à l'opposé de la table de marque pour surveiller les marqueurs et les joueurs.



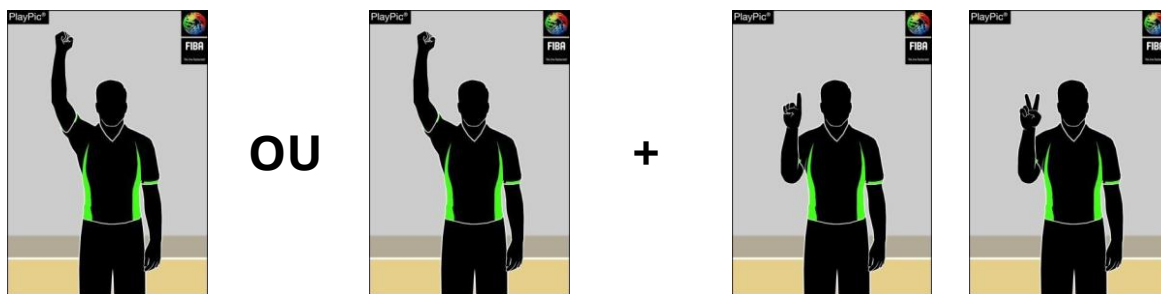


Il n'y a pas de changement (permutation) entre AT et AK après une faute sifflée

Communication avec la table :

Faute simple : Gestuelle + réparation avec voix (Sans nature de faute)

(ex= Faute bleu -> Check-ball OU Faute bleu -> 1LF/2LF)



Faute antisportive : Numéro du joueur + gestuelle + réparation avec voix

(ex= 5 bleu -> antisportive -> 2LF)

