



Règlement 3 vs 3

1. Les matchs sont d'une durée de 12 minutes. L'entraîneur doit effectuer un changement toutes les deux minutes (équipe de 4) et deux changements (équipe de 5). Une mi-temps d'une minute sera allouée après six minutes de jeu.

2. Règle concernant la participation égale des joueurs : les entraîneurs doivent respecter un ordre de rotation et le conserver pour toute la durée du match.

Aucune substitution libre n'est permise durant les présences. Les substitutions doivent être effectuées au début de l'arrêt obligatoire (après chaque deux minutes de jeu). Ceci n'est pas un temps mort, on effectue le ou les changements et le jeu reprend immédiatement. La substitution libre n'est permise qu'en cas de blessure, en respectant l'ordre de rotation du début du match.

3. Aucun temps mort n'est accordé : vous disposez d'une minute pour la mi-temps.

4. Durant la saison, lorsque le match se termine et que le pointage est égal, le match est considéré nul. Durant les tournois, il y aura une prolongation de deux minutes. Attention, l'ordre de rotation doit être respecté.

Règlements spécifiques :

5. Dans les catégories Moustique et Atome, les trois secondes dans la bouteille seront sanctionnées après avertissements des arbitres.

6. Dans la catégorie Moustique, un seul panier peut être réussi par un joueur au cours d'une même période. Cependant, si tous les joueurs sur le jeu ont marqué leur panier, ils pourront en réussir un deuxième.

7. Chaque panier compte pour 1 point, lancer franc inclus.

8. À partir de 5 points d'écart, l'équipe menant doit faire 3 passes avant de prendre un lancer sur la même possession.

Déroulement des matchs :

9. Pour toutes les catégories, l'équipe qui remporte le tirage au sort commence avec le ballon derrière la ligne de reprise. Lorsqu'un panier est marqué, l'équipe adverse reprend la possession du ballon derrière la ligne de reprise. Si le panier est raté et que l'équipe à l'offensive récupère son propre rebond, elle peut lancer à nouveau sans retourner à la ligne de reprise. Si l'équipe défensive récupère le ballon, que ce soit rebond ou interception, elle retourne à la ligne

de reprise sans aucune action de la part de l'équipe adverse, et au signal de l'officiel, elle peut attaquer.

10. Suite à un changement de possession, l'officiel effectuera une remise en jeu en la ligne de reprise.

11. Lors d'un lancer franc, les joueurs s'installent au rebond comme pour le 5 vs 5. Si l'équipe offensive récupère le ballon, elle peut attaquer. Si le panier est réussi, ou que l'équipe défensive récupère le rebond, le jeu reprend derrière la ligne de reprise au signal de l'officiel.

12. Aucun écran offensif ni aucune remise directe (*hand-off*) ne sont permis.

13. Dans la catégorie Moustique, avant le début du match, tous les joueurs iront effectuer un lancer franc. S'il est réussi, 1 point sera comptabilisé au tableau. Chaque équipe doit effectuer le nombre égal de lancer.

14. Dans la catégorie Atome, seulement 2 paniers peuvent être réussis par joueur au cours d'une même période. Cependant, si tous les joueurs sur le jeu ont marqué leurs 2 paniers, ils pourront en réussir un troisième.

15. Dans toutes les catégories, lorsqu'un joueur marque dans son propre panier, le panier ne compte pas. L'arbitre sifflera et donnera le ballon à l'équipe adverse.

16. Si le ballon entre à l'envers du panier, c'est-à-dire par le dessous, une violation sera sifflée par l'arbitre. Le dernier joueur à y avoir touché avant qu'il n'entre à l'envers dans le panier verra son équipe perdre la possession du ballon.

17. Un joueur est considéré hors-jeu lorsqu'il touche le sol, sur et en dehors du terrain. Le ballon est hors-jeu lorsqu'il touche un joueur, une personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain (la ligne faisant partie de l'extérieur du terrain).

18. Dans la catégorie Avancé, un joueur ne peut prendre avantage de la clé (ou bouteille) pendant plus de 3 secondes. Si cela se produit, l'arbitre sifflera pour signaler l'infraction et remettra le ballon à l'autre équipe. Cependant, l'avantage est jugé par l'arbitre.

19. Dans toutes les catégories, aucun harcèlement de la part des joueurs, entraîneurs ou spectateurs ne sera toléré sur et en dehors du terrain.

20. Dans toutes les catégories, afin de déterminer à qui revient la possession du ballon lors d'un entre-deux, l'arbitre utilisera un système d'alternance à la ligne de reprise.

21. Dans toutes les catégories, un joueur ne peut se créer de l'espace en se balançant les coudes de façon exagérée, car ce geste peut être dangereux. De plus, il est formellement interdit de faire semblant de lancer le ballon dans le visage de son adversaire. Une faute technique peut être attribuée selon la gravité du geste. Cependant, un avertissement de l'arbitre peut être donné au jeune fautif.

22. Dans la catégorie Avancé, seule la défensive individuelle (homme à homme) sera utilisée. Aucun doublage ne sera toléré. Aussi, veuillez noter qu'aucun joueur défensif, seul et passif, ne sera toléré dans la zone réservée (Clé) afin d'éviter le blocage systématique de la clé. Dans les catégories Moustique et Atome, la défensive homme à homme sera utilisée.

23. La FIBA prévoit qu'un seul entraîneur devrait être debout en tout temps. Ce règlement ne sera appliqué que lorsqu'il y aura débordement de un ou des entraîneurs de l'équipe. En effet, le but qu'il y ait plus d'un entraîneur est de favoriser le développement des jeunes dans un cadre récréatif.

24. Les paniers de 10 pi seront utilisés pour la catégorie Avancé tandis que les paniers de 8 pi 6 po seront utilisés pour les autres catégories.

Olivier Thériault

Jivan Bernatchez

Automne 2020