

Règlement Tournoi STREETINDOOR 3*3 – AMASPORTS

Article 1 – Le terrain – matériel

Les matchs se jouent en intérieur sur ½ terrain et un seul panier.

La ligne des lancers francs se situe à 5m80 et la ligne à 2 points à 5m75 ou selon le tracé existant. Ces dimensions sont identiques à celles du 5vs5.

Article 2 – les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant.

Pas de coach.

Possibilité d'équipe mixte.

Article 3 – Les officiels

Les matchs se jouent en auto-arbitrage. Les deux capitaines de l'équipe comptent les points à voix haute.

Article 4 – Début de la rencontre

La première possession de balle est attribuée par tirage au sort : le vainqueur a le choix entre la possession du ballon ou non. Le match est lancé par un buzzer.

Article 5 – Comptage des points

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

Pendant les matchs de poules : 1 victoire = 2 pts

Match nul = 1 pt

Article 6 – Temps de jeu

Le match se joue en 1 séquence de 10 minutes sans arrêt chrono ou 1^{er} à 21pts.

Article 7 – Faute et lancer franc

Une faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m75 donne 1 lancer franc.

Une faute commise sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 6m75 donne 2 lancers francs.

Si une faute est commise sur un tireur et que le shoot est réussi, le tireur bénéficie d'un franc supplémentaire.

Article 8 – Le jeu

Sur panier marqué ou lancer franc réussi, la balle change de possession. La remise en jeu se fait sous panier sans sortir du terrain (dans la zone de non-charge).

Sur rebond défensif, interception : ressortir la balle au-delà de la ligne à 2pts.

Après chaque intervention de gestion de match par l'auto-arbitrage, la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 2pts, face au panier, par un « check-ball ».

Sur une situation d'entre deux, la balle est à la défense. Reprise du jeu par un « check-ball ».

Article 9 – Remplacement

Les changements se font sur ballon mort avec le « check-ball ». Le remplaçant rentre sur le terrain après avoir tapé dans la main de son coéquipier.

Article 10 – Divers

La règle des 12 secondes n'est pas d'application.

Il n'y a aucun temps-mort lors de la rencontre.

Article 11 – Disqualification

Tout comportement déplacé et/ou antisportif peut amener à la disqualification du joueur et/ou de l'équipe.

Article 12 – Litige

Tout cas de litige, non-prévu par le présent règlement sera tranché par l'organisateur.