



REGLEMENT SPORTIF

Article 1 : Le terrain

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier. La ligne des lancer francs se situe à 5m80 et la ligne à 2 points à 6m75.

Article 2 : Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant.

Article 3 : Les officiels

Les matchs se jouent en auto-arbitrage ou avec un superviseur.

Article 4 : Début de la rencontre

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier.
La première possession de balle est attribuée par tirage au sort.
Le match est lancé par un check ball.

Article 5 : Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur.
1 lancer-franc vaut 1 point.

Article 6 : Temps de jeu

Le match se joue en 15 minutes ou 15 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.
Le chrono est arrêté durant les lancers francs
Il redémarre lorsqu'un joueur contrôle la balle.
En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie.

Article 7 : Fautes et lancers-francs

A partir de 7 fautes d'équipes, un lancer-franc est tiré pour chaque faute sifflée.

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

Article 8 : Le Jeu

Sur chaque attaque : sortir la balle au-delà de la ligne à 6m75 en passes ou en dribbles.

Sur panier marqué – lancer franc réussi, la balle change de main et la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de « non charge ».

L'équipe en défense ne peut pas intervenir dans l'arc de cercle de « non charge », sur la sortie de balle après un panier marqué.

Sur une tentative de tir raté :

- Rebond offensif : le jeu continu normalement
- Rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passes ou en dribbles)

Sur interception, la balle sort au-delà de la ligne à 6m75 en passes ou en dribbles.

Après chaque situation de ballon mort, la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m75 face au panier par un check ball.

Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne des 6m75 quand il a les deux pieds à l'extérieur de cette ligne.

Sur une situation d'entre deux, la balle est à la défense.

Article 9 : Temps mort

1 temps mort par équipe est autorisé. Il est demandé par un joueur sur le terrain. Il dure 30 secondes

Article 10 : Changements

Les changements se font sur balle arrêtée. Le remplaçant rentre sur le terrain après avoir tapé dans la main de son partenaire.

Article 11 : Comportement anti-sportif

Tout comportement déplacé et ou anti - sportif peut amener la disqualification du joueur et ou de l'équipe