



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE BASKETBALL



MFP 2019 - Règlement du tournoi de Basketball (version du 4 juillet 2019)

Article 1 : Règlement de jeu applicable

Le tournoi se dispute selon les règles de la FIBA 3x3 Basketball avec les adaptations reprises dans les articles ci-après. Les matchs sont joués sur un demi-terrain, selon les disponibilités de la salle du LAML. L'arbitrage est assuré par des arbitres officiels.

http://www.fiba.basketball/downloads/v3_abouFiba/3x3/Rules_Game_2015_Text_FR.pdf

Article 2 : Fair-play

Tous les joueurs sont supposés participer dans un esprit de fair-play et doivent respecter les décisions des arbitres et autres officiels.

Les fautes personnelles, techniques et antisportives sont sanctionnées par les arbitres.

Article 3 : Composition des équipes et changements

Le tournoi se dispute en équipes de 3 joueurs sur le terrain avec 3 remplaçants possibles pour un total de 6 joueurs.

Pendant le tournoi, des changements parmi les 6 joueurs éligibles doivent être approuvés par la direction du tournoi.

Pendant le jeu, les changements de joueurs doivent se faire pendant un arrêt de jeu (après panier, sortie en touche, faute, etc.).

Article 4 : Equipements

Le tournoi se dispute avec des ballons de taille 7.

Les équipes doivent porter des maillots ou t-shirts de même couleur. En principe toute équipe doit disposer de maillots ou t-shirts de deux couleurs différentes.

Pour tout autre équipement le règlement de la FIBA en la matière fait foi.

Article 5 : Temps de Jeu

Les matchs sont disputés sur 1 période de 10 minutes ; le chrono n'est pas arrêté pendant les arrêts de jeu. Les officiels chronomètrent le temps de jeu ; pour autant que possible, celui-ci est visible sur un tableau d'affichage.

Il n'y a pas de temps-mort pendant les matchs.

Pour un match, une période totale de 15 minutes est prévue avec échauffements, mise en place et toss.



Article 6 : Possession du ballon

Au début du match un toss est effectué pour déterminer la première possession de balle. Après chaque panier marqué l'équipe qui vient de subir le panier marqué obtient la balle.

La balle est mise en jeu au-delà de l'arc des 6m75 après un « check » avec un joueur adverse pour toute action après un arrêt de jeu, y compris les sorties en touche, sauf les fautes suivies par un lancer-franc.

Après un changement de possession sans arrêt de jeu (interception ; rebond défensif) l'équipe qui gagne la possession doit sortir la balle au-delà de l'arc des 6m75 avant de pouvoir marquer un panier.

Article 7 : Score

Un panier normal et un lancer-franc ont la valeur d'1 point, un panier marqué au-delà de l'arc des 6m75 compte 2 points. L'arbitre est responsable pour valider les paniers à 2 points.

Si le score est égal (match nul) après 10 minutes, le jeu continue jusqu'au prochain panier marqué (« Golden goal »).

Article 8 : Mode de tournoi

Les 4 équipes jouent dans une seule poule. Toutes les équipes de la poule se rencontrent deux fois et jouent donc 6 matchs. Un classement est dressé à la fin des matchs de poule.

Les équipes qui se sont classées 1^{er} et 2^e se qualifient pour la finale.

Les équipes qui se sont classées 3^e et 4^e disputent un match de classement pour la 3^e place.

Article 9 : Règles de classement

Pour une victoire, 2 points sont accordés à l'équipe gagnante, 1 point pour une défaite, 0 points pour une défaite par forfait. Le score du forfait est 11-0 pour l'équipe gagnante.

En cas d'égalité de points de plusieurs équipes au classement de la poule, les scores particuliers entre ces 2, 3 ou 4 équipes sont pris en compte.

Si cela ne peut départager les équipes, le coefficient obtenu en divisant les points marqués au total par les points subis au total sont le 2^e critère.

S'il reste alors encore des équipes à égalité, un toss est effectué finalement par la direction du tournoi en présence des capitaines des équipes concernées.

(fin du document)

