



Article 1 – Le terrain

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier.

Article 2 – Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs (un remplaçant autorisé)

Article 3 – Les officiels

Chaque match est dirigé par 1 arbitre, assisté d'un marqueur (un chronométreur unique pour les deux ½ terrains)

Article 4 – Début de la rencontre

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier (5').

La première possession de balle est attribuée par tirage au sort (Shifumi en une sèche).

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. Un lancer-franc vaut 1 point

Article 6 – Temps de jeu

Le match se joue en 10 minutes sans arrêt chrono ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono n'est pas arrêté au coup de sifflet ou durant les lancers francs.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes se départagent aux lancers-francs « au duel gagnant ». si le premier duel fait égalité, c'est obligatoirement un autre duo constitué de deux autres joueurs qui se présente sur la ligne et ainsi de suite jusqu'à ce que les équipes parviennent à se départager.

Si une équipe ne se présente pas avec trois joueurs au coup d'envoi du match, elle sera déclarée forfait.

Article 7 – Faute et lancer franc

A partir de 7 fautes d'équipe, 1 lancer franc est tiré pour toute faute sifflée.

Un joueur qui commet 4 fautes est exclu du match

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 lancer franc supplémentaire.

Article 8 : Précisions

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes. L'arbitre de la rencontre compte le temps, il annonce quand le décompte arrive à 5 secondes

Article 9 – Le jeu

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

Sur panier marqué – Lancer franc réussi, 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 passe ou en dribble)

Sur interception, la balle sort au-delà de la ligne à 6m75 en passe 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 de ball.

Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne de 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 10 : Changement

Les changements se font sur balle morte.

Article 11 : Temps mort

Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte. Le chronomètre général n'est pas arrêté