




**REGLEMENT
BASKET 3X3
OLYMPIADES
DES ARRONDISSEMENTS**



Dans le cadre de l'accueil des Jeux Olympiques et Paralympiques à Paris en 2024, la Ville de Paris, par l'intermédiaire de sa Direction de la Jeunesse et des Sports, en lien avec les mairies d'arrondissement, organise une manifestation sportive et ludique, à laquelle toute personne d'un âge supérieur ou égal à 7 ans peut participer : seul, entre amis ou en famille.

Les Olympiades d'arrondissements se veulent la préfiguration d'une rencontre sportive destinée à s'autoévaluer sur une épreuve à l'instar de ce que peuvent vivre les athlètes.

sommaire



1	Organisation générale.....	4
2	Règles.....	6
3	Respect du règlement.....	9



ORGANISATION GÉNÉRALE

Article 1 : Participants et catégories

Chaque équipe créée en début d'olympiades doit se rendre disponible pour la finale d'arrondissement du 06/07/2024 et la finale parisienne du 13/07/2024.

Les équipes de basket 3x3 sont constituées de 5 joueur.euse.s maximum : 3 joueurs sur le terrain et 2 remplaçants.

Pendant la compétition, les équipes mixtes bénéficieront d'un avantage et recevront des points supplémentaires en fonction des critères suivants :

- **Si l'équipe compte 1 à 2 personnes de sexe féminin : 2 points seront attribués avant le match.**
- **Si l'équipe compte 3 à 5 personnes de sexe féminin : 5 points seront attribués avant le match.**

Dans le cas où une équipe se présenterait aux phases finales en incluant plus d'un joueur qui n'a pas participé à la phase de qualification, alors celle-ci sera disqualifiée.

Chaque équipe s'inscrit dans une catégorie selon les catégories suivantes :

Catégories				
Hommes – Femmes (Mixte)	7 – 12 ans	13 – 16 ans	17 – 35 ans	36 + ans

Chaque participant doit respecter les critères d'âge (âge révolu) et de sexe (sexe de naissance) correspondant à la catégorie fixée et devra pouvoir justifier de son identité et de son âge par le biais de sa pièce d'identité individuelle.

Article 2 : Organisation du tournoi

Selon la configuration des sites, la compétition pourra avoir lieu sur deux ou quatre terrains.

En fonction du nombre d'équipes inscrite dans chaque catégorie, il est possible qu'une poule soit composée de moins de 3 équipes, le cas échéant, le nombre de matchs sera en fonction du nombre d'équipes dans la poule. Exemple : poule de 2 équipes, 1 match à jouer par équipe.

Si, dans une catégorie il n'y a qu'une seule équipe inscrite sur une journée de qualification, alors, celle-ci sera directement qualifiée pour la finale d'arrondissement.

La direction de la jeunesse et des sports contactera les équipes qualifiées aux finales sur la base des coordonnées communiquées au moment de l'inscription.

Pour les samedis 22/06/2024 et 29/06/2024 :

Organisation du tournois pour les équipements avec 2 terrains :

Phase de poule avec 2 matchs par équipes qui établit un classement, demi-finales et finales.

Organisation du tournois pour les équipements avec 4 terrains :

Phase de poule avec 2 matchs par équipes qui établit un classement, quarts de finale, demi-finales, finales et matchs de classements.

Finale d'arrondissement Samedi 06/07/2024 :

Les deux premiers samedis de compétitions permettront d'élire deux équipes gagnantes par catégorie, celles-ci s'affronteront dans un match pour désigner les champions d'arrondissement, qui seront qualifiés pour la grande finale du 13/07/2024.

Grande finale Parisienne Samedi 13/07/2024 :

L'équipe championne d'arrondissement sera qualifié pour la finale parisienne des Olympiades d'arrondissement.

La finale se déroulera sous la forme d'un tournoi à élimination directe.



RÈGLES

Article 3 : Le terrain

Le match se joue sur un terrain de 3x3 avec un seul panier. L'aire de jeu réglementaire d'un terrain de 3x3 mesure 15 m (largeur) x11 m (longueur). Le terrain doit avoir une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer franc (à 5m80 de la ligne de fond), une ligne à 2 points (à 6m75 du centre de l'anneau) et un demi-cercle de « non-charge » sous le panier. Un demi-terrain de basketball traditionnel peut être utilisé.

Article 4 : Le ballon

Pour les catégories 13-16, 17-35, 36 +, un ballon de taille 6 avec le poids d'un taille 7 sera utilisé.
Pour la catégorie 7-12, un ballon de taille 5 sera utilisé.

Article 5 : Arbitrage

Chaque rencontre est arbitrée par un arbitre désigné. Il sera assisté par une table de marque pour le décompte du temps de jeu, des points et des fautes.

Article 6 : La marque

Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc de cercle situé à 6m75 du panier compte pour un point.
Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc de cercle situé à 6m75 du panier compte pour deux points.
L'équipe qui subit une faute obtient un lancer franc.
Pendant les 9 premières minutes de la partie, lorsqu'un lancer franc est joué le temps n'est pas arrêté par l'arbitre.
En revanche dans la dernière minute, l'arbitre arrête le temps pendant le lancer franc jusqu'à la récupération de la balle par le joueur adverse.

Article 7 : Check-Ball

Après chaque interruption (sortie de balle) la balle est donnée à l'équipe qui attaque par son opposant au milieu du terrain, derrière la ligne à 2 points. C'est uniquement après ce "check" que le match peut reprendre.

Article 8 : Règles de jeu

Les règles du jeu sont les mêmes que celles qui sont utilisées pour le Basket-ball traditionnel. Les fautes pouvant être sifflées sont les suivantes: fautes personnelles, fautes techniques, fautes antisportives, marcher, reprise de dribble, passage en force, contact volontaire avec le pied, contre illégal.

Si une équipe dépasse les 7 fautes cumulées pendant la partie, alors à chaque faute supplémentaire, un lancer franc est donné à l'équipe adverse.

La différence avec le basket-ball traditionnel réside dans les dimensions du terrain et le fait qu'un seul panier est utilisé. Ainsi, lorsqu'une équipe située en position de défense récupère la balle, il faut qu'un joueur muni du ballon sorte à l'extérieur de l'arc de cercle situé à 6m75 du panier (ou d'une zone tracée à cet effet si l'arc de cercle n'est pas tracé) avant de passer en position d'attaque et de pouvoir marquer un panier.

Lorsqu'un panier est marqué, l'équipe qui était en position de défense récupère le ballon en dessous du panier et doit ressortir au-delà de l'arc de cercle situé à 6m75 du panier (ou d'une zone tracée à cet effet si l'arc de cercle n'est pas tracé) avant de pouvoir attaquer.

Les défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon à l'intérieur du "demi-cercle de non charge" situé sous le panier.

Chaque sortie de balle donne lieu à un check-Ball qui doit être réalisé à l'extérieur de l'arc de cercle situé à 6m75 du panier (ou d'une zone tracée à cet effet si l'arc de cercle n'est pas tracé). Un joueur est considéré "derrière l'arc" quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni en contact avec l'arc.

Dans les cas d'entre-deux, le ballon est donné à l'équipe qui était en situation de défense et l'action suivante doit commencer par un check-Ball.

Article 9 : Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

La durée d'une rencontre est fixée à 10 minutes de temps de jeu effectif. Le chronomètre est arrêté à chaque fois que le ballon sort des limites du terrain, quand l'arbitre le juge nécessaire. Le chronomètre reprend après échange du ballon entre un joueur attaquant et un joueur défenseur (check-Ball).

Si une équipe marque 21 points avant la fin du temps réglementaire, cette dernière est donnée vainqueur et la rencontre est arrêtée.

En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée.

Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 1 point en prolongation gagne la rencontre.

Exception pour les demi-finales et pour la finale du 13/07 à Charléty, la première équipe qui marque 2 points gagne la partie.

Article 10 : Début de la rencontre

Chaque équipe est responsable de l'organisation d'un temps d'échauffement des joueurs indépendamment de l'organisation du tournoi. Les espaces mis à disposition pourront varier d'un site à un autre.

Un tirage au sort sera effectué par l'arbitre de la rencontre, celui-ci déterminera quelle équipe débute avec la possession de balle.

Chaque équipe doit présenter 3 joueurs sur le terrain pour débiter la rencontre. Si ce n'est pas le cas, l'équipe est déclarée forfait et perd la rencontre. C'est également le cas en cours de rencontre si l'équipe ne dispose plus de 3 joueurs aptes durant la durée de jeu.

Le match est lancé par un check-ball. (échange de la balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75)

Article 11 : Possession de balle

L'équipe située en position d'attaque dispose approximativement de 12 secondes pour réaliser un tir.

Lorsque l'arbitre de la rencontre estime qu'une équipe n'essaye pas de jouer pour réaliser un tir rapidement (jouer la montre), il annonce les 5 dernières secondes de possession. À la fin desquelles, il peut décider de siffler une faute et de donner la possession à l'équipe en situation de défense. Cette situation donne lieu à un check-Ball avant de reprendre le jeu.

Article 12 : Remplacements

Les remplacements peuvent être faits uniquement lors des phases d'arrêt de jeu (faute ou sortie de balle) à l'occasion desquelles un check-Ball est réalisé. Les remplacements s'effectuent librement sans aucune intervention de l'arbitre de la rencontre. À aucun moment, il ne peut y avoir plus de 3 joueurs par équipe sur le terrain en simultané.



RESPECT DU RÈGLEMENT

Article 13 : Exclusion d'un joueur

En fonction de la gravité d'une faute sifflée, de la dangerosité pour l'intégrité physique de l'adversaire et de son caractère antisportif, l'arbitre de la rencontre peut décider de l'exclusion d'un joueur pour tout le reste de la durée de la rencontre.

Une exclusion d'un joueur ou d'une équipe de l'ensemble de la compétition peut être décidée par l'organisation et l'arbitre d'une rencontre en cas de violence physique ou verbale (insulte, menace) à l'encontre d'un.e des joueur.euse.s ou d'un.e arbitre.

Article 14 : Respect du règlement

Le présent règlement est disponible sur le site internet [Les sportifs fêtent les jeux : olympiades des - Ville de Paris](#) ou sur demande auprès du personnel de l'établissement.

Toute personne qui se déclare participant aux Olympiades d'arrondissement est réputée avoir pris connaissance du présent règlement et l'accepter sans réserve. Elle reconnaît, pour son application, l'autorité de la Ville de Paris par l'intermédiaire des agents publics affectés à l'établissement qui les accueille.

Ce règlement ne se substitue pas au règlement intérieur propre à l'établissement qui accueille les Olympiades d'arrondissement. Ainsi, toute personne, participant ou non aux Olympiades d'arrondissement, qui entre dans l'enceinte de l'établissement reconnaît avoir pris connaissance du règlement intérieur et s'y soumettre implicitement. De fait, toute personne est tenue de se conformer aux instructions, prescriptions et directives portées par le personnel de l'établissement.