FFBB	REGLEMENT OFFICIEL DU BASKETBALL 3X3 TABLEAU DE SYNTHESE DES REGLES	18 NOVEMBRE 2021

Terrain et ballon.	Un terrain de jeu réglementaire de 3x3 mesure 15m (largeur) x 11 m (longueur). Un ballon de 3x3 doit être utilisé dans toutes les catégories.
Les arbitres	Jusqu'à 2.
Les officiels de table.	Jusqu'à 3 (Marqueur, Opérateur du tableau d'affichage, Chronométreur des tirs)
Temps-morts	Un par équipe, et 2 temps morts TV si prévu (au premier ballon mort après 6 min 59 et après 3 min 59. Durée :30 secondes.
Possession initiale	Tirage au sors par pile ou face. Note : l'équipe qui gagne le tirage au sort par pile ou face décide si elle prend le ballon au début de la rencontre ou si elle le laisse à l'adversaire, dans le but de l'obtenir pour la prolongation potentielle.
Score	1 point par panier et 2 points s'il est marqué derrière l'arc
Durée de la rencontre et limite de score	Temps réglementaire : 1 x 10 Min. Limite de score : 21 points. S'applique au temps de jeu réglementaire uniquement. Note : si un chronomètre de jeu n'est pas disponible. La durée du temps de jeu et du score de mort subite est à la discrétion de l'organisateur. La FIBA recommande de fixer un score limite en cohérence avec la durée de la rencontre (10 Min /10 points, 15 Min/15 points, 21 Min/21 points).
Prolongation	La première équipe qui marque 2 points gagne la rencontre.
Chronomètre des tirs.	12 secondes. Note : Si un chronomètre des tirs n'est pas disponible, l'arbitre doit avertir et décompter les 5 dernières secondes.
Lancer franc à la suite d'une faute sur tir.	1 lancer franc 2 lancers francs si la faute est commise derrière l'arc.
Limite de fautes par équipe.	6 fautes d'équipe.
Sanction pour 7, 8 et 9° faute d'équipe.	2 lancers-francs
Sanction pour 10e faute d'équipe et suivantes	2 lancers-francs + possession
Sanctions pour fautes techniques	1 lancer-franc, puis check-ball sans changement de possession
Sanctions pour faute antisportive	2 lancers-francs, sans changement de possession (sauf pour la 10è faute d'équipe et les suivantes) Doit compter 2 fautes d'équipe
Sanction pour faute disqualifiante, et 2nde faute antisportive d'un même joueur	2 lancers-francs plus possession Doit compter 2 fautes d'équipe
Possession à la suite d'un panier réussi.	Possession pour la défense. Droit au ballon sous l'anneau. Ressortir le ballon derrière l'arc Le ballon peut être dribblé ou passé à un joueur derrière l'arc. L'équipe en défense n'est pas autorisée à jouer le ballon à l'intérieur du demi-cercle de non-charge sous le panier
Possession suite à un ballon mort.	Check-ball, c'est-à-dire échange du ballon derrière l'arc (en haut du terrain de jeu)
Possession suite à un rebond défensif ou à une interception ?	Ressortir le ballon derrière l'arc Le ballon peut être dribblé ou passé à un joueur derrière l'arc.
Possession suite à une situation d'entre-deux.	Possession pour la défense
Remplacement.	Sur les situations de ballon-mort et avant le check-ball. Le remplaçant peut entrer sur le terrain quand son partenaire est sorti du terrain derrière la ligne opposée au panier. Les remplacements ne requièrent aucune intervention des arbitres ni de la table de marque

Note :

* Un joueur est considéré derrière l'arc quand il n'a plus aucun pied à l'intérieur NI en contact avec l'arc.

** Les règles officielles FIBA du basket 3x3 s'appliquent pour toutes les situations de match non évoquées ci-dessus.

*** Se référer au règlement officiel du 3x3 pour les classements, les pertes de rencontres par défaut ou par forfait, les réclamation et disqualification.