

Terrain et balles	Sur un terrain standard de 3x3 (15x11 équivalent à un demi-terrain de 5c5) et sur un seul panier. U10 - U12 : Ballons taille 5 U14 - U16 : Ballons 3x3 (T6 poids 7)
L'équipe	L'équipe est composée de maximum 4 joueurs/joueuses : 3 joueurs/joueuses sur le terrain + 1 changement Remarque : Il faut 3 joueurs/joueuses pour commencer la rencontre.
Début de la rencontre	Pile ou face avec l'arbitre Remarque : L'équipe qui gagne le pile ou face, choisit de commencer avec la balle ou pas. S'il y a une prolongation, l'équipe qui n'aura pas eu la balle, commencera avec la balle en prolongations.
Scores	2 points pour les « 3 points » (rem : pas valable en U10). 1 point pour les paniers à l'intérieur de la ligne des « 3 points ». 1 point pour les lancers-francs.
12 secondes (en U14 et U16)	Dès que le ballon est dans les mains d'un joueur/joueuse attaquant(e), les 12 secondes débutent. Pour les U10 et les U12 : si une équipe n'attaque pas assez l'anneau, l'arbitre comptera à haute voix les 5 dernières secondes.
Temps de match et limite de score	1x10 minutes par match (8min + 2 min avec arrêts chrono). Le match s'arrête si une équipe arrive à 21 points (même si le temps n'est pas terminé).
Si prolongations en cas d'égalité à la fin du temps imparti	L'équipe qui n'a pas commencé le match en attaque, reçoit la balle. La première équipe à marquer 2 points, gagne le match (pas de limite de temps). Remarque : pour les U10 et U12, si le score est de 5-5 ou moins, l'équipe qui marque en premier gagne
Limite de fautes par match	Il n'y a pas de limite de fautes individuelles, seulement par équipe.
Sanction entre 7 et 9 fautes	2 lancer-francs
Sanction pour 10 et + fautes	2 lancer-francs + possession de balle
Sanction pour une faute technique	1 lancer-franc + possession de balle pour l'équipe qui avait la balle lors de la faute technique. 2 fautes techniques n'équivalent pas automatiquement à une exclusion du joueur.
Sanction pour une faute antisportive	2 fautes d'équipe sont comptabilisées pour l'équipe. 2 lancer-francs sont accordés. Il n'y a pas de remise de possession, sauf s'il s'agit de la deuxième faute antisportive commise par le même joueur.
Fautes limitées par joueur	Il n'y a pas de fautes personnelles par joueur. S'il commet 2 fautes antisportives, le joueur est exclu du match.
Lancer-franc avec une faute sur un shoot	1 lancer-franc pour les shoots manqués à l'intérieur de la ligne à « trois points ». 2 lancer-francs pour les shoots manqués à l'extérieur de la ligne à « trois points » (pas en U10). 1 lancer-franc en plus, si le shoot est marqué.
Possession de balle après un panier marqué	Possession de balle à la défense, directement après le panier marqué. La balle doit sortir derrière la ligne des « 3 points ». L'équipe adverse ne peut pas entrer dans le demi-cercle de la zone de "non-charge".
Situation de "balle morte"	"Check ball" obligatoire au top derrière la ligne à « 3 points ».
Après un rebond défensif ou une interception	La balle doit passer derrière la ligne des « 3 points » (en dribble ou en passe). Un joueur est derrière la ligne des « 3 points » si aucun de ses pieds ne se trouve à l'intérieur des « 3 points ».
Après un entre-deux	Possession de balle à l'équipe défensive.
Remplacement	Uniquement en situation de « balle morte ». Le remplaçant entre sur le terrain lorsque le joueur sort et lui tape dans la main. Les changements ne nécessitent aucune action ou autorisation de la part des arbitres ou des officiels de table.
Coaching	U10/U12 : Il est toléré pendant les matchs pour aider dans les changements et dans les règles de jeu. Il doit s'asseoir sur le banc près du joueur qui ne joue pas. U14/U16 : coaching interdit
Temps-morts	Chaque équipe bénéficie d'un temps-mort de 30 secondes par match. Le temps-mort peut-être pris par n'importe quel joueur (pas le coach) et lors d'un arrêt de jeu.