



REGLEMENT PORTIF PARTICULIER DU CHAMPIONNAT DE CLUBS 3x3 FFBB



Article 1 : Championnat 3x3

Le championnat 3x3 est accessible à tous les clubs, formés en associations sportives ou structures privées, affiliés à la FFBB et ayant engagé leurs équipes avant la date limite.

Article 2 : Calendrier

Le championnat 3x3 se déroule à partir du 31 octobre.
A l'issue des six journées le titre de champion est attribué.

Article 3 : Format

Le championnat 3x3 respecte le format suivant :

- au minimum 3 équipes sont engagées par catégorie, pas de maximum ;
- six journées de championnat sont organisées ;
- chaque journée, le championnat se déroule sous forme de plateau, le plateau englobe toutes les équipes présentes et permet un classement de toutes les équipes.

Le championnat respecte un format standard de plateau défini en fonction du nombre d'équipes par l'Event Maker.

Article 4 : Organisation

Chaque journée donne lieu à un classement.

Les points sont attribués comme suit :

- vainqueur de la journée = 100 points ;
- finaliste = 50 points ;
- demi-finalistes = 30 points ;
- quarts de finalistes = 15 points.
- équipes éliminées en phase de poule = 10 points.

Avant les quarts de finale, les équipes éliminées dans la première phase marquent 10 points.

Le nombre de points attribués pour la fin de la compétition reste inchangé.

A l'issue de l'ensemble des six journées du championnat, le classement général est établi.

Le titre de Champion de Corse est attribué dans chaque catégorie à l'équipe qui termine première au nombre de points.

Les champions sont qualifiés pour les finales régionales organisées avec la Ligue PACA.

Article 5 : Equipes à égalité

A l'issue du championnat, en cas d'égalité de deux équipes ou plus, elles seront départagées et classées en fonction de leurs meilleurs résultats sur toutes les journées de championnat (nombre de finales, nombre de demi-finales etc...)

Article 6 : Finances

Chaque club désirant participer aux championnats 3x3 doit être en règle financièrement avec la FFBB et la Ligue au moment de l'engagement de son équipe.

Article 7 : Engagements

Chaque club désirant participer aux championnats 3x3 adresse l'engagement de chacune de ses équipes au comité départemental au plus tard le 24 octobre et s'acquitte des droits financiers, s'il y en a.

Un club peut engager des équipes dans plusieurs catégories et plusieurs équipes dans une même catégorie ; dans ce dernier cas, elles peuvent être engagées dans la même poule.

Sous réserve de l'accord de la CSR, une équipe peut rejoindre le championnat en cours tout au long de la saison. Elle marquera alors zéro point sur les journées du championnat auxquelles elle n'aura pas participé.

Article 8 :

1/ Catégories

Le championnat 3x3 est proposé aux trois catégories suivantes :

- U15 Garçon et Fille ; - U18 Homme et Femme ; - Seniors Homme et Femme.

2/ Surclassements

Des surclassements sont possibles dans les conditions de l'article 38 du présent Règlement et de l'article 9 du Règlement Médical de la FFBB.

Article 9 : Nombre de joueurs

Chaque équipe est composée de quatre joueurs minimum et de sept joueurs maximum ; les effectifs ne peuvent plus être modifiés jusqu'à la fin du championnat lorsque la liste qui est déposée à la ligue comporte sept joueurs.

Si la liste comporte moins de sept joueurs, il est possible, pour le club tout au long de la saison, d'ajouter des joueurs, sans en retirer ou en changer, pour arriver à un maximum de sept. La liste comportant ce ou ces nouveaux joueurs devra être validée par la CSR au plus tard sept jours avant la première participation de ce ou ces joueurs à une rencontre.

Lors de chaque journée, seuls quatre joueurs issus de la liste validée, peuvent participer aux rencontres et sont désignés avant le début de leur première rencontre.

Article 10 : Licences

Tout joueur doit être titulaire d'une licence Joueur Compétition 3x3 FFBB, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer aux différents championnats 3x3 FFBB.

Tout entraîneur, réf ou superviseur 3x3 doit être titulaire d'une licence Joueur Compétition FFBB, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer aux différents championnats 3x3 FFBB et d'y exercer cette fonction.

Article 11 : Formulaire d'inscription

Pour l'engagement de chaque équipe, un formulaire d'inscription est nécessaire. Il doit être renvoyé complet à la Ligue au plus tard le **24 octobre** de la saison en cours (cf. Annexe 1).

Article 12 : Organisation d'un Open de la SUPERLEAGUE ou de la JUNIORLEAGUE

Chaque club qui inscrit une ou plusieurs équipes doit organiser un Open Start (tournoi hors championnat) de la SUPERLEAGUE 3x3 FFBB ou de la JUNIORLEAGUE 3x3 FFBB et doit renseigner, sur le formulaire d'inscription, la catégorie de l'Open organisé (Open Start), conformément aux Règlements Généraux du 3x3. Indifféremment du nombre d'équipes inscrites par un club, ce dernier devra organiser au minimum un tournoi Open Start lors de la saison.

A la fin de la saison, la FFBB vérifie l'organisation effective de cet Open.

Article 13 : Correspondant 3x3

Chaque club doit avoir un correspondant 3x3 identifié au moment de l'engagement d'une ou plusieurs équipes. Ce dernier fait le lien entre le correspondant 3x3 de la ligue et les clubs concernés ; il a en charge le suivi des championnats pour son club.

Article 14 :

Au plus tard avant le 10 octobre de la saison en cours *la Ligue* fixe au minimum 4 dates dans son calendrier sur la saison pour organiser ces journées de championnat.

La Ligue peut aussi éventuellement faire un appel à candidature auprès des clubs pour trouver des sites recevant les journées.

Elle envoie par mail aux clubs de chaque poule, les effectifs validés par ses soins, des autres équipes pour que le correspondant Event Maker du club hôte puisse identifier les joueurs pour chaque journée de championnat.

Article 15 : Réclamations

Si une équipe pose une réclamation car elle pense avoir été lésée par la décision d'un réf ou par un événement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit le faire immédiatement par l'intermédiaire de son capitaine auprès du correspondant 3x3 ligue du plateau, puis confirmer sa réclamation de la même façon à l'issue de la rencontre.

Ce dernier, statue dans l'instant, en premier et dernier ressort, sur cette réclamation en qualité de juge unique, parmi les trois les décisions possibles :

- classer sans suite la réclamation ;
- confirmer le résultat acquis sur le terrain ;
- faire jouer ou rejouer la rencontre immédiatement.

Article 16 : Correspondant 3x3 de la ligue

Le correspondant 3x3 de la Ligue, titulaire d'une licence fédérale, est déclaré par mail, à l'adresse championnat3x3@ffbb.com.

Il peut former et renseigner les correspondants de clubs à l'Event Maker.

Il saisit des résultats sur l'Event Maker.

Il transmet à la ligue PACA le nom de l'équipe championne de la Ligue de Corse et le nom des autres équipes susceptibles d'être qualifiées pour les finales régionales PACA-Corse.

Article 17 : Lieux de pratique et horaires

Chaque salle ou terrain où se disputent des rencontres officielles doivent être classés et équipés conformément au règlement des salles et terrains de la FFBB.

Les clubs affiliés à la FFBB, disposant de plusieurs salles déclarées dans la base de données fédérale doivent, dès que possible et au plus tard 10 jours avant la rencontre prévue, aviser la ligue et les adversaires de l'adresse exacte du lieu où se dispute la journée, ainsi que le moyen d'y accéder, sur FBI.

L'horaire est fixé par l'équipe qui reçoit. Cet horaire doit être communiqué au moins 3 jours avant aux autres équipes, ainsi qu'à la Ligue.

Article 18 : Correspondant 3x3 de club

Les clubs recevant désignent un correspondant 3x3. Il organise la journée de compétition :

- il prépare la salle (paniers, tables de marque, bancs des remplaçants) ;
- il accueille les équipes ;
- il met à disposition 4 ballons officiels 3x3 pour l'échauffement des équipes et les rencontres ;
- il prévoit deux jeux de chasubles pour le cas où 2 équipes auraient les mêmes couleurs de maillots ;
- il fournit de l'eau (bouteilles ou point d'eau) ;
- il veille au respect des dispositions suivantes en matière de surveillance médicale des compétitions et s'assure notamment de la présence :
 - d'un nécessaire médical de premier secours à un emplacement spécifique près des surfaces de compétition et à l'abri du public en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident ;
 - d'un téléphone accessible avec affichage à proximité des numéros d'appel du SAMU, des pompiers et du responsable de la salle ou du club.

Article 19 : Correspondant Event Maker

Le correspondant Event Maker de la Ligue peut être la même personne que le correspondant 3x3 de la Ligue, ou une personne différente. Il est présent à l'arrivée des équipes avec la liste transmise par la Ligue pour effectuer la saisie sur l'Event Maker et sur FBI des équipes et des joueurs présents.

Article 20 : Correspondant 3x3

Le correspondant 3x3 de la ligue ou du club organisateur fait le briefing du début de plateau ; il rappelle l'état d'esprit et les valeurs du 3x3, les principales règles du 3x3 ; il insiste sur le fait que tout comportement antisportif entraîne la disqualification de l'équipe.

Le correspondant 3x3 assure le bon déroulement des rencontres dans un état d'esprit de fairplay et veille à ce qu'uniquement les 4 joueurs de chaque équipe participant aux rencontres de la journée soient présents sur le terrain et les bancs de remplaçants.

Le correspondant 3x3 désigne les réfs parmi les joueurs des équipes qui ne jouent pas (de préférence des mini poules opposées) et les supervise pendant les rencontres. Il connaît le règlement et peut intervenir à la demande des réfs en cas de difficultés à gérer le bon déroulement de la partie.

L'arbitrage par les équipes qui ne jouent pas est obligatoire. Si une équipe refuse les désignations faites à ses joueurs par le correspondant 3x3, elle est immédiatement disqualifiée pour la journée concernée.

Article 21 : Echauffement

La phase d'échauffement a lieu pendant la saisie des informations sur l'Event Maker et l'identification des joueurs (contrôle de la liste des 4 joueurs appelés à jouer la journée, validité de leurs licences). Les équipes qui s'opposent s'échauffent ensemble sur le même panier.

Article 22 : Organisation des terrains

Les poules se déroulent sur deux paniers différents sauf cas particuliers.

Article 23 : Réfs

Les réfs sont les arbitres désignés par le correspondant 3x3 du club recevant, parmi les joueurs d'une équipe ne jouant pas, de préférence de la poule opposée ou non concernée par le résultat.

Ils assurent le bon déroulement de la rencontre selon le règlement officiel 3x3. S'il n'y a pas de chronomètre de jeu identifié pour chaque terrain, ils décomptent les 12 secondes et annoncent les 5 dernières secondes de possession.

Les réfs peuvent aussi être des arbitres départementaux, régionaux et nationaux en formation.

Article 24 : Tables de marque et marqueurs

Les tables de marque sont situées dans l'angle du demi-terrain et sont tenues par des marqueurs.

Les marqueurs sont les responsables de la table de marque, désignés par le correspondant 3x3 parmi les joueurs d'une équipe ne jouant pas, de préférence de la poule opposée ou non concernée par le résultat. En cas de refus ils entraînent la disqualification de leur équipe pour la journée concernée.

Leur fonction est de gérer :

- le chronomètre de jeu (manuel ou smartphone) en annonçant les 5 dernières minutes et la dernière minute à haute voix,
- la feuille de marque 3x3 (score et fautes d'équipes) (cf. Annexe 2).

Article 25 : Ballons

Les matchs doivent se jouer avec les ballons spécifiques 3x3 (Taille 6, poids 7).

Article 26 : Coaching

Aucun coach sur le terrain. Le coaching à distance est interdit.

Article 27 : Constitution d'un plateau

La constitution du plateau de championnat se fait en fonction du nombre des équipes via l'Event Maker. Le correspondant 3x3 de la Ligue veille au bon déroulement de la journée.

Lors de la constitution des poules, une lettre est attribuée à chaque équipe engagée (de A à F) afin de respecter le calendrier des poules.

Article 28 : Event Maker

Les résultats sont saisis, au plus, tard le lendemain de la journée de championnat à 12h00 par le correspondant 3x3 de la Ligue sur la plate-forme Event Maker FIBA.

Passé ce délai, l'Event Maker ne pourra pas prendre en compte les résultats, et les joueurs ne se verront pas attribuer de points au ranking FIBA.

Sur la fiche de résultats (cf. Annexe 3), sont identifiés les joueurs ayant participé, le correspondant Event Maker du club, le correspondant 3x3 de la Ligue et tous les capitaines pour la signature en fin de journée (le capitaine d'une équipe est le joueur désigné au sein de chaque équipe en début de journée) et enfin le classement final de la journée.

Article 29 : Forfait

Une équipe qui déclare forfait pour la journée se voit attribuée 0 point pour la journée concernée.

Au deuxième forfait, l'équipe concernée est désignée comme en « Forfait général » et ne pourra plus prendre part au championnat pour la suite de la saison.

Le deuxième forfait entraîne la perte de 3 points au classement général du championnat.

Le troisième forfait entraîne la mise hors championnat immédiate de l'équipe pour le reste du championnat.

Article 30 : Retard

Au-delà de 15 minutes, une équipe, même régulièrement inscrite, ne pourra participer à la journée de championnat et se verra attribuer 0 point au classement de la journée.

Un retard de 15 minutes au début de la journée est toléré et consigné par le superviseur 3x3 sur la fiche de résultats. Passé ce délai, un forfait est prononcé pour cette journée à l'équipe concernée. A partir du troisième retard, celle-ci perd 3 points au classement général à chaque nouveau retard.

Article 31 : Perte par défaut

Si une équipe quitte le terrain ou si elle n'a plus de joueur apte à jouer en cours de rencontre, le match sera considéré comme perdu par défaut.

Article 32 : Disqualification de joueurs

Tout comportement antisportif, toute agression physique ou verbale d'un joueur envers un autre joueur, un réf, ou une personne de l'organisation entraîne immédiatement la disqualification de l'équipe pour la journée. Le superviseur 3x3 du club notifie l'incident sur la fiche de résultats et en informe la Ligue qui peut décider de l'ouverture d'un dossier disciplinaire.

Article 33 : Sanctions disciplinaires

Tout joueur sous le coup d'une sanction disciplinaire affectant sa participation régulière aux compétitions FFBB (5x5 ou 3x3) ne peut participer aux rencontres de championnat 3x3, de Superleague ou Juniorleague.

Article 34 : Blessures

Après le début d'une rencontre, une équipe qui perd des joueurs sur blessure, peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueur apte à jouer. Dès lors, les résultats sont acquis et les matchs à venir sont perdus.

Article 35 : Moins de 3 joueurs

Une équipe avec moins de trois joueurs ne peut pas commencer la journée. Elle est classée dernière de la poule.

Article 36 : Non saisie des résultats

Une pénalité financière est prévue en cas de non saisie des résultats sur l'Event Maker par le correspondant 3x3 du club recevant.

Article 37 : Annulation de la journée

Si le club recevant est dans l'incapacité d'organiser la journée, il doit en informer toutes les équipes inscrites et la Ligue, afin que celle-ci prévoit, si cela est possible, une date de remplacement pour organiser ce plateau annulé.

Article 38 : Surclassement

Le surclassement est la faculté donnée à un licencié déjà régulièrement qualifié dans sa catégorie de participer dans une catégorie d'âge supérieure.

Le surclassement est délivré au vu d'un certificat médical d'aptitude délivré par un médecin, conformément au règlement médical de la FFBB. Sa date d'effet est celle du dépôt sur FBI du certificat médical autorisant le surclassement.

Est assimilée à la date de dépôt, la date d'envoi du certificat médical par lettre recommandée.



Saison 2020-2021 : Championnat 3x3 FIBA



Fiche d'inscription d'une équipe

(à renvoyer à la Ligue avant le 24 octobre)

NOM du CLUB	
Catégorie de l'Equipe engagée (F ou M)	
Couleur des maillots	
Nom et Prénom du Référent 3x3 du club	
Téléphone du Référent 3x3 du club	
Mail du Référent 3x3 du club	

Liste des joueuses ou joueurs engagé.e.s dans l'équipe *

Tout joueur/toute joueuse présent.e dans l'équipe doit avoir un profil FIBA 3x3 validé avec photo.

	NOM	Prénom	N° de Licence	Date de naissance	Nombre de points 3x3 FIBA
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

* : lors de chaque journée de championnat 3x3, l'équipe sera constituée de 4 membres, issus de cette liste.

Attention : sur cette liste aucun changement de nom ne sera possible en cours de saison !



Annexe 2
Championnat 3X3 FIBA
Feuille de marque - Saison 2020/2021



Catégorie :	Date :	Lieu :
Poule :	Heure :	Terrain :
Réf.(s) :		

EQUIPE A :	Couleur :
-------------------	------------------

Temps mort

Fautes d'équipes						
1	2	3	4	5	6	
7	8	9				2LF
10	11	12	13	14	15	2LF + Poss

N°	Joueurs	Antisportive	
		1	2

EQUIPE B :	Couleur :
-------------------	------------------

Temps mort

Fautes d'équipes						
1	2	3	4	5	6	
7	8	9				2LF
10	11	12	13	14	15	2LF + Poss

N°	Joueurs	Antisportive	
		1	2

Marqueur :

Chronométrateur :

Opérateur 12" :

Progression du score			
----------------------	--	--	--

A		B		A		B	
	1	1			13	13	
	2	2			14	14	
	3	3			15	15	
	4	4			16	16	
	5	5			17	17	
	6	6			18	18	
	7	7			19	19	
	8	8			20	20	
	9	9			21	21	
	10	10					
	11	11					
	12	12					

Score (après temps règle.) A : B :

Score (après prolongation) A : B :

Signatures	
------------	--

Réf 1

Réf 2

Capitaine 1	Capitaine 2

Réclamation oui

FICHE DE RESULTATS CHAMPIONNAT 3x3

DATE DE LA JOUR NEE	
LIEU DE LA JOURNEE	
CATEGORIE	
SEXE	
POULE	

CORRESPONDANT 3X3 DU CLUB ORGANISATEUR (Nom et Signature)	
CORRESPONDANT 3X3 DE LA LIGUE (Nom et Signature)	

Nom du capitaine	Equipe	Signature

RESULTAT FINAL	
1 ^{er}	
2 ^{ème}	
3 ^{ème}	
4 ^{ème}	
5 ^{ème}	
6 ^{ème}	

Les 12 règles de bases du 3X3

1 - Le terrain - matériel

Les matches se jouent sur demi-terrain, un seul panier.

La ligne des lancer francs se situe à 5m80, la ligne à 2 points à 6m75 et l'arc de cercle de « non charge » sous le panier.

Le ballon de basket officiel est de taille 6 pour toutes les catégories.

2 - Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant.

3 - Les officiels

Chaque match est dirigé par 1 ou 2 arbitres, assistés d'un marqueur et d'un chronométrateur.

4 - Début de la rencontre

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

Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face).

L'équipe vainqueur du tirage au sort peut choisir entre la possession du ballon en début de rencontre ou au début de l'éventuelle prolongation.

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

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.

6 - Temps de jeu

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

Le chrono est arrêté à chaque coup de sifflet et durant les lancers francs.

Sur un check-ball, le chrono démarre lorsque la balle est revenue dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause d'une minute, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie.

Une équipe sera considérée forfait si :

- elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer à l'heure prévue (score inscrit : W – 0 ou 0 – W).

- elle quitte le terrain avant la fin du match ou si tous les joueurs sont blessés et / ou disqualifiés (dans ce cas l'équipe vainqueur peut choisir de conserver le score ou de gagner par forfait, uniquement si le score de l'équipe vaincue est de zéro).

Une équipe qui fausserait la compétition sera disqualifiée.

7 - Faute et lancer franc

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

Si une faute est commise sur un tireur et que le shoot est réussi, le tireur bénéficie d'un lancer franc supplémentaire.

Sur faute technique : 1 lancer franc + possession

Sur faute antisportive : 2 lancers francs + possession

Sur faute offensive aucun lancer franc n'est accordé

Après 6 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.

Après 9 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés + possession même en cas de faute sur panier sur panier marqué.

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres, et peut-être disqualifié du tournoi par l'organisateur.

8 - Précisions

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes.

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre, l'arbitre de la rencontre compte le temps, il annonce quand le décompte arrive à 5 secondes.

Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation.

9 - Le jeu

Sur panier marqué - lancer franc réussi, la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de «non charge».

Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur du demi-cercle situé sous le panier.

Sur une tentative de tir raté ou dernier lancer franc 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).

- air ball (le ballon ne touche ni l'anneau, ni le panneau) : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).

Sur interception, le joueur doit ressortir la balle au delà de la ligne à 6m75.

Après chaque situation de ballon mort, (sortie de balle, faute, marcher...) la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m75 face au panier par un check-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. Reprise du jeu par un check-ball.

10 - Changement

Les changements se font sur balle morte avant le check-ball.

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du changement il y a un contact physique entre les deux joueurs (se taper dans la main).

Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les changements.

Les remplacements s'effectuent derrière la ligne de fond opposée au panier.

11 - Temps mort

Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte.

N'importe quel joueur peut demander un temps mort.

12 - Disqualification

Tout comportement anti sportif, les violences (verbales ou physiques), la passivité des co-équipiers en cas de comportement anti sportif de l'un d'eux, les interventions litigieuses sur le résultat d'une rencontre entraîneront la disqualification du ou des joueurs par les arbitres ou l'organisateur.