

CAHIER DES CHARGES

OPEN PLUS ACCESS

JUNIORLEAGUE



PYRENEES-ATLANTIQUES

2023-2024

12 Rue du Professeur Garrigou-Lagrange, 64000 Pau

[06.29.54.42.96](tel:06.29.54.42.96)

3x3@basket64.com

PREAMBULE

La Juniorleague 3x3 FFBB, est le circuit de tournois 3x3 officiel organisé par la Fédération Française de Basket-Ball. Il se structure avec 4 niveaux de tournoi :



Les Opens Start : tournois ouverts à tous et organisés toute l'année, pour entrer dans la discipline. Ils sont homologués par la FFBB. Le niveau de pratique est hétérogène, de la découverte à la compétition : chacun peut s'inscrire quel que soit son ranking individuel, et cumuler des points, permettant de participer à termes aux Opens Plus et à l'Open de France.



Les Opens Plus Access : tournois rattachés à un Open Plus. Ils sont ouverts à tous. Le vainqueur d'un Open Plus Access est qualifié pour l'Open Plus auquel il est lié.



Les Opens Plus : Le circuit Open Plus se déroule de mai à juillet. Les tournois sont organisés sur une semaine d'animations comprenant un ou plusieurs événements sociétaux. Les équipes sont sélectionnées selon leur place au ranking FIBA et selon les résultats des Opens Plus Access. Un Prize Money vient récompenser les meilleures équipes de chaque Open Plus. L'inscription pour les joueuses et joueurs est ouverte à tous, et se fait sur PlayFiba3x3.



L'Open De France : C'est la finale nationale. Elle a lieu fin juillet et regroupe les équipes ayant marqué le plus de points sur le circuit Open Plus. Les gagnants du tournoi masculin sont invités à un Master FIBA 3x3 World Tour. Un prize money récompense les meilleures équipes féminines et masculines de l'Open de France.

Ces circuits se représentent sous une forme pyramidale à plusieurs niveaux :



Dans le cadre de ce circuit, le comité départemental de basketball des Pyrénées-Atlantiques reçoit de la part de la FFBB, les tickets pour l'organisation des Opens Plus Access. Le CD64 choisit de déléguer l'organisation de ces tournois à des clubs de son territoire. Pour cela, 2 tickets sont proposés : l'organisation d'un OPA junior obligatoirement masculin et féminin, et d'un OPA obligatoirement senior masculin et féminin. Les clubs intéressés doivent remplir la fiche de candidature et la transmettre à la commission 3x3 via l'adresse suivante : 3x3@basket64.com.

Table des matières

PREAMBULE.....	2
LOGISTIQUE	4
Terrain	4
Matériel	5
Ressources humaines	6
ORGANISATION	7
Inscriptions équipes.....	Erreur ! Signet non défini.
Gestion sportive	Erreur ! Signet non défini.
Restauration & animations.....	9
Récompenses	9
OFFICIELS	11
Refs.....	11
Marqueurs.....	11
COMMUNICATION.....	12
Support de communication.....	12
Photos.....	12
Vidéos.....	12
Réseaux sociaux.....	12
RECETTES ET COUTS POUR L'ORGANISATEUR	Erreur ! Signet non défini.
INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES & CONTACTS	13
Autres circuits.....	13
Contacts.....	13
ANNEXE 1 - Exemple de formule d'un tournoi.....	14
ANNEXE 2 - Retro-planning	16
ANNEXE 3 - Règlement de jeu du 3x3	17
ANNEXE 4 - Homologuer un tournoi	21
ANNEXE 5 - Feuille de match vierge.....	22

LOGISTIQUE

Terrain

Il existe trois possibilités de terrain pour organiser un tournoi :

- Organisation du tournoi dans un gymnase
- Organisation du tournoi sur un terrain extérieur déjà existant (playground)
- Organisation du tournoi sur un terrain mobile 3x3
 - Le terrain mobile est un terrain qui se monte comme un puzzle, avec plusieurs dalles carrées en plastique, qui s'accrochent les unes avec les autres ;
 - Pour installer un terrain mobile, l'organisateur doit mettre à disposition une surface plane et lisse dégagée de tout obstacle au sol ou dans les airs. La taille du terrain est de 19m (largeur) x 15m (longueur) et devra supporter une charge de 600kg/m² ;
 - Prévoir un tire palette si le camion possède un hayon ou dans le cas contraire un chariot élévateur (+ personne ayant le permis de le conduire) pour pouvoir déplacer les caisses contenant le terrain ;
 - Prévoir 8-10 personnes et 2-3h pour le monter ;
 - Si le terrain mobile se trouve en extérieur pendant plusieurs jours, ce dernier doit être gardienné.

Deux structures mettent en location leurs terrains :

ÉLAN BÉARNAIS PAU NORD-EST	LIGUE NAQ
Location terrain (sans panier) Gérer et financer le transport du terrain + financer le salarié qui se déplace pour aider au montage/ démontage Compter environ 300 euros (demander devis) Localisation : Pau	Location terrain + panier Payer les frais de transport Compter environ 600 euros (demander devis) Localisation : Landes ou Bordeaux

En cas de mauvaise météo si le tournoi a lieu en extérieur, prévoir un site de repli ou prévenir les joueurs de l'annulation du tournoi.

Matériel

Liste du matériel nécessaire :

MATERIEL OBLIGATOIRE

- Au moins 2 ballons 3x3 en cuir par terrain. Possibilité d'emprunter ceux du comité gratuitement sur demande ;
- Chaises remplaçants (2 par terrain) ;
- Chasubles pour les joueurs et/ou refs ;
- Table de marque : Utilisation du logiciel Event Maker pour faire la table de marque (simple d'utilisation, des formations sont disponibles en ligne ou proposées par le comité).
1 table, 2 chaises, 1 chrono avec 1 écran TV + 1 ordinateur + 1 câble HDMI. Besoin d'un point électrique et rallonge
- Connexion internet pour la table de marque et Event Maker (partage de connexion avec un téléphone suffisant) ;
- Sono et playlist musicale ;
- Accessibilité à un point d'eau et toilettes ;

Ressources humaines

Pour 2 terrains il est obligatoire de prévoir :

- Organisation
 - 1 manager général de tournoi, lien avec le comité (obligatoire)
 - 1 bénévole accueil des équipes : vérifier les équipes présentes et éventuellement récupérer l'argent des inscriptions (obligatoire)
 - 1 speaker : responsable de la gestion du timing, annonces micro, animations des matchs (obligatoire)
 - 1 responsable communication : prendre les photos et vidéos (recommandé)
 - 2/3 bénévoles buvette (facultatif)
- Officiels
 - Refs : désignés par le comité. Leur nombre variera en fonction du nombre de terrains et d'équipes présentes. Le club organisateur pourra également soumettre des refs pour officier sur le tournoi
 - OTM marqueurs : gestion du logiciel Event Maker. Leur nombre variera en fonction du nombre de terrains et d'équipes présentes. Le club organisateur pourra également soumettre des marqueurs pour officier sur le tournoi.
 - 2/3 OTM gestion 12 secondes (elles sont gage de qualité du tournoi pour les joueurs et permettent de soulager l'arbitrage mais elles ne sont pas obligatoires).
 - 1 manager des officiels (facultatif). Ce bénévole s'occupera des refs et des marqueurs pendant le tournoi (désignation, gestion des repas) si un membre de la commission 3x3 du comité n'est pas présent sur le tournoi.

ORGANISATION

Homologation du tournoi auprès de la FFBB

L'organisateur devra homologuer son tournoi auprès de la FFBB. Cette condition est obligatoire pour organiser un Open Plus Access Juniorleague.

Le coût de l'homologation est à compter dans l'enveloppe financière mise à disposition par le CD64 pour l'organisation de l'Open Plus Access Juniorleague (voir page 9 partie « Financier »).

L'homologation¹ du tournoi par la FFBB permet de recevoir :

- 1 ballon officiel en cuir et 1 ballon replica en plastique
- 2 jeux de 4 chasubles soit 8 chasubles au total
- 1 affiche en format numérique pour mettre en avant votre tournoi
- Visibilité sur le site 3x3FFBB avec le tournoi répertorié dans « Trouver un Open »²
- Coût : 20 euros et démarches simples à faire sur le site 3x3FFBB

Inscriptions équipes

Modalités d'inscriptions

- Ouvert à tous sur la plateforme www.play.fiba3x3.com.
- Inscriptions gratuites ou payantes selon le choix de l'organisateur. Il est recommandé de faire payer les inscriptions auprès des équipes, afin de s'assurer de leur participation au tournoi le jour J. Le prix est fixé à la libre discrétion de l'organisateur
- Les inscriptions se font obligatoirement sur www.play.fiba3x3.com directement par les joueurs. Pour cela, l'organisateur doit créer le tournoi sur le logiciel Event Maker. Le comité sera là pour accompagner le club dans la gestion de cet outil si besoin.
- L'organisateur s'engage à ce que chaque joueur ait un profil validé sur le site www.play.fiba3x3.com. L'organisateur doit obligatoirement effectuer ces vérifications avant le début du tournoi, et prendre éventuellement contact avec les équipes concernées
Voici les étapes à suivre par les joueurs pour créer un compte³ :
 1. Se rendre sur [playfiba3x3](http://playfiba3x3.com) ;
 2. Remplir les informations (nom, prénom, date de naissance, mail, mot de passe) ;
 3. Confirmer la création de son compte en appuyant sur le lien reçu par mail ;
 4. Le compte est créé et le joueur peut participer au tournoi.
- L'organisateur s'engage à ce que chaque joueur soit couvert, c'est-à-dire qu'il possède soit une licence 5x5, soit un pass Superleague. L'organisateur doit obligatoirement effectuer ces

¹ Voir annexe 5

² Lien : [https://www.3x3ffbb.com/championship/tournament?page=1&startDate\[after\]=2022-07-15](https://www.3x3ffbb.com/championship/tournament?page=1&startDate[after]=2022-07-15)

³ Voir annexe 4

vérifications avant le début du tournoi, et prendre éventuellement contact avec les équipes concernées

- Les sur-classements sont autorisés et sont à vérifier par le club organisateur. Cette vérification peut être effectuée sur FBI.
- Les catégories sont les suivantes (prendre en compte l'année de naissance) :
 - Juniors : 2006 et moins
 - Seniors : 2005 et plus

Sélection des équipes

- Pour chaque catégorie (femmes & hommes), un maximum de 12 équipes pourra être sélectionné.
- Les équipes sont sélectionnées à la discrétion de l'organisateur. Dans le cas où le tournoi est payant, les équipes sont sélectionnées sur le principe du « premier inscrit – premier à payer ». L'organisateur peut fixer une date limite à partir de laquelle il peut désinscrire une équipe sélectionnée qui n'aurait pas réglé son inscription. Tout autre moyen de sélection des équipes (ranking) n'est pas autorisé.
- Le club organisateur aura une wild-card pour inscrire une équipe lors du tournoi qu'il organise dans chaque catégorie prévue (la composition de l'équipe est libre, joueurs/joueuses du club ou non). Si le club organisateur n'utilise pas sa wild-card, elle sera utilisée pour sélectionner une équipe inscrite au tournoi

Droits à l'image

L'organisateur doit préciser aux participants que des images des participants seront utilisées par l'organisateur et le comité à des fins de communication, et qu'ils peuvent refuser d'apparaître sur ces mêmes images.

Gestion sportive

- Le tournoi doit être organisé au plus tard 3 semaines avant l'Open Plus de Pau (c'est-à-dire avant le dimanche 9 juin).
- Utilisation obligatoire du logiciel Event maker⁴ pour la gestion du tournoi. Aide et accompagnement du comité si besoin et e-learning disponible sur sportEEF (formation organisateur tournoi, gestuelle refs, règle des 12 secondes, officiels 3x3, utilisation Event Maker).
- Le tournoi doit être nommé comme suit : Open Plus Access Superleague – NOM DU DEPARTEMENT – NUMERO DU DEPARTEMENT.
Exemple : Open Plus Access Superleague – Pyrénées-Atlantiques – 64.
- Durée des matchs : 1 période de 10 minutes avec arrêt du chrono.
Prévoir une plage de 20 minutes : 5 minutes d'échauffement et 15 minutes de match.
- Durée tournoi : selon le nombre d'équipes inscrites, sur la journée ou la demi-journée.
- Nous vous conseillons de bloquer les inscriptions au nombre d'équipes suivant (possibilité d'instaurer une liste d'attente en cas de désistements) : 4 – 6 – 8 – 12

⁴ Logiciel Event Maker disponible sur <https://em.fiba3x3.com/Home/Overview/>

- Les équipes qui s'opposent s'échauffent ensemble sur le même panier.
- Coaching interdit pendant les matchs.
- Indiquer que l'actualisation du planning est disponible sur le site www.playfiba.com, les joueurs peuvent y accéder directement avec leur téléphone.
- A la fin du tournoi, l'organisateur de l'Open Plus Access doit contacter l'organisateur de l'Open Plus de Pau pour lui communiquer les noms et coordonnées des équipes vainqueurs.

Restauration & animations

- Animation(s) entre les matchs (en mettre au moins une en place) :
Concours (libre au choix : shoot, dunk, dextérité, etc).
Se rapprocher des associations locales pour les mettre en avant (danse, art, etc., choix libre).
- Annonce des matchs au micro obligatoire.
- Musique en continu obligatoire.
- Possibilité d'ouvrir une buvette/restauration dont les recettes reviendront en intégralité au club organisateur.

Récompenses

- Des récompenses peuvent être prévues par l'organisateur (non obligatoire) : lots, bon d'achat, etc.
 Attention : pour les catégories juniors, il est interdit de récompenser les vainqueurs par un prize money.
- Le comité délivrera au club organisateur un ticket qualificatif pour l'Open Plus à donner aux vainqueurs hommes et femmes du tournoi.
- Protocole remise de récompenses :
 - Toutes les récompenses sont remises à la fin du tournoi. Les récompenses des finalistes sont remises dans un premier temps, puis celles des vainqueurs.
 - La remise de récompense doit obligatoirement être photographiée devant un visuel du comité et du club.

Financier

Le comité apportera en aide financière au club organisateur d'un maximum de 500 euros pour couvrir les frais liés au tournoi.

Dans le cas où les dépenses n'attendraient pas ce montant, l'aide financière sera à la hauteur des dépenses engagées.

Cette enveloppe doit servir à couvrir les dépenses liées à l'organisation de l'Open Plus Access.

Elle sera transmise au club après la tenue du tournoi, et une facture devra être établie par le club à l'attention du comité, accompagnée des justificatifs des dépenses concernées.

Liste (non exhaustive) des coûts pour l'organisateur :

- Homologation du tournoi auprès de la FFBB (obligatoire) : 20€
- Défraiement kilométrique des refs et marqueurs (obligatoire) ;
- Terrain (facultatif, si location terrain mobile 3x3) ;
- Dotations joueurs et officiels (facultatif) ;
- Marchandise/buvette (facultatif).

Liste (non exhaustive) des recettes pour l'organisateur :

- Aide financière du comité pour l'organisation du tournoi (maximum 500€, sur facture et justificatifs).
- PSF FFBB : l'organisation de ce tournoi peut être valorisé dans la demande PSF effectuée auprès de la FFBB.
- Subventions des Collectivités Territoriales ;
- Partenariats locaux et échanges marchandises ;
- Buvette (sous réserve d'autorisation délivrée par la ville si en extérieur) ;
- Frais d'inscription des équipes ;
- Boutique (produits dérivés) ;
- Naming des terrains, des animations.

OFFICIELS

Refs

- Les refs seront désignés par le comité (le tournoi peut être utilisé comme support de formation). Leur nombre variera en fonction du nombre de terrains et d'équipes présentes. Le club organisateur pourra également soumettre des refs pour officier sur le tournoi
- Les frais de déplacement sont à prendre en charge par le club organisateur.
- Fournir le repas aux refs si le tournoi est sur l'heure du déjeuner ou diner si une buvette est ouverte (obligatoire).
- Prévoir de distinguer la tenue des refs : leur demander d'apporter leur tenue Superleague s'ils en ont une, un tee-shirt du club organisateur, un chasuble, etc.

Marqueurs

- Désignés par le comité si le tournoi est un support de formation, dans le cas contraire bénévoles club. Leur nombre variera en fonction du nombre de terrains et d'équipes présentes. Le club organisateur pourra également soumettre des marqueurs pour officier sur le tournoi.
- 1 second marqueur est nécessaire pour la gestion du chrono des 12 secondes si cette dernière est mise en place.
- 1 second marqueur est nécessaire pour la gestion du chrono des 12 secondes.
- Les frais de déplacement sont à prendre en charge par le club organisateur
- Fournir le repas aux marqueurs si le tournoi est sur l'heure du déjeuner ou diner si une buvette est ouverte (obligatoire).

COMMUNICATION

Support de communication

- Afficher sur le site de compétition les supports de communication/logo de façon visible :
 - Du comité ;
 - Du club organisateur (possibilité d'afficher ses partenaires).

Photos

- Une personne compétente pourra être consacrée à la communication et prendre les photos suivantes, avec les logos du comité et du club bien visibles :
 - Une photo avec tous les participants ;
 - Une photo de chaque équipe ;
 - Une photo de chaque équipe gagnante lors de la remise des récompenses ;
 - Une photo de chaque équipe finaliste lors de la remise des récompenses ;
 - Une photo de tous les officiels présents : refs et OTM ;
 - Une photo du staff et des bénévoles ;
 - Des photos tout le long du tournoi.

Vidéos

- Prendre des vidéos du tournoi

Réseaux sociaux

- Promouvoir l'événement en amont.
- Identifier sur chaque publication/story les comptes du cd_basket_64, 3x3_cd64 et 3x3ffbb.

⇒ Toutes les photos et vidéos sont à envoyer à l'adresse suivante : 3x3@basket64.com

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES & CONTACTS

Autres circuits

- League 3x3
 - Stops, finale départementale, finale régionale
- Beach Tour
 - Circuit de la ligue NAQ en juillet/août

Contacts

- Sacha DUTHU
 - 3x3@basket64.com
- Emma BONNAVENTURE
 - ebonnaventure@basket64.com
 - 06.29.54.42.96

ANNEXE 1 - Exemple de formule d'un tournoi

Phase de poules

Les 12 équipes sont réparties en 4 poules comptant chacune 3 équipes. Les poules sont définies automatiquement par l'Event Maker FIBA selon leur ranking FIBA (auto-seed dans l'Event Maker).

Les équipes de chacune des poules se rencontrent une fois et à l'issue des matchs un classement est établi pour chaque poule.

Phases finales

Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale.

Le tableau de ces phases finales est généré par l'Event Maker FIBA et ne change plus pour les demi-finales et la finale.

Les équipes qualifiées disputent ensuite les demi-finales puis la finale sur des matchs secs.

A titre d'exemple, un Open Plus avec une seule catégorie (soit 12 équipes), sur un seul terrain, représente environ 6h30 de compétition, sans pause ni animations. De plus, la compétition doit se dérouler avec les mêmes conditions partout.

Exemple de la formule du tournoi sur l'Event Maker :

The screenshot displays the Event Maker FIBA interface for setting up a tournament. The interface is divided into several sections:

- SETUP:** Includes options for 'SET-UP' and 'GAMES'. A 'Number of teams' field is set to 12, and a 'Default game length' field is set to 20 minutes. A note states: "All teams and progressions in this category have been seeded".
- POOL ROUND (12 teams):** Shows four pools (A, B, C, D) with three teams each. Pool A contains Team 1, Team 8, and Team 9. Pool B contains Team 2, Team 7, and Team 10. Pool C contains Team 3, Team 6, and Team 11. Pool D contains Team 4, Team 5, and Team 12 (Qualification).
- KNOCKOUT ROUND (8 teams):** Shows the progression from Quarter-Final games to Semi-Final games and a Final game. Quarter-Final games are: QF 1 (A/I vs C/II), QF 2 (D/I vs B/II), QF 3 (B/I vs D/II), and QF 4 (C/I vs A/II). Semi-Final games are: SF 1 (QF 1 winner vs QF 2 winner) and SF 2 (QF 3 winner vs QF 4 winner). The Final game is between SF 1 and SF 2.
- FINAL STANDINGS:** Shows the final standings for each round: FINAL (Final 1 winner/loser), SEMI-FINAL (SF 1/2 winner/loser), QUARTER-FINALS (QF 1-4 winner/loser), and POOL ROUND (D/III, A/III, C/III, B/III).

Exemple du planning de la finale de la League 3x3 2021-2022 :

- 1 poule masculine de 8 équipes
- 1 poule féminine de 3 équipes

FINALE LEAGUE 3X3 PYRENEES ATLANTIQUES			
Day 1 - 01.05.2022			
Time / Court	#01 Court	#02 Court	Categories
02:00 PM			SENIORS FEMMES
02:15 PM			
02:30 PM			SENIORS HOMMES
02:45 PM			
03:00 PM	Pool 1 B 2: Pau 3x3 vs. Team plaisir	Pool 1 A 2: Bidos vs. Wonder women	
03:15 PM			
03:30 PM	Pool 1 B 1: Team Sekour vs. 4B SQUAD	Pool 1 A 3: Redeyz vs. Takata	
03:45 PM	Pool 1 A 4: Tempête de Sable vs. CHARBON	Pool 1 B 4: Team Sekour vs. Pau 3x3	
04:00 PM	Pool 1 A 3: Pau 3x3 vs. Bidos	Pool 1 B 3: 4B SQUAD vs. Team plaisir	
04:15 PM			
04:30 PM	Pool 1 A 1: Tempête de Sable vs. Redeyz	Pool 1 A 2: CHARBON vs. Takata	
04:45 PM	Pool 1 A 1: Pau 3x3 vs. Wonder women	Pool 1 B 6: Team plaisir vs. Team Sekour	
05:00 PM	Pool 1 A 5: CHARBON vs. Redeyz	Pool 1 B 5: Pau 3x3 vs. 4B SQUAD	
05:15 PM			
05:30 PM	Pool 1 A 6: Takata vs. Tempête de Sable		
05:45 PM	QF 1: Tempête de Sable vs. Pau 3x3	QF 2: Team plaisir vs. CHARBON	
06:00 PM	QF 3: Takata vs. Team Sekour	QF 4: 4B SQUAD vs. Redeyz	
06:15 PM			
06:30 PM	Semi-Final 2: Pau 3x3 vs. Bidos		
06:45 PM	Semi-Final 1: Tempête de Sable vs. CHARBON	Semi-Final 2: Takata vs. 4B SQUAD	
07:00 PM	Final: Wonder women vs. Pau 3x3		
07:15 PM			
07:30 PM	Final: Tempête de Sable vs. Takata		
07:45 PM			

ANNEXE 2 - Retro-planning

- Nommer un manager de tournoi (obligatoire) ;
- Demande d'autorisations : diffusion sonore, buvette, etc (obligatoire) ;
- Matériel pour le tournoi : terrain, ballons, tables, chaises, feuille de match, écran(s) pour l'Event Maker ou chronos, sono, connexion internet, etc (obligatoire) ;
- Vérifier les profils 3x3 (obligatoire) ;
- Trouver des bénévoles (obligatoire) ;
- Prévoir les animations, danse, chant, concours, etc (facultatif) ;
- Invitations : partenaires, etc (facultatif).

ANNEXE 3 - Règlement de jeu du 3x3

Les règles de jeu officielles de la FIBA sont valides pour toutes les situations de jeu non mentionnées spécifiquement dans le règlement du 3x3 ci-dessous.

Art. 1 Le terrain et le ballon

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) x 11 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.

Un ballon de basket de taille 6 doit être utilisé pour toutes les catégories

Note : Lors de tournois locaux, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain – si elles sont utilisées –doivent être adaptées à l'espace disponible.

Art. 2 Les équipes

Les équipes doivent être composées de 4 joueurs : 3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant.

Art. 3 Les officiels

Les officiels de la rencontre se composent d'1 ou 2 arbitres et de marqueur / chronométreur(s).

Art. 4 Début de la rencontre

4.1 Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

4.2 Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir la possession du ballon soit au début de la rencontre soit au début de l'éventuelle prolongation.

4.3 Le match doit commencer avec 3 joueurs sur le terrain.

Note : les articles 4.3 et 6.4 s'appliquent aux compétitions Officielles 3x3 de la FIBA (non obligatoire pour les tournois locaux).*

** Les compétitions officielles de la FIBA sont les Tournois Olympiques, les Championnats du Monde 3x3 (incluant les U18), les Championnats de Zone (incluant les U18), le 3x3 World Tour et le 3x3 All Stars.*

Art. 5 La marque

Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc doit compter un (1) point.

5.2 Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc doit compter deux (2) points.

5.3 Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

6.1 Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant : une période de 10 minutes de jeu effectif. Le chronomètre doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers francs. Le chronomètre doit être redémarré quand l'échange du ballon est terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

6.2 Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle s'applique uniquement au temps réglementaire (pas à une éventuelle prolongation)

6.3 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 2 points en prolongation gagne la rencontre.

6.4 Une équipe doit perdre la rencontre par forfait si elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à jouer à l'heure prévue pour la rencontre. En cas de forfait, le score de la rencontre sera noté comme suit : w-0 ou 0-w ("w" signifiant "win", soit victoire)

6.5 Une équipe doit perdre une rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés ou disqualifiés. Dans le cas d'une situation de défaut, l'équipe vainqueur peut choisir entre conserver son score ou de gagner par forfait, tandis que le score de l'équipe perdant par défaut sera mis dans tous les cas à 0.

6.6 Une équipe perdant par défaut ou par un forfait "tortueux" sera disqualifiée de la compétition.

Note : si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, la durée globale de la rencontre est décidée par l'organisateur. La FIBA recommande de définir un score limite adapté à la durée de la rencontre (10 min / 10 points ; 15 min / 15 points ; 20 min / 21 points)

Art. 7 Fautes / Lancers francs

7.1 Une équipe est en position de sanction de faute d'équipe quand elle a commis 6 fautes. Après qu'une équipe aura atteint 9 fautes d'équipe, toute faute supplémentaire sera considérée comme une faute technique. Pour retirer le doute, les joueurs ne seront pas disqualifiés sur la base du nombre de leurs fautes personnelles dans le cadre de l'art. 15.

7.2 Les fautes commises sur un joueur en action de tir à l'intérieur de l'arc seront sanctionnées d'un lancer franc, tandis que les fautes commises pendant l'action de tir en dehors de l'arc seront sanctionnée par 2 lancers-francs.

7.3 Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivies de la réussite du panier seront sanctionnées d'un lancer-franc supplémentaire.

7.4 Les 7^e, 8^e et 9^e fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10^e faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes en action de tir et prévaut sur les règles 7.2 et 7.3.

7.5 La possession est obtenue après le dernier lancer-franc issu d'une faute technique ou antisportive, et le jeu doit reprendre par un échange du ballon derrière l'arc en haut du terrain.

Art. 8 Comment jouer le ballon

8.1 A la suite de chaque panier marqué ou chaque dernier lancer-franc réussi (ex : art 7.5) :

- Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprendra le jeu en driblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.

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

8.2 A la suite de chaque tir ou dernier lancer-franc manqué :

- Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.

- Si l'équipe en défense prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble)

8.3 A la suite de chaque situation de ballon mort, la possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc et en haut du terrain.

8.4 Un joueur est considéré "derrière l'arc" quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni contact avec l'arc.

8.5 Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Art. 9 Jouer la montre

9.1 Jouer la montre ou ne pas jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) est une violation.

9.2 Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe devra tenter un tir dans un délai de 12 secondes. Le chronomètre de tir doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite de l'échange de ballon avec le défenseur ou sous le panier après un panier marqué).

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les cinq (5) dernières secondes.

Art. 10 Remplacements

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball (échange du ballon).

Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en est sorti et qu'il a établi un contact physique avec lui. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne de fond opposée au panier et ne requièrent aucune intervention ni des arbitres ni des officiels de table de marque.

Art. 11 Temps-mort

Un temps-mort de 30 secondes est accordé à chaque équipe. Un joueur peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

Art. 12 Procédure de réclamation

Dans le cas où une équipe pense avoir été lésée par une décision d'un arbitre ou par un évènement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

1. Un joueur de cette équipe doit immédiatement signer la feuille de marque à la fin de la rencontre et avant que les arbitres ne la signent.
2. Dans un délai de 30 minutes, l'équipe doit présenter un document écrit expliquant la situation, de même qu'un dépôt de garantie de 200 dollars au Directeur des Sports. Si la réclamation est acceptée, alors le dépôt de garantie sera retourné.
3. Le matériel vidéo peut être utilisé seulement pour vérifier si le dernier tir à la fin de la rencontre a été relâché pendant le temps de jeu et/ou si ce tir compte 1 ou 2 points.

Art. 13 Classement des équipes

Que ce soit dans les poules ou dans les classements généraux de la compétition, les règles de classement suivantes s'appliquent.

Si des équipes sont à égalité après la première étape du processus suivant, il faut se référer à la suivante pour départager les équipes, et ainsi de suite :

1. Le plus grand nombre de victoire (ou le ratio de victoire en cas de nombre inégal de rencontres dans les comparaisons inter-poule)
2. Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites ; ne s'applique qu'aux matchs de poules)
3. La moyenne la plus élevée de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)

Si des équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont la hiérarchisation sera la plus élevée gagnera le tie-break.

Art. 14 Règles de hiérarchisation

Les équipes sont hiérarchisées en corrélation avec les points de classification de chaque équipe (somme des points de classification des 3 meilleurs joueurs avant la compétition). Au cas où les points de classification des équipes sont identiques, la hiérarchisation sera déterminée par tirage au sort.

Art. 15 Disqualification

Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié de la rencontre par l'arbitre et disqualifié de l'évènement par l'organisateur.

Indépendamment du point précédent, l'organisateur disqualifiera de l'évènement tout joueur concerné par des actes de violence, une agression verbale ou physique, une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s), une violation des règles antidopage de la FIBA (livre 4 du Règlement Interne de la FIBA) ou toute autre violation du Code de Déontologie de la FIBA (Livre 1, Chapitre II du Règlement intérieur de la FIBA).

L'organisateur peut également disqualifier toute l'équipe de l'évènement en fonction de l'implication (ou de l'inaction) des membres de l'autre l'équipe dans un des comportements précités.

Le droit de la FIBA à d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre de la régulation de l'évènement, les Conditions Générales de 3x3planet.com et les Règlements Internes de la FIBA restent applicables suite à une disqualification en vertu du présent article 15.

ANNEXE 4 - Homologuer un tournoi

Il est possible de faire une homologation en ligne via un compte organisateur pour que le tournoi soit ainsi qualifié d'Open Start, Open Plus Access ou Open Plus.

Cette démarche se fait en 7 étapes :

- Création du compte organisateur ;
- Accès à l'Espace organisateur ;
- Création du tournoi ;
- Finalisation de la demande d'homologation ;
- Saisie des informations supplémentaires ;
- Saisie des résultats du tournoi ;
- Publication d'un article sur le tournoi (étape facultative).

Dès lors, l'homologation donne aux organisateurs plusieurs avantages :

- Une aide au niveau de la communication de son tournoi : la création d'une affiche personnalisée, une visibilité de son tournoi sur le site internet et les différents réseaux sociaux du 3x3 FFBB ;
- Une aide au développement avec l'envoi de matériels (ballons, chasubles, etc.) ;
- Une assistance pour l'utilisation de l'Event Maker qui permettra à tous les joueurs du tournoi d'obtenir des points au ranking FIBA 3x3 ;
- Un accès gratuit à différents e-learning et tutoriels FFBB ;
- Un accompagnement dans l'organisation de son tournoi.

Pour plus d'informations, vous pouvez vous référer au tutoriel détaillé à la page suivante.

ANNEXE 5 - Feuille de match vierge



FEUILLE DE MATCH 3X3

Lieu :

Compétition :

Date :

Catégorie :

Terrain n° :

Poule :

Nom de l'équipe A :

Nom de l'équipe B :

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

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

Score							
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	

Score							
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	

Equipe vainqueur

Score Final

Signatures

CAP A	CAP B	Arbitre 1	Arbitre 2 ou Superviseur
-------	-------	-----------	-----------------------------