

CAHIER DES CHARGES

OPEN PLUS ACCESS

JUNIORLEAGUE



PYRENEES-ATLANTIQUES
2024-2025

12 Rue du Professeur Garrigou-Lagrange, 64000 Pau

[06.29.54.42.96](tel:0629544296)

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 sociaux. 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	7
Gestion sportive	7
Restauration & animations	8
Récompenses	8
OFFICIELS	10
Refs	10
Marqueurs	10
COMMUNICATION	11
Support de communication	11
Photos	11
Vidéos	11
Réseaux sociaux	11
RECETTES ET COUTS POUR L'ORGANISATEUR	12
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
<p>Location terrain (sans panier)</p> <p>Gérer et financer le transport du terrain + financer le salarié qui se déplace pour aider au montage/ démontage</p> <p>Compter environ 300 euros (demander devis)</p> <p>Localisation : Pau</p>	<p>Location terrain + panier</p> <p>Demander devis</p> <p>Localisation : Landes ou Bordeaux</p>

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 : 1 table, 2 chaises, 1 écran TV + 1 ordinateur + 1 câble HDMI pour l'Event Maker. Besoin d'un point électrique et rallonge. Cette installation totale est valable pour chaque terrain du tournoi.
- 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.** Ces fonctions ne peuvent pas être cumulatives, mais occupées par une personne
 - 1 manager général de tournoi, lien avec le comité (obligatoire). Il est responsable de l'organisation et de la gestion du tournoi sur l'Event Maker.
 - 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 (obligatoire). Il est recommandé de faire appel à un photographe ou de prévoir des bénévoles qui peuvent filmer au téléphone des actions du tournoi.
 - 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 devra fournir suffisamment de marqueurs pour officier sur le tournoi (au moins 2 par terrain).
 - OTM gestion 12 secondes. L'utilisation des 12 secondes est gage de qualité du tournoi pour les joueurs et permettent de soulager l'arbitrage (pas obligatoires). Prévoir au moins 2 personnes sur cette fonction.
 - 1 crew leader. Un des formateurs refs 3x3 du comité sera présent pour remplir cette fonction. Il s'occupera de la gestion et de la répartition des refs pendant le tournoi.

ORGANISATION

Homologation du tournoi auprès de la FFBB

Le tournoi doit obligatoirement être homologué auprès de la FFBB. L'homologation sera faite par le comité. Le coût de l'homologation (20€) sera déduit dans l'enveloppe financière mise à disposition par le CD 64 pour l'organisation de l'Open Plus Access Superleague (voir page 9 partie « Financier »).

L'homologation¹ du tournoi par la FFBB permet au club organisateur de recevoir

- Une dotation déterminée par la FFBB (souvent tee-shirt logo 3x3 FFBB)
- 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

Date de l'Open Plus Access

Cette année la commission 3x3 a déterminé les dates des tournois. Pour l'Open Plus Access Superleague 2 dates au choix :

- 18 avril (attention compétitions R3 masculines + D4/D3/D2 féminines)
- 6 juin (attention phase finales jeunes)

Le choix de la catégorie du tournoi ainsi que la date est à indiquer dans la fiche de candidature.

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 ;

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

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 Juniorleague.
- Le comité sera responsable de la vérification de ces informations avec l'organisateur avant le début du tournoi, et prendre éventuellement contact avec les équipes concernées.
- Les sur-classements sont autorisés et sont à vérifier par le comité. Cette vérification peut être effectuée sur FBI.
 - La catégorie d'un Open Plus Access Juniorleague est la catégorie U18, seuls les joueurs de cette catégorie d'âge sont autorisés à participer (hors sur-classement)

Sélection des équipes

- Pour chaque catégorie (femmes & hommes), un maximum de 16 équipes pourra être sélectionné.
- Les équipes sont sélectionnées à la discréction 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 vainqueur de l'Open Plus Access est qualifié à l'Open Plus de Pau, dans chaque catégorie.
- Le manager général du tournoi devra assister à une étape du Tour 3x3 CD64 à des fins de formation en amont de l'événement qu'il organisera. Si ce dernier est déjà formé, cette formation peut être déléguée à une autre personne du club.
- Utilisation obligatoire du logiciel Event maker⁴ pour la gestion du tournoi. Aide et accompagnement du comité si besoin et e-learning disponible sur TeachUp (formation

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

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.
- 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.

Elle sera transmise au club après la tenue du tournoi, à la suite d'un point avec le comité qui vérifiera à l'aide d'une grille d'évaluation la bonne tenue des critères du cahier des charges.

Une facture devra être établie par le club à l'attention du comité, accompagnée des justificatifs des dépenses concernées.

Seules les dépenses listées ci-dessous sont comprises dans cette enveloppe

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

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

- 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 et de leur disponibilité. Si le nombre de ref officiel disponible n'est pas suffisant, le club organisateur devra compléter l'effectif avec des arbitres du club.
- L'indemnisation des refs désignés sera gérée et payée directement par le comité (le montant sera déduit de l'enveloppe financière).
- Fournir le repas aux refs si le tournoi est sur l'heure du déjeuner ou diner si une buvette est ouverte (obligatoire).
- Le comité fournira une tenue pour distinguer les refs (chemisette 3x3 CD64 pour les refs officiels et tee-shirt 3x3 CD64 pour les arbitres clubs).

Marqueurs

- Le club organisateur devra fournir des marqueurs pour officier sur le tournoi.
- 1 marqueur est nécessaire par table de marque mais nous vous préconisons de prévoir des rotations sur la durée du tournoi.
- 1 second marqueur est nécessaire pour la gestion du chrono des 12 secondes si cette dernière est mise en place.
- 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 gagnante ;
 - Une photo de chaque équipe finaliste ;
 - Une photo de tous les officiels présents : refs et OTM, puis prendre une photo séparée des deux ;
 - Une photo du staff et des bénévoles ;
 - Des photos tout le long du tournoi.

Vidéos

- Prendre des vidéos du tournoi grâce à des bénévoles utilisant leur téléphone portable à cet effet.

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 en Wetransfer:
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

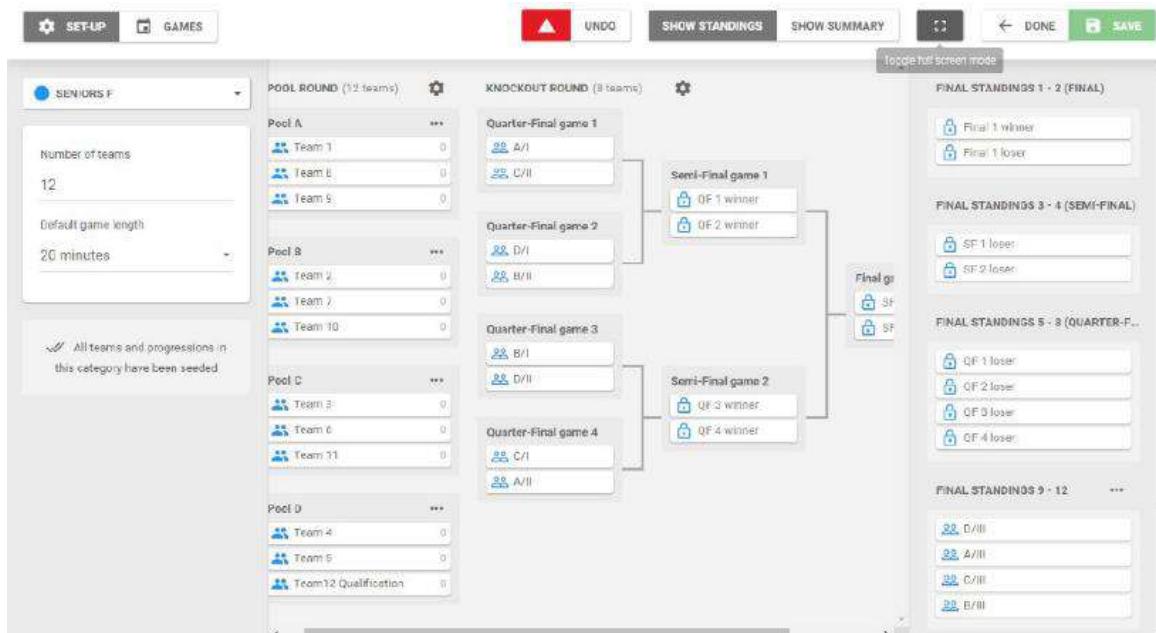
Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale.

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 :



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		Categories	
Time / Court	#01 Court	#02 Court	
02:00 PM			SENIORS FEMMES
02:15 PM			SENIORS HOMMES
02:30 PM			
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	Pool 1 B 1: Team Sekour vs. 4B SQUAD	Pool 1 A 3: Redeyz vs. Takata	
03:30 PM			
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	Pool 1 A 1: Tempête de Sable vs. Redeyz	Pool 1 A 2: CHARBON vs. Takata	
04:30 PM			
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	Pool 1 A 6: Takata vs. Tempête de Sable		
05:30 PM			
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	Semi-Final 2: Pau 3x3 vs. Bidos		
06:30 PM			
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 règlementaire 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 règlementaire. 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°, 8° et 9° fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10° 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-poules)
 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'événement par l'organisateur.

Indépendamment du point précédent, l'organisateur disqualifiera de l'événement 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'événement 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'événement, 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 - 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