

RÈGLEMENT CHAMPIONNAT 3X3

Adopté par le Comité Directeur du 18 mars 2022.

I- PRESENTATION GENERALE – REGLES DE JEU

ART 1 – Délégation

1. Dans le cadre de la délégation de pouvoir confiée aux ligues régionales et aux Comités Départementaux (article 201 et suivants des règlements généraux), le Comité du Maine-et-Loire organise et contrôle les épreuves sportives départementales, soumises aux dispositions contenues dans les règlements généraux de la FFBB titre V.

2. Les épreuves sportives organisées par le Comité du Maine-et-Loire sont :

- Les championnats départementaux 3*3 seniors « plus » masculins et féminins
- Les championnats départementaux 3*3 seniors masculins et Féminins
- Les championnats départementaux 3*3 U23 masculins et féminins
- Les championnats départementaux 3*3 U20 masculins et féminins
- Les championnats départementaux 3*3 U18 masculins et féminins
- Les championnats départementaux 3*3 U15 masculins et féminins

ART 2 – Territorialité

Les épreuves sportives citées ci-dessus sont réservées aux groupements sportifs relevant territorialement du Comité Départemental exception faite des groupements sportifs bénéficiant d'une autorisation fédérale spéciale.

ART 3 – Conditions d'engagement des groupements sportifs

1. Les groupements sportifs désirant participer aux épreuves sportives susvisées devront être régulièrement affiliés à la FFBB.

2. Ils doivent, en outre, être en règle financièrement avec la FFBB, leur Ligue Régionale et leur Comité Départemental.

3. Afin de pouvoir prétendre s'engager au sein d'une compétition, les groupements sportifs doivent détenir les droits sportifs nécessaires à cet engagement.

4. Sous réserve des dispositions susvisées, les groupements sportifs désirant participer aux différentes épreuves doivent adresser leurs engagements dans les délais et acquitter les droits financiers déterminés chaque saison sportive par le Comité Directeur du Comité Départemental.

En cas de désengagement d'une équipe en championnat départemental après la composition des poules et avant la première journée de championnat, les droits financiers restent acquis au Comité Départemental (Cf. dispositions financières).

Passé la première journée de championnat, l'équipe qui se désengage est considérée comme forfait général.

ART 4 - Terrain – matériel

Le match se joue sur un terrain de Basket de 3x3 avec un seul panier. La surface 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. Le ballon de Basket officiel est de taille 6 et poids 7 pour toutes les catégories.

ART 5 - Equipes

Les équipes sont composées au minimum de trois joueurs et au maximum de quatre joueurs. Trois joueurs sur le terrain et un remplaçant, qui peut entrer en jeu à la place d'un autre joueur lors d'un ballon mort.

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

ART 6 - Officiels

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

ART 7 - Début de 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, soit en début de rencontre, soit 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 des 6m75).

ART 8 - Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle des 6m75 et 2 points à l'extérieur. Un lancer franc vaut 1 point.

ART 9 - Temps de jeu

Le match se joue en une seule période de 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 ou perdante par défaut si :

- Elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer après 15 minutes de l'heure initialement prévue.
- Elle quitte le terrain, si elle est disqualifiée ou si ses joueurs sont blessés (défaut).
- Un joueur seul peut terminer le match si tous les autres joueurs de l'équipe se sont blessés pendant la rencontre.

ART 10 - 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 francs.

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

Sur faute antisportive : 2 lancers francs + possession

Sur faute offensive : aucun lancer franc n'est accordé donc aucun panier.

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 marqué.

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres.

ART 11 - Douze secondes

Le temps de possession de balle en attaque est limité à 12 secondes à partir de la prise du contrôle du ballon par l'équipe attaquante avant même de ressortir le ballon au-delà de l'arc des 6m75.

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre identifié pour chaque terrain, l'arbitre de la rencontre décompte le temps, il annonce les cinq dernières secondes.

Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation et entraîne le changement de possession, remise en jeu par un check-ball pour l'équipe adverse.

ART 12 - Jeu

Sur panier marqué ou lancer franc réussi, le jeu reprend dès la prise de contrôle du ballon par un défenseur. Si cela se fait dans le demi-cercle de non-charge située sous le panier, les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur de celui-ci.

Sur une tentative de tir ratée 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).

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

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

Le ballon est considéré comme ressorti de la ligne de 6m75, lorsque le joueur qui le contrôle n'a plus aucun pied en contact, avec l'intérieur de l'arc de 6m75.

Sur une situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense par un check-ball.

ART 13 - Remplacements.

Les changements se font sur ballon mort avant le check-ball.

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du remplacement, il doit y avoir un contact physique entre les deux joueurs (ex. se taper dans la main). Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les remplacements.

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

ART 14 - Temps mort

Chaque équipe peut bénéficier d'un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur ballon mort.

N'importe quel joueur peut demander un temps mort.

ART 15 – Disqualification

Tout comportement antisportif, violence (verbale ou physique) peut entraîner la disqualification d'un ou des joueurs.

Un joueur qui commet deux fautes antisportives durant la rencontre se verra disqualifié pour la rencontre.

Les fautes techniques ne sont pas comptabilisées aux joueurs sanctionnés mais sont comptabilisées dans le décompte des fautes d'équipes.

Tout joueur disqualifié devra quitter le terrain et le banc des remplaçants.

II- ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

ART 16 - Championnat 3x3 FFBB

Le championnat 3x3 FFBB est accessible à tous les groupement sportifs, formés en associations sportives ou structures privées, et affiliés à la FFBB.

ART 17 - Calendrier

Le championnat 3x3 FFBB se déroule du 1^{er} octobre au 31 mars en deux phases :

- La première phase, du 1er octobre au 31 décembre, est appelée « Séries »,
- La seconde phase, du 1er janvier au 31 mars, est appelée « Master » pour les meilleures équipes de la phase des « Séries » et « Defender » pour les moins bien classées.

Lors de cette seconde phase, une journée finale est organisée par le comité départemental lorsqu'il y a plus d'une poule Master pour déterminer le champion départemental, et a lieu avant le 31 mars de la saison en cours.

ART 18 - Format de chaque phase

Pour chaque phase, le championnat 3x3 FFBB respecte le format suivant :

- Des poules de six équipes sont constituées ;
- Chacune des six équipes reçoit, à tour de rôle, les cinq autres équipes à l'occasion d'une journée ;
- Chaque journée, les six équipes se rencontrent ainsi :
 - o Deux mini poules de trois équipes, trois matchs par mini poule et deux matchs par équipe,
 - o Puis des matchs déterminant le classement de la journée : les deux premiers de chaque mini poule jouent les places 1 et 2 de la journée, les deux seconds jouent les places 3 et 4 et les deux troisièmes jouent les places 5 et 6.

Le championnat respecte un format standard de poules de 6. Si celui-ci ne peut être exceptionnellement respecté, des propositions d'adaptation sont prévues dans l'annexe 1 du présent règlement.

ART 19 - Organisation de la première phase, Séries

Pour chaque poule et suivant le format décrit à l'article 18, chaque journée de la première phase « Séries », donne lieu à un classement intermédiaire de 1 à 6 : le premier se voit attribuer 6 points, le second 5 points, jusqu'au sixième à qui est attribué 1 point.

A l'issue des six journées, le classement général de chaque poule des « Séries » est établi.

Les meilleures équipes de chaque poule sont qualifiées pour constituer une ou plusieurs poules des Master, les autres équipes constituant la ou les poules des Defender.

ART 20 - Organisation de la deuxième phase, Master et Defender

Pour chaque poule et suivant le format décrit à l'article 18, chaque journée d'un Master ou d'un Defender donne lieu à un classement intermédiaire de 1 à 6 : le premier se voit attribuer 6 points, le second 5 points, jusqu'au sixième à qui est attribué 1 point.

A l'issue des six journées de Master, le classement général de chaque poule est établi :

- S'il n'y a qu'une seule poule de Master, le vainqueur est déclaré champion départemental ;
- A partir de deux poules, le comité départemental organise une journée finale, suivant le format décrit à l'article 18, sans limite de nombre d'équipes, avec les premiers de chaque poule, et se laisse le choix de compléter l'effectif de la journée, avec les seconds voire les troisièmes de poule. Le vainqueur de cette journée finale est déclaré champion départemental.

De la même manière, à l'issue des six journées de Defender, le classement général de chaque poule est établi. Il n'y a pas de journée finale organisée pour les poules Defender.

ART 21 - Equipes à égalité

Egalité sur une journée :

- En cas d'égalité à deux équipes, la mieux classée est le vainqueur de leur confrontation directe ;
- En cas d'égalité à trois équipes, le classement s'effectue en tenant compte des matches de la mini poule et selon les critères suivants appliqués dans l'ordre qui suit :
 1. Est la mieux classée, l'équipe qui a réussi la plus grande différence entre le total des points marqués et le total des points encaissés ;
 2. En cas d'égalité après le critère 1, est la mieux classée, l'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points marqués ;
 3. En cas d'égalité après le critère 2, est la mieux classée, l'équipe qui a réussi le moins grand nombre de points encaissés ;
 4. En cas d'égalité après le critère 3, est la mieux classée, l'équipe dont la moyenne des points FIBA de ses joueurs (3 ou 4) est la plus importante au début de la journée.

Egalité au classement général de chaque phase (Séries, Master ou Defender) :

- En cas d'égalité d'équipes, le classement général s'effectue en tenant compte des matches joués entre elles et selon les critères suivants :
 5. Est la mieux classée, l'équipe qui a réussi la plus grande différence entre le total des points marqués et le total des points encaissés ;
 6. En cas d'égalité après le critère 1, est la mieux classée, l'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points marqués ;
 7. En cas d'égalité après le critère 2, est la mieux classée, l'équipe qui a réussi le moins grand nombre de points encaissés ;

8. En cas d'égalité après le critère 3, est la mieux classée, l'équipe dont la moyenne des points FIBA de ses joueurs (3 ou 4) de la dernière journée est la plus importante au début de cette dernière journée.

ART 22 - Principe d'accession et de rétrogradation (saison 2019/2020)

Pour la saison 2019/2020, le nombre d'équipes accédant au niveau supérieur s'établit à l'issue des Séries et tient compte, pour la saison suivante, d'une organisation de poules en multiple de six équipes.

Si une équipe remporte la journée finale alors qu'elle n'était pas concernée par l'accession au niveau supérieur à l'issue des Séries, elle peut être promue si elle en fait la demande.

Si une équipe gagne sportivement mais refuse l'accession au niveau supérieur, celle-ci est proposée à l'équipe suivante du classement des Séries.

Pour la saison 2019/2020, le championnat étant organisée au niveau départemental uniquement, il n'y a pas de rétrogradation.

ART 23 - Nombre d'accessions et rétrogradations

Dans la perspective de construire la pyramide de championnats de Groupement sportifs 3x3 FFBB, aux niveaux régional, inter départemental et départemental, en fonction du nombre d'équipes inscrites et du nombre de poules, le Conseil des Présidents, au sein de chaque Région, propose le nombre d'accessions et rétrogradations avant le 31 mars de la saison en cours à la décision de la Ligue Régionale et des Comités Départementaux.

Excepté la saison 2019/2020 où les accessions au niveau inter départemental se font à l'issue des Séries.

L'inscription des équipes par le groupement sportif

ART 24 - Finances

Chaque groupement sportif désirant participer aux championnats 3x3 FFBB doit être en règle financièrement avec la FFBB et ses structures déconcentrées au moment de l'engagement de son équipe.

ART 25 - Engagements

Chaque groupement sportif désirant participer aux championnats 3x3 FFBB adresse l'engagement de chaque équipe au comité départemental au plus tard le 30 septembre de la saison en cours, et acquitte les droits financiers.

Un groupement sportif peut engager des équipes dans plusieurs catégories ou plusieurs équipes dans une même catégorie ; dans ce dernier cas, elles ne sont pas engagées dans la même poule, sauf situation exceptionnelle à l'appréciation de l'organisateur, notamment le manque d'équipes engagées.

ART 26 - Catégories

Le championnat 3x3 FFBB est proposé aux catégories suivantes :

- U15 Homme et Femme,
- U18 Homme et Femme,
- U23 Homme et Femme,
- Seniors Homme et Femme,
- Senior Plus : Senior supérieur ou égal à 35 ans Homme et Femme.

ART 27 - Nombre de joueurs

Chaque équipe est composée de quatre joueurs minimums et de sept joueurs maximums ; les effectifs ne peuvent plus être modifiés jusqu'à la fin du championnat lorsque la liste qui est déposée au comité départemental comporte sept joueurs. Si la liste comporte moins de sept joueurs, il est possible, pour le groupement sportif tout au long de la saison, d'ajouter, sans en changer, des joueurs pour arriver à un maximum de sept. La liste comportant ce ou ces nouveaux joueurs devra être validée par le comité départemental au plus tard sept jours avant la ou leur première participation de ce ou ces joueurs à une rencontre officielle. 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.

ART 28 - Licences

Tout joueur doit être titulaire d'une licence 3x3 FFBB, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer aux différents championnats 3x3 FFBB. Cette licence est soit une licence Compétition au sein d'un groupement sportif 5x5 plus l'option supplémentaire Compétition 3x3 (voir tableau des tarifs fédéraux), soit une licence Compétition au sein d'un groupement sportif 3x3.

Tout entraîneur, réf, superviseur 3x3, correspondant 3x3/Event Maker doit être titulaire d'une licence 3x3 FFBB, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer aux différents championnats 3x3 FFBB.

Cette licence est soit une licence Compétition au sein d'un groupement sportif 5x5 sans option supplémentaire Compétition 3x3, à l'exception d'un ref désigné parmi les joueurs des équipes en compétition, soit une licence Compétition au sein d'un groupement sportif 3x3.

ART 29 - Formulaire d'inscription

Pour l'engagement de chaque équipe, un formulaire d'inscription est nécessaire et accessible en ligne sur le site de la FFBB. Ce formulaire doit être renvoyé complet au comité départemental au plus tard le 30 septembre de la saison en cours.

ART 30 - Organisation d'un Open de la SUPERLEAGUE ou de la JUNIORLEAGUE

Chaque groupement sportif qui inscrit une ou plusieurs équipes doit organiser un Open (tournoi 3X3 DE L'ANJOU) et doit renseigner sur le formulaire d'inscription la catégorie de l'Open organisé (tournoi CLUBS / tournoi SECTEURS ainsi que la/les catégories visées), conformément aux Règlements Généraux du 3x3.

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

ART 31 - Correspondant 3x3

Chaque groupement sportif doit avoir un correspondant 3x3 identifié au moment de l'engagement d'une ou plusieurs équipes. Ce dernier fait le lien entre la fédération, ses structures déconcentrées et les groupements sportifs concernés ; il a en charge les inscriptions et le suivi de l'organisation des championnats pour son groupement sportif.

Les actions du Comité Départemental

ART 32

Le comité départemental enregistre les inscriptions et constitue les poules Séries puis les poules Master et Defender.

ART 33

Le comité départemental détermine le calendrier du championnat en respectant les dates des Séries, Master et Defender.

ART 34

Au plus tard avant le 1er octobre de la saison en cours, le comité départemental envoie par mail aux groupements sportifs de chaque poule, les effectifs validés par ses soins, des autres équipes pour que le correspondant Event Maker du groupement sportif hôte puisse identifier les joueurs pour chaque journée de championnat.

ART 35

S'il y a plus d'une poule Master, le comité départemental organise une journée finale qui détermine le champion départemental et la formule d'accession des équipes au niveau supérieur. Les formules d'accessions peuvent donc être différentes d'un comité à l'autre en fonction des effectifs en présence.

ART 36 - 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 Superviseur 3x3 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.

ART 37

Chaque comité départemental déclare par mail, à l'adresse : championnat3x3@ffbb.com son correspondant 3x3 titulaire d'une licence fédérale. Ce dernier peut former et renseigner les correspondants de groupement sportifs à l'Event Maker.

Il vérifie la bonne saisie des résultats sur l'Event Maker.

Il organise la journée finale éventuelle pour l'attribution du titre de champion départemental.

La journée de compétition

A/ Organisation de la journée

ART 38 - 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 groupements sportifs 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 le comité départemental et les adversaires de l'adresse exacte du lieu où se dispute la rencontre, 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 une semaine avant aux autres équipes, ainsi qu'au comité départemental.

ART 40 - Jours de matchs

Les matchs peuvent se dérouler en semaine ou le week-end.

Une équipe peut demander un report auprès du comité départemental si elle justifie de l'accord de la majorité des autres équipes. Le report doit nécessairement avoir lieu avant la fin de la phase en cours.

ART 41 - Correspondant 3x3

Le correspondant 3x3 du groupement sportif 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 :
 - o 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 ;
 - o D'un téléphone accessible avec affichage à proximité des numéros d'appel du SAMU, des pompiers et du responsable de la salle ou du groupement sportif.

ART 42 - Correspondant Event Maker

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

ART 43 - Superviseur 3x3

Le superviseur 3x3 du groupement sportif 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 superviseur 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 superviseur 3x3 désigne les refs 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 refs 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 superviseur 3x3, elle est immédiatement disqualifiée pour la journée concernée.

ART 44 - 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.

ART 45 - Organisation des terrains

Les poules se déroulent sur deux paniers différents sauf cas particuliers (voir annexe 1).

ART 46 - Réfs

Les réfs sont les arbitres désignés par le superviseur 3x3 du groupement sportif 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.

ART 47 - 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 superviseur 3x3 du groupement sportif recevant 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)

ART 48 : Ballons

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

ART 49 - Coaching

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

B/ Déroulement :

ART 50 - Constitution des poules de « Séries »

Chaque Série se déroule en deux phases : 1 phase de mini poules (de trois équipes) et des matchs de classement. Toutes les équipes de chaque poule se rencontrent.

Lors de chaque journée selon le calendrier, les poules sont différentes :

- Journée 1 : ABC/DEF
- Journée 2 : AED/BFC
- Journée 3 : ACF/BDE
- Journée 4 : BCD/EFA
- Journée 5 : CDE/FAB
- Journée 6 : ABD/CEF

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

ART 51 - Modalités de classement pour le championnat de groupement sportifs 3x3

- Match gagné : 3 points
- Match perdu : 1 point
- Match perdu par forfait : 0 point (match perdu 21-0, l'équipe gagnante marque 3 points au classement)
- Match perdu par défaut : 1 point (match perdu 21-0 l'équipe gagnante marque 3 points au classement)

C/ Saisie des résultats :

ART 52 - Fiche de résultats

Sur la fiche de résultats (fournie par le Comité Départemental), sont identifiés les joueurs ayant participé, le correspondant Event Maker du groupement sportif, le superviseur 3x3 du groupement sportif et les six 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.

ART 53 - Saisie des résultats

Les résultats sont saisis au plus tard le lendemain de la rencontre à 12h00 par le correspondant 3x3 du groupement sportif ou le correspondant Event Maker :

- Sur FBI ;

- Sur la plate-forme FIBA.

Le correspondant 3x3 transmet simultanément, par mail ou par courrier au Comité départemental, la fiche de résultats avec toutes les signatures.

D/ Forfaits, sanctions et surclassement :

1/ Forfaits, retard et perte par défaut :

ART 54 - Forfait

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

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.

ART 55 - Retard

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.

ART 56 - 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.

2/ Sanctions :

ART 57 - 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 groupement sportif notifie l'incident sur la fiche de résultats et en informe le comité départemental qui peut demander l'ouverture d'un dossier disciplinaire au Président ou au Secrétaire Général de la Ligue Régionale territorialement compétente.

ART 58 - 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.

ART 59 - 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.

ART 60 - Moins de 3 joueurs

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

ART 61 - 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 groupement sportif recevant.

ART 62 - Annulation de la journée

Si un groupement sportif est dans l'incapacité d'organiser la journée, il doit en informer le comité départemental au moins deux semaines avant la journée pour un éventuel changement de date ou une inversion de terrain.

3/ Surclassement :

ART 63 - 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 au comité départemental du certificat médical autorisant le surclassement.

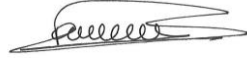
Est assimilée à la date de dépôt, la date d'envoi du certificat médical par lettre recommandée.

ART 64 - Le Bureau départemental est habilité à prendre toute décision dans les cas non prévus au présent règlement.

Philippe NICOLAS
Président

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'P. NICOLAS', written over a horizontal line.

Thomas BOUSSEAU
Secrétaire Général

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'T. BOUSSEAU', written over a horizontal line.