



REGLEMENT SPORTIF CHAMPIONNAT 3X3 COMITE DEPARTEMENTAL DE BASKET BALL DE LOIRE ATLANTIQUE

I- PRESENTATION GENERALE – REGLES DE JEU

ARTICLE 1 – DELEGATION

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 Départemental de Loire-Atlantique 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 de Loire-Atlantique sont :
 - Les championnats départementaux 3x3 seniors féminins et masculins,
 - Les championnats départementaux 3x3 U18 féminins et masculins,
 - Les championnats départementaux 3x3 U15 féminins et masculins.

ARTICLE 2 – TERRITORIALITE

Les épreuves sportives citées ci-dessus sont réservées aux groupements sportifs relevant territorialement du Comité Départemental de Loire-Atlantique.

ARTICLE 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, la Ligue Régionale des Pays de la Loire et le Comité Départemental de Loire-Atlantique.
3. Sous réserve des dispositions susvisées, les groupements sportifs désirant participer aux différentes épreuves doivent adresser leurs engagements dans les délais déterminés chaque saison sportive par le Comité Directeur du Comité Départemental de Loire-Atlantique.

ARTICLE 4 - TERRAIN – MATERIEL

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 taille 7 pour toutes les catégories.

ARTICLE 5 – EQUIPES

Les équipes sont nominatives et peuvent être composées au maximum de 7 joueuses ou joueurs. Par journée de championnat, les équipes sont composées au minimum de trois joueuses ou joueurs et au maximum de quatre joueuses ou joueurs : trois joueuses ou joueurs sur le terrain et un(e) remplaçant(e), qui peut entrer en jeu à la place d'une autre joueuse ou joueur lors d'un ballon mort.

Il est rappelé :

- qu'une joueuse ou un joueur des catégories U18 à Seniors ne peut participer à plus de 2 rencontres 5x5 ou journées 3x3 par week-end sportif,
- qu'une joueuse ou un joueur des catégories U14 et U15 peut participer à 2 rencontres 5x5 ou journées 3x3 par week-end sportif mais uniquement pour des rencontres des catégories U14 et U15,
- **Aucun coach sur le terrain, coaching à distance interdit.**

ARTICLE 6 – ARBITRAGE

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

ARTICLE 7 - DEBUT 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, face au panier).

ARTICLE 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.

ARTICLE 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.

ARTICLE 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.

ARTICLE 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.

ARTICLE 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 continue 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.

ARTICLE 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.

ARTICLE 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.

ARTICLE 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

ARTICLE 16 - CHAMPIONNAT 3X3 FFBB

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

ARTICLE 17 – CALENDRIER

Les dates prévisionnelles des journées du championnat 3x3 FFBB départemental sont incluses dans le calendrier général du Comité Départemental de Loire-Atlantique. Ces dates sont choisies autant que possible hors calendrier 5x5, en privilégiant les premiers et derniers week-ends des vacances scolaires. Le championnat 3x3 FFBB se déroule du 25 septembre au 23 avril en deux phases : - la première phase, du 25 septembre au 18 décembre, est appelée « Séries », - la seconde phase, du 5 février au 23 avril, est appelée « Master » (poule haute) pour les meilleures équipes de la phase des « Séries » et « Defender » (poule basse) pour les moins bien classées. Lors de cette seconde phase, une journée finale est organisée par le Comité Départemental de Loire-Atlantique 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. Par ailleurs, une journée, organisée par la Ligue régionale des Pays de la Loire entre avril et mai, est appelée « Master de Ligue » et réunit les meilleures équipes des championnats de chaque comité. Le titre de Champion Régional est attribué à l'équipe vainqueur de la finale du « Master de Ligue »

ARTICLE 18 - FORMAT DE CHAQUE PHASE

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

- en fonction du nombre d'inscriptions, des poules de quatre ou 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 :

Deux mini poules de trois équipes, trois matchs par mini poule et deux matchs par équipe,

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, une adaptation sera prévue par le Comité Départemental de Loire-Atlantique (format standard de plateau défini en fonction du nombre d'équipes par l'Event Maker).

ARTICLE 19 - ORGANISATION DE LA PREMIERE PHASE, SERIES

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. De plus, 1 point de bonus est attribué au premier de chaque journée. 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.

ARTICLE 20 - ORGANISATION DE LA DEUXIEME 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. De plus, 1 point de bonus est attribué au premier de chaque journée. 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,
- À partir de deux poules, le Comité Départemental de Loire-Atlantique 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.

ARTICLE 21 - EQUIPES A EGALITE

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) en cas d'égalité est la mieux classée, l'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points marqués,

2) 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,

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 :

1) en cas d'égalité après le critère 1, est la mieux classée, l'équipe qui a réussi le plus grand nombre de points marqués,

2) 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,

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) de la dernière journée est la plus importante au début de cette dernière journée.

ARTICLE 22 - PRINCIPE D'ACCESSION ET DE RETROGRADATION

Pour la saison 2020-2021, le championnat étant organisé au niveau départemental uniquement, il n'y a pas de rétrogradation.

ARTICLE 23 – RESERVE

III- L'INSCRIPTION DES EQUIPES PAR LE GROUPEMENT SPORTIF

ARTICLE 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.

ARTICLE 25 – ENGAGEMENTS

Chaque groupement sportif désirant participer aux championnats 3x3 FFBB adresse l'engagement de chaque équipe au Comité Départemental de Loire-Atlantique au plus tard à la date fixée chaque année par la commission compétente. 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. Sous réserve de l'accord de la Commission **3X3**, une équipe peut rejoindre le championnat en cours jusqu'à la deuxième journée. Elle marquera alors zéro point sur la 1ère journée du championnat.

ARTICLE 26 – CATEGORIES

Le championnat 3x3 du Comité Départemental de Loire-Atlantique est proposé aux catégories suivantes :

- Seniors féminins et masculins,
- U18 féminins et masculins,
- U15 féminins et masculins.

Des surclassements sont possibles dans les conditions de l'article 61 du présent Règlement et de l'article 9 du Règlement Médical de la FFBB.

ARTICLE 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 de Loire-Atlantique 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, des joueurs, sans en retirer 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.

Chaque équipe doit se doter d'un « trombinoscope » (format papier ou numérique) devant être présenté aux superviseurs et correspondants 3x3 des clubs organisateurs de la journée de championnat.

ARTICLE 28 – LICENCES

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

Tout entraîneur, referee, superviseur 3x3, correspondant 3x3/Event Maker doit être titulaire d'une **licence joueur compétition FFBB**, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer aux différents championnats 3x3 FFBB et **d'y exercer cette fonction.**

ARTICLE 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 de Loire-Atlantique au plus tard à la date fixée chaque année par la commission compétente.

ARTICLE 30 – RESERVE

ARTICLE 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 de Loire-Atlantique

IV- LES ACTIONS DU COMITE DEPARTEMENTAL DE LOIRE ATLANTIQUE

ARTICLE 32

Le Comité Départemental de Loire-Atlantique enregistre les inscriptions et constitue les poules Séries puis les poules Master et Defender.

Il transmet son classement à la fin du championnat à la Ligue Régionale, pour la constitution de la phase « Master de Ligue ».

ARTICLE 33

Le Comité Départemental de Loire-Atlantique détermine le calendrier du championnat en respectant les dates des Séries, Master et Defender, **soit entre mi-octobre à fin mars.**

NOTA : un Comité ne disposant pas d'un nombre suffisant d'équipes pour organiser le championnat dans une catégorie, peut s'associer avec un Comité Départemental voisin limitrophe. Si une équipe pour des raisons géographiques, souhaite s'associer avec le Comité voisin pour participer au championnat de club, il faudra l'accord des deux comités départementaux.

ARTICLE 34

S'il a plus d'une poule Master, Comité Départemental de Loire-Atlantique organise une journée finale qui détermine le champion départemental et la formule d'accession des équipes au niveau supérieur.

ARTICLE 35 – Réclamations

Si une équipe pose une réclamation car elle pense avoir été lésée par la décision d'un referee ou par un évènement 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 décisions possibles :

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

ARTICLE 36

Le Comité Départemental de Loire-Atlantique 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 **et sur FBI**. Il organise la journée finale éventuelle pour l'attribution du titre de champion départemental. **Il transmet le nom de l'équipe championne du Comité à la Ligue et le nom des autres équipes susceptibles d'être qualifiées pour le « Master de Ligue ».**

V- LA JOURNEE DE COMPETITION

A/ Organisation de la journée

ARTICLE 37 - LIEUX DE PRATIQUE

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 de Loire-Atlantique et le correspondant des adversaires de l'adresse exacte du lieu où se dispute la rencontre, ainsi que le moyen d'y accéder, sur FBI.

ARTICLE 38 - PROGRAMMATION DES JOURNEES

Le Groupement Sportif organisateur de la journée programme la journée conformément au calendrier établi par le Comité Départemental de Loire-Atlantique, en prévoyant un créneau horaire d'environ 2 heures.

Le Groupement Sportif organisateur programme la journée **en priorité soit le samedi à partir de 14h00, soit le dimanche.**

Les date et horaire des journées de chacune des 2 phases doivent être communiqués au Comité Départemental et aux correspondants des équipes concernées **au moins 2 semaines avant la date fixée pour chaque journée.**

En cas d'impossibilité d'organisation le samedi ou le dimanche (ex : indisponibilité d'infrastructure), le Groupement Sportif organisateur peut, avec l'accord de la totalité des autres équipes de la Poule, organiser la journée un jour de la semaine calendaire concernée.

Pour les catégories de jeunes, possibilité de jouer tous les jours de la semaine durant les vacances scolaires.

En cas d'impossibilité d'organisation de la journée un jour de la semaine calendaire concernée (indisponibilité d'infrastructure ou désaccord d'une ou plusieurs équipes de la Poule), le Groupement Sportif organisateur peut confier l'organisation de la journée à un Groupement Sportif d'une autre équipe de la Poule.

Dans le cas extrême où toutes les possibilités ci-dessus auront été épuisées sans trouver de solution, le Comité Départemental de Loire-Atlantique prendra toutes dispositions utiles, celles-ci pouvant aller jusqu'à l'annulation pure et simple de la journée de la Poule.

ARTICLE 39 - CORRESPONDANT 3X3

Le Correspondant 3x3 du groupement sportif a l'obligation de participer à la journée de regroupement des superviseurs et correspondants organisée par le Comité Départemental de Loire-Atlantique.

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 veille au respect des dispositions suivantes en matière de surveillance médicale des compétitions et s'assure notamment de la présence :

. D'un nécessaire médical de premier secours à un emplacement spécifique près des surfaces de compétition et à l'abri du public en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident,

. D'un téléphone accessible avec affichage à proximité des numéros d'appel du SAMU, des pompiers et du responsable de la salle ou du groupement sportif.

Au plus tard une semaine avant la date des journées de championnat auxquelles participent une ou plusieurs équipes de son groupement sportif, le correspondant 3x3 confirme la présence de son ou ses équipes en annotant le fichier mis en ligne par le Comité Départemental de Loire-Atlantique.

ARTICLE 40 - 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 de Loire-Atlantique pour effectuer la saisie sur l'Event Maker des équipes et des joueurs présents.

ARTICLE 41 - SUPERVISEUR 3X3

Le superviseur 3x3 du groupement sportif a l'obligation de participer à la journée de regroupement des superviseurs et correspondants organisée par le Comité Départemental de Loire-Atlantique.

Il 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 referees 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 referees en cas de difficultés à gérer le bon déroulement de la partie.

L'arbitrage par les équipes qui ne jouent pas est préconisé, sinon auto-arbitrage.

Si une équipe refuse les désignations faites à ses joueurs par le superviseur 3x3, elle est immédiatement disqualifiée pour la journée concernée.

ARTICLE 42 – ECHAUFFEMENT

La phase d'échauffement a lieu pendant la saisie des informations sur l'Event Maker et l'identification des joueurs (contrôle de la liste des 4 joueurs appelés à jouer la journée, validité de leurs licences).

Les équipes qui s'opposent s'échauffent ensemble sur le même panier.

ARTICLE 43 - ORGANISATION DES TERRAINS

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

ARTICLE 44 – REFEREES

Les referees 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.

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

ARTICLE 45 - 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).

ARTICLE 46 : BALLONS

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

ARTICLE 47 – COACHING

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

B/ Déroulement :

ARTICLE 48 - CONSTITUTION DES POULES DE « SERIES »

Chaque Série se déroule en deux phases : I 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 de Loire-Atlantique attribue une lettre à chaque équipe engagée (de A à F) afin de respecter le calendrier des poules.

En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, la constitution du plateau de championnat se fait en fonction du nombre des équipes via l'Event Maker. Le superviseur 3x3 du groupement sportif veille au bon déroulement de la journée.

ARTICLE 49 - MODALITES DE DETERMINATION DU CLASSEMENT DE LA JOURNEE

- 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 :

ARTICLE 50 - FICHE DE RESULTATS

Sur la fiche de résultats (fournie par le comité départemental de Loire-Atlantique), 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.

ARTICLE 51 - SAISIE DES RESULTATS

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 recevant sur la plate-forme **Event Maker** FIBA.

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

Attention : le délai pris en compte par Event Maker dépend uniquement de la date et heure de fin de tournoi saisis par l'organisateur.

Le correspondant 3x3 recevant transmet simultanément, par mail au comité départemental de Loire-Atlantique, les feuilles de match ainsi que la fiche de résultats avec le nom des joueurs et toutes les signatures. **Après vérification des feuilles de matchs et des fiches de résultats, le comité départemental de Loire-Atlantique saisit les résultats sur FBI.**

D/ Forfait, sanctions et surclassement :

I/ Forfait, retard et perte par défaut :

ARTICLE 52 – FORFAIT

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

Si celle-ci ne prévient pas l'organisateur ni le comité, une pénalité financière sera appliquée.

ARTICLE 53 – RETARD

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

ARTICLE 54 - PERTE PAR DEFAUT

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 :

ARTICLE 55 - DISQUALIFICATION DE JOUEURS

Tout comportement antisportif, toute agression physique ou verbale d'un joueur envers un autre joueur, un referee, 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 de Loire-Atlantique qui peut demander l'ouverture d'un dossier disciplinaire au Président ou au Secrétaire Général de la Ligue Régionale des Pays de la Loire.

ARTICLE 56 - 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 Super League ou Juniorleague.

ARTICLE 57 - BLESSURES

Après le début d'une rencontre, une équipe qui perd des joueurs sur blessure, peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueur apte à jouer.

Dès lors, les résultats sont acquis et les matchs à venir sont perdus.

ARTICLE 58 - MOINS DE 3 JOUEURS

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

ARTICLE 59 - NON SAISIE DES RESULTATS ET NON TRANSMISSION DES FEUILLES DE MATCH ET FICHES DE RESULTATS

Une pénalité financière est prévue en cas de non saisie des résultats sur l'Event Maker ainsi qu'en cas de non-transmission des feuilles de match et fiches de résultats au comité départemental par le correspondant 3x3 du groupement sportif recevant.

ARTICLE 60 - ANNULATION DE LA JOURNEE

Si un groupement sportif est dans l'incapacité d'organiser la journée, il doit en informer le comité départemental de Loire-Atlantique au moins **trois** semaines avant la journée pour une éventuelle organisation par un Groupement Sportif d'une autre équipe de la Poule.

3/ Surclassement :

ARTICLE 61 - 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.

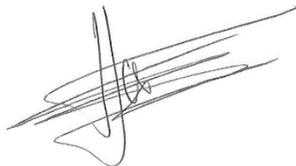
Sa date d'effet est celle du dépôt au comité départemental de Loire-Atlantique du certificat médical autorisant le surclassement.

Il est rappelé qu'une joueuse ou un joueur de catégorie U13, même surclassé(e), ne peut participer à plus d'une journée 3x3 ou rencontre 5x5 par week-end sportif.

ARTICLE 62 - Le Bureau du comité départemental de Loire-Atlantique est habilité à prendre toute décision dans les cas non prévus au présent règlement.

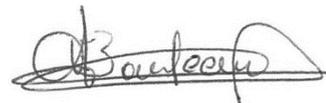
Le Président

Franck JOUNIER

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'F. Jounier', written over several horizontal lines.

Le Secrétaire Général

Dominique BOUDEAU

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'D. Boudeau', written over several horizontal lines.