



REGLEMENT SPORTIF PARTICULIER

3x3 départemental

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.

Article 1 - Le terrain / matériel

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.

Le ballon de basket officiel 3x3 de taille 6 au poids du taille 7 (560 g à 650 g) doit être utilisé pour toutes les catégories.

Article 2 - Les équipes

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

Les joueurs ne peuvent changer d'équipe au cours de la saison.

Les entraîneurs ne sont pas autorisés sur l'aire de jeu, ni dans les gradins à distance de coaching.

Article 3 - Les officiels

Chaque match peut être dirigé par 1 ou 2 arbitres, assistés d'un marqueur et d'un chronomètreur.

Si le nombre d'arbitres est insuffisant les matchs sont auto-arbitrés.

Article 4 - Début de la rencontre

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

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

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

Le match doit commencer avec 3 joueurs sur le terrain.

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

Article 5 - Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur.

Un lancer-franc vaut 1 point.

Article 6 - Temps de jeu

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

Le temps de possession est de 12 secondes à chaque contrôle de balle.

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

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

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

Une équipe sera considérée forfait si :

- Elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer à l'heure prévue.
- Elle quitte le terrain avant la fin du match ou si tous les joueurs sont blessés et / ou disqualifiés

(dans ce cas l'équipe vainqueur peut choisir de conserver le score ou de gagner par forfait tandis que le score de l'équipe vaincue est de zéro).

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

Une équipe qui fausserait la compétition sera disqualifiée.

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)

Article 7 - Faute et lancer-franc

Les joueurs ne seront pas disqualifiés sur la base du nombre de leurs fautes personnelles.

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 shoot est réussi, le tireur bénéficie d'un lancer-franc supplémentaire.

Après 6 fautes d'équipe (à partir de la 7^{ème} faute d'équipe), 2 lancers-francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.

Après 9 fautes d'équipe (à partir de la 10^{ème} faute d'équipe), 2 lancers-francs sont tirés suivi de la possession du ballon, même en cas de faute sur panier marqué. Le jeu doit reprendre par un check-ball derrière l'arc en haut du terrain.

Sur faute technique : 2 lancers-francs + possession de balle.

Sur faute anti-sportive : 2 lancers-francs + possession de balle.

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

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

Résumé des sanctions de faute antisportives (UF).

UF Joueur	1ère à la 6ème Faute d'Equipe	7ème à la 9ème Faute d'Equipe	10ème Faute d'Equipe
1ère UF	2 Lancers Francs	2 Lancers Francs	2 Lancers Francs + possession
2ème UF	2 Lancers Francs + possession	2 Lancers Francs + possession	2 Lancers Francs + possession

Toute faute antisportive doit compter pour 2 fautes d'équipe.

Résumé des sanctions pour fautes techniques.

F T Défenseur	F T attaquant	Aucune équipe en possession du ballon
1 Lancer Franc	1 Lancer Franc	1 Lancer Franc
Possession pour l'équipe attaquante	Possession pour l'équipe attaquante	Possession pour la dernière équipe en défense
Réinitialisation du chrono des tirs à 12 secondes	Pas de réinitialisation du chrono des tirs.	Réinitialisation du chrono des tirs à 12 secondes

La sanction d'une faute technique doit toujours être administrée immédiatement et avant toute autre sanction éventuelle.

Article 8 – Comment jouer le ballon

8.1 A la suite de chaque panier marqué ou chaque dernier lancer-franc réussi :

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

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

Article 9 - Le jeu

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

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

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

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

Sur une situation d'entre deux, la balle est toujours à la défense. Reprise du jeu par un check-ball.

Article 10 - Changement

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

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti.

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

Lors du changement il y a un contact physique entre les deux joueurs (se taper dans la main).

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

Article 11 – Temps-mort

Chaque équipe peut utiliser un temps-mort de 30 secondes.

Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte.

N'importe quel joueur peut demander un temps-mort.

Article 12 - 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 ou toute autre violation du Code de Déontologie 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 du comité du Gard d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre de la régulation de l'événement, restent applicables suite à une disqualification.

Article 13 – Equipe vainqueur

Une équipe est déclarée vainqueur dès qu'elle a marqué 21 points ou, si à la fin du temps réglementaire des 10 min, ses points sont supérieurs à l'équipe adverse.

En cas d'égalité, après une pause de 1 min, une prolongation sera jouée de la manière suivante : le chronomètre de jeu est arrêté. Seules les 12 secondes de possession sont prises en compte. La première équipe à marquer 2 points dans la prolongation remporte le match.

Article 14 – Classement des équipes

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

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

1. Le plus grand nombre de victoire (ou le ratio de victoire en cas de nombre inégal de rencontres dans les comparaisons inter-poule)
2. Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires / défaites)
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.

Article 15 – 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.

REGLEMENT SPORTIF PARTICULIER DU CD 30

Article 1 – Qualification des joueurs / joueuses

Tous les joueurs / joueuses doivent être licenciés dans un club gardois affilié à la FFBB.

Si le club support du joueur / joueuse n'est pas engagé dans un championnat 3x3, le joueur / joueuse pourra jouer avec un autre si ce dernier est engagé en 3x3.

Il n'est pas possible d'aller jouer dans un club engagé en 3x3 dans le département autre que son département d'affiliation.

En cas de CTC, le joueur / joueuse doit d'abord vérifier :

- Dans le cas d'une équipe CTC les joueurs jouant dans la même équipe 5x5 peuvent s'engager dans les stops 3x3
- Si son club support (le club où il est licencié) n'est pas engagé en championnat : le joueur donnera la priorité aux clubs de la CTC.
- Si son club support (le club où il est licencié) n'est pas engagé en championnat, ni aucun club de la CTC : le joueur pourra jouer avec un autre club gardois engagé en championnat.

Si nécessaire, les joueurs / joueuses doivent être surclassés.

Chaque joueur doit obligatoirement créer son profil 3x3 FIBA.

Article 2 - Les équipes

Pour la saison de 3x3 (5 journées départementales +/- 1 journée régionale) :

Les équipes sont composées de 7 licenciés :

- 4 joueurs lors des journées de championnat
- D'un même club avec des licences AST pour 2 joueurs d'un autre club s'il n'y a pas de pratique 3x3 dans leur catégorie dans leur club.
- - Des équipes CTC.

Le comité accepte d'étudier les demandes de cas particulier (avec la possibilité d'inscrire des équipes hors championnat). Avec la perception d'un engagement forfaitaire de 10 euros.

La composition des équipes est communiquée au Comité avant le début du Championnat 3x3.

L'équipe peut se trouver un nom différent de celui du club (tout en communiquant le club dont elle fait partie).

Un club peut engager plusieurs équipes dans le championnat avec un maximum de **4 équipes** en remplissant une fiche d'engagement par équipe.

L'équipe 1 doit être l'équipe la + forte.

Les joueurs ne peuvent pas changer d'équipes en cours de saison.

La mixité est autorisée jusqu'à la catégorie U15 pour le championnat 3x3 départemental.

Pour chaque journée départementale :

Les équipes sont composées de 4 licenciés au maximum (parmi les 7 licenciés de l'équipe) et 3 licenciés au minimum.

Article 3 - Inscription des équipes

Les équipes doivent s'inscrire pour chaque journée au près du comité au moins 7 jours à l'avance, en renvoyant la feuille d'inscription correctement remplie (annexe 1).

Attention : pas d'inscription sur place.

Droit d'engagement pour le championnat départemental (5 journées) qualificatif pour le Master de Ligue d'un montant de 10 euros par équipe.

Article 4 – Déroulement des journées de championnat

Les matchs de poule et les quarts de finale se dérouleront en même temps sur plusieurs terrains dans le même gymnase.

Pas de prolongation pendant les matchs de poule.

En cas d'égalité au nombre de points à la fin des matchs de poule : voir article 14

Les matchs de classement se dérouleront en même temps sur plusieurs terrains dans le même gymnase. Les matchs de classement seront organisés seulement si les conditions (nombre d'équipes, nombre de terrains, temps) le permettent, en accord avec le club organisateur.

Le chronomètre des rencontres est géré collectivement par la console chronométrique de la salle avec 10 minutes de jeu non décompté.

Lors des matchs sans arrêt de chrono, victoire pour la première équipe atteignant 21 points.

Les demi-finales, le match pour la 3^{ème} place et la finale se dérouleront sur le terrain central du gymnase avec chronomètre décompté, et le chronomètre des 12 sec s'il y en a 1 ou 2.

Les matchs pourront être arbitrés par 1 ou 2 arbitres officiels ou des joueurs des équipes qui ne jouent pas (équipes du match d'avant).

Le superviseur 3x3 du comité est chargé du bon déroulement des matchs.
Il est le garant du bon fonctionnement du plateau.

Le classement de chaque journée sera adressé au Comité le lendemain des journées.
Les feuilles de classement seront signées par le superviseur de chaque journée.
Elles doivent être adressées à la Commission Sportive 3x3 par mail et en PDF.

Article 5 – Classement du championnat

Un classement par point est établi après chaque plateau organisé et le 1^{er} est champion départemental au terme des compétitions et qualifié pour le Master Régional.

Vainqueur : 20 points
Finaliste : 15 points
3^{ème} : 12 points
4^{ème} : 10 points
5^{ème} : 8 points
6^{ème} : 6 points
7^{ème} : 5 points
8^{ème} : 4 points
9^{ème} et au-delà : 2 points

Si les matchs de classement n'ont pas lieu, les équipes seront classées 5^{ème} ex-aequo
Défaite par forfait : - 10 point (l'organisateur se réserve le droit d'exclure l'équipe
Absence non excusée : - 10 points

Les poules de la 1^{ère} journée seront tirées au sort.
Les poules des journées 2,3,4 et 5 seront faites en tenant compte du classement provisoire avec 5 têtes de série.