

LEAGUE 3X3

CAHIER DES CHARGES

FINALE



PYRENEES-ATLANTIQUES

2022-2023

12 Rue du Professeur Garrigou-Lagrange, 64000 Pau

05.59.14.18.65

commission3x3.64@gmail.com

Table des matières

PREAMBULE.....	3
LOGISTIQUE	4
Terrain	4
Matériel	5
Ressources humaines	6
ORGANISATION	7
Inscriptions équipes.....	7
Gestion sportive	8
Restauration & animations.....	8
Récompenses	8
OFFICIELS	10
Refs.....	10
Marqueurs.....	10
COMMUNICATION.....	11
Support de communication.....	11
Photos.....	11
Vidéos.....	11
Réseaux sociaux.....	11
INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES & CONTACTS	12
Autres circuits.....	12
Contacts.....	12
ANNEXE 1 - Exemple de formule d'un tournoi.....	13
ANNEXE 2 - Retro-planning	15
ANNEXE 3 - Recettes et coûts de l'organisateur	16
ANNEXE 4 - Règlement de jeu du 3x3	17
ANNEXE 5 - Homologuer un tournoi	21
ANNEXE 6 - Feuille de match vierge.....	22

PREAMBULE

Le comité départemental de basketball des Pyrénées-Atlantiques organise deux circuits de compétition 3x3 appelés League 3x3 : un pour les juniors (U18-) et un pour les seniors (U18+), femmes et hommes. Ces circuits se représentent sous une forme pyramidale à plusieurs niveaux :

1. Les stops (d'octobre à avril) : tournois ouverts à toutes et à tous dans le département.
2. La finale départementale des Pyrénées-Atlantiques (15/16 avril) : tournoi où sont qualifiées les meilleures équipes des stops du département¹.
3. La finale régionale de Nouvelle-Aquitaine (6 mai seniors et 7 mai juniors) : tournoi où sont qualifiées les équipes gagnantes des finales départementales.



Participer à plusieurs tournois de la League 3x3 permet d'évoluer dans le circuit, et permet également de gagner des points FIBA au ranking international, ce qui peut être utile pour se qualifier à d'autres circuits comme la Juniorleague et Superleague de la FFBB.

LEAGUE 3x3 NAQ

3x3 NAQ

Avantages

- Les joueurs composent l'équipe qu'ils souhaitent.
- Licencié FFBB ou Certificat médical de non contre-indication et à la pratique du basketball en compétition.
- Pouvoir pratiquer le 3x3 dans toute la Nouvelle-Aquitaine.
- Attirer des non licenciés.
- Utilisation seulement d'EventMaker (FIBA)

Contraintes

- La seule contrainte pour une équipe est qu'elle ne peut pas se modifier.

Une team se compose de 3 à 7 joueurs, seulement 4 joueurs maximum participeront à un tournoi.

Une team peut s'inscrire sur plusieurs tours 3x3 départementaux mais toujours avec l'obligation de garder le même effectif.

Finale réunissant les 12 meilleures équipes du tour d'un Comité.

Champion(ne) du tour départemental

FINALE RÉGIONALE LEAGUE 3x3 NOUVELLE-AQUITAINE

Dans le cadre du circuit League 3x3, le comité départemental délègue l'organisation des stops et de la finale départementale aux clubs du territoire. Les clubs intéressés doivent remplir la fiche de candidature et la transmettre à la commission 3x3 via l'adresse suivante : commission3x3.64@gmail.com.

¹ Classement départemental disponible sur <http://nouvelleaquitainebasketball.org/league3x3/>

LOGISTIQUE

Terrain

Il existe trois possibilités 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 fenwick (et une personne ayant le permis de le piloter) pour pouvoir déplacer les caisses contenant le terrain ;
 - Prévoir 8-10 personnes et 2-3h pour le monter ;
 - Si le terrain mobile se trouve en extérieur pendant plusieurs jours, ce dernier doit être gardienné.

Deux structures mettent en location leurs terrains :

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

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

Matériel

Liste du matériel nécessaire :

Matériel obligatoire	Matériel facultatif
<ul style="list-style-type: none">• Au moins 2 ballons Wilson 3x3 par terrain pour l'échauffement, dont 1 cuir pour les matchs. Possibilité d'emprunter ceux du comité gratuitement sur demande.• Chaises remplaçants (2 par terrain).• Chasubles pour les joueurs et/ou refs. Possibilité d'emprunter ceux du comité.• Table de marque : table, chaises, chrono, affichage score.• Connexion internet pour la table de marque et Event Maker (partage de connexion avec un téléphone suffisant).• Sono et playlist.• Accessibilité à un point d'eau et toilettes.	<ul style="list-style-type: none">• Affichage score Possibilité d'afficher les scores sur une télé en faisant la table de marque avec le logiciel Event Maker (besoins : grande TV, câble HDMI, rallonge, ordinateur, connexion internet). Possibilité d'emprunter 1 scoreboard à la ligue NAQ + affichage 12 secondes fournit avec. Cependant, il faut aller chercher le matériel (stocké dans les Landes ou à Bordeaux généralement). Prévoir un point électrique.• Possibilité d'homologuer² le tournoi par la FFBB ce qui permet de recevoir : 1 ballon officiel en cuir et 1 ballon replica en plastique. Deux jeux de 4 chasubles soit 8 chasubles au total. 1 affiche en format numérique (nous vous préconisons de ne pas l'utiliser pour ne pas mélanger les informations circuit FFBB/circuit ligue NAQ. Le but de l'homologation est surtout la réception du matériel). Visibilité sur le site 3x3FFBB avec le tournoi répertorié dans « Trouver un Open »³. Coût : 20 euros et démarches simples à faire sur le site 3x3FFBB.

² Voir annexe 5

³ 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)

Ressources humaines

Pour 2 terrains il est obligatoire de prévoir :

- Organisation
 - 1 manager général de tournoi, lien avec le comité ;
 - 1 bénévole accueil des équipes : vérifier les équipes présentes et éventuellement récupérer l'argent des inscriptions ;
 - 1 speaker : responsable de la gestion du timing, des annonces au micro et des animations des matchs ;
 - 1 responsable communication : prendre les photos et vidéos (recommandé) ;
 - 2/3 bénévoles buvette (recommandé).
- Officiels
 - 3/5 refs : désignés par le comité ;
 - 3/4 OTM marqueurs : gestion du logiciel Event Maker (prévoir des roulements sur la durée du tournoi) ;
 - 2/3 OTM gestion 12 secondes (elles sont gage de qualité du tournoi pour les joueurs et permettent de soulager l'arbitrage) ;
 - 1 manager des officiels (recommandé, peut-être l'un des refs désignés).

ORGANISATION

Inscriptions équipes

- Ouvert aux équipes qualifiées lors des stops de la League 3x3. Le comité centralisera les inscriptions et contactera les capitaines des équipes pour les informer de leur qualification.
- Les inscriptions sont obligatoirement gratuites puisque les joueurs se sont qualifiés à la finale.
- Les inscriptions se font obligatoirement sur www.play.fiba3x3.com. 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.
- Une équipe peut être composée au maximum de 7 joueurs/joueuses sur tout le circuit League 3x3. Avant chaque tournoi, le comité enverra au club organisateur la liste des équipes et leur composition lors des précédents tournois. Ainsi, le club devra obligatoirement effectuer la vérification du maximum de 7 joueurs par équipe.

Sanction : Une équipe s'étant présentée avec 8 joueurs sur les différents tours se verra dans l'impossibilité de jouer les finales départementales.

- Une fois engagé(e) dans une équipe, un joueur/joueuse peut uniquement jouer dans cette équipe sur la League 3x3 pour la saison.
- Une équipe peut s'inscrire sur plusieurs tours 3x3 départementaux mais toujours avec l'obligation de garder le même effectif et le même nom.
- L'organisateur s'engage à ce que chaque joueur/joueuse ait un profil validé sur le site www.play.fiba3x3.com. Voici les étapes à suivre par les joueurs pour créer un compte⁴ :

1. Se rendre sur [playfiba3x3](http://playfiba3x3.com) ;
2. Remplir les informations (nom, prénom, date de naissance, mail, mot de passe) ;
3. Confirmer la création de son compte en appuyant sur le lien reçu par mail ;
4. Le compte est créé et le joueur peut participer au tournoi.

Une fois le profil créé, ces étapes ne sont plus à reproduire pour les prochains tournois. Le joueur n'aura qu'à se connecter s'il veut s'inscrire à un tournoi, et les organisateurs pourront retrouver facilement son profil si besoin.

- 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 ou licence 3x3, soit qu'il fournisse un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du basket datant de moins de 3 mois. Le comité effectuera ces vérifications. Pour cela le club devra extraire⁵ et envoyer la liste des participants au comité, ainsi que les certificats médicaux si joueur non couvert.
- Une fiche est à faire remplir à chaque joueur, autorisant ou non le droit à l'image, indiquant si le joueur est couvert et s'il a un profil FIBA 3x3.
- Les sur-classements sont autorisés et sont à vérifier par le club organisateur.
- Les catégories sont au choix de l'organisateur (prendre en compte l'année de naissance) :
 - Juniors : 2005 et moins
 - Seniors : 2004 et plus
 - Hommes

⁴ Voir annexe 4

⁵ Extraction possible à l'aide du logiciel Event Maker dans la section Reports puis Players' Report

- Femmes
- Pas de catégorie mixte sur la finale
- 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.

Gestion sportive

- Le comité apportera au club une enveloppe de 500 euros pour accompagner le financement de la finale.
- Utilisation obligatoire du logiciel Event Maker⁶ pour la gestion du tournoi. Aide et accompagnement du comité si besoin et e-learning disponible sur sportEEF (formation organisateur tournoi, gestuelle refs, règle des 12 secondes, officiels 3x3, utilisation Event Maker).
- Le club organisateur devra ajouter le comité en tant qu'organisateur sur Event Maker.
- Afin d'avoir une communication commune sur le circuit, le tournoi doit être nommé comme suit : SPONSOR + FINALE TOUR n°dept - LEAGUE 3x3 – Ville étape.
Exemple : INTERSPORT FINALE TOUR 64 – LEAGUE 3x3 – Oloron
- 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.
- Les équipes qui s'opposent s'échauffent ensemble sur le même panier.
- Coaching interdit pendant les matchs.
- Durée tournoi : selon le nombre d'équipes inscrites, sur la journée ou la demi-journée.
- La finale départementale rassemblera les 12 meilleures équipes au ranking (possibilité de bloquer les inscriptions et faire une liste d'attente).
- Indiquer que l'actualisation du planning est disponible sur le site playfiba.com, les joueurs/joueuses peuvent y accéder directement avec leur téléphone.
- Les résultats du tournoi sont saisis au plus tard le lendemain de l'étape à 12h00 par le club organisateur sur la plate-forme Event Maker FIBA. Passé ce délai, l'Event Maker ne pourra pas prendre en compte les résultats, et les joueurs/joueuses ne se verront pas attribuer de points au ranking FIBA.

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

- Les récompenses sont à fournir par le club organisateur : prize money (recommandé mais non obligatoire), lots, bon d'achat, etc.

⁶ Logiciel Event Maker disponible sur <https://em.fiba3x3.com/Home/Overview/>



Attention : pour les catégories juniors, il est interdit de récompenser les vainqueurs par un prize money.

- Le comité ou la ligue délivrera au club organisateur un ticket qualificatif pour la finale régionale à donner aux vainqueurs femmes et hommes 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.
 - A minima, les finalistes et les vainqueurs devront être récompensés.
 - Les récompenses des vainqueurs femmes et hommes seront remises par un membre du comité.
 - Les récompenses des finalistes seront remises par une personne au choix du club (président, partenaire, etc).
 - La remise de récompense doit obligatoirement être photographiée devant un visuel du comité et du club.

OFFICIELS

Refs

- Les refs seront désignés par le comité en fonction du nombre de terrains utilisés. Le tournoi peut être utilisé en support de formation.
Il faut avoir 2 refs par terrain + rotation recommandée. Si le timing du tournoi le permet, nous vous recommandons de prévoir 1 seul terrain pour les phases finales de façon à centrer l'attention sur un seul terrain et à pouvoir faire officier deux refs.
- Les frais de déplacement sont à prendre en charge par le club organisateur (pris en compte dans les 500 euros financés par le comité).
- Prévoir de distinguer la tenue des refs : leur demander d'apporter leur tenue officielle 3x3 s'ils en ont une, leur tenue officielle 5x5, un tee-shirt du club organisateur, un chasuble, etc.
- Fournir le repas aux refs si le tournoi est sur l'heure du déjeuner ou diner si une buvette est ouverte (dans le cas contraire, les prévenir de prévoir leur repas).

Marqueurs

- Désignés par le comité si le tournoi est un support de formation, dans le cas contraire ce seront des bénévoles du club organisateur.
- 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
- Les frais de déplacement sont à prendre en charge par le club organisateur (pris en compte dans les 500 euros financés par le comité).
- Fournir le repas aux marqueurs si le tournoi est sur l'heure du déjeuner ou diner si une buvette est ouverte (dans le cas contraire, les prévenir de prévoir leur repas).

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) ;
 - De la ligue.

Photos

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

Vidéos

- Prendre des vidéos du tournoi :
 - Au format portrait pour les story ;
 - Au format paysage pour la réalisation d'une vidéo promotionnelle post événement.

Réseaux sociaux

- La ligue fournira une affiche pour l'annonce du tournoi final au format de publication et story.
- Identifier sur chaque publication/story le CD64 et la ligue de Nouvelle-Aquitaine.

⇒ Toutes les photos et vidéos sont à envoyer à l'adresse suivante : commission3x3.64@gmail.com



Photos de tous les participants à la Finale League 3x3 l'année dernière à Idron

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES & CONTACTS

Autres circuits

- Superleague et Juniorleague, circuits de la FFBB, chaque année 2 tickets pour les Opens Plus Access sont distribués aux clubs du départements :
 - Open Plus Access Superleague féminin et masculin
 - Open Plus Access Juniorleague féminin et masculin
- Beach Tour
 - Circuit de la ligue NAQ en juillet/août

Contacts

- Sacha DUTHU
 - commission3x3.64@gmail.com
- Emma BONNAVENTURE
 - 06.29.54.42.96
 - ebonnaventure.cd64@gmail.com



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 :

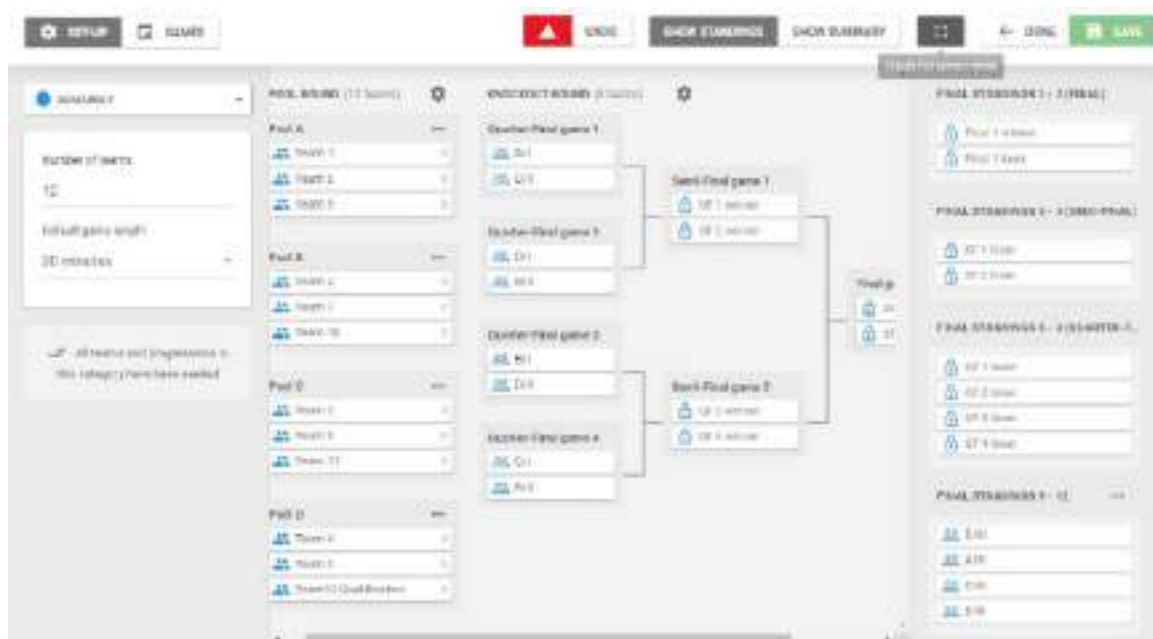
Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale.

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			
Time / Court	900 Court	902 Court	Categories
02:00 PM			WINDSON FEMME
02:15 PM			
02:30 PM			WINDSON HOMME
02:45 PM			
03:00 PM	Poule 1 B 2: Pau 303 vs. Tourné girard	Poule 1 A 1: Bidas vs. Winder women	
04:15 PM	Poule 1 B 1: Tourné girard vs. AB 02100	Poule 1 A 2: Winder vs. Tabata	
05:30 PM	Poule 1 A 3: Tourné de Sable vs. CHARRON	Poule 1 B 3: Tourné girard vs. Pau 303	
06:00 PM	Poule 1 A 4: Pau 303 vs. Bidas	Poule 1 B 4: AB 02100 vs. Tourné girard	
06:15 PM	Poule 1 A 1: Tourné de Sable vs. Redox	Poule 1 A 1: CHARRON vs. Tabata	
06:30 PM	Poule 1 A 2: Pau 303 vs. Winder women	Poule 1 B 5: Tourné girard vs. Tourné girard	
05:00 PM	Poule 1 A 5: CHARRON vs. Bidas	Poule 1 B 6: Pau 303 vs. AB 02100	
05:15 PM	Poule 1 A 6: Tabata vs. Tourné de Sable		
05:30 PM	QT 1: Tourné de Sable vs. Pau 303	QT 2: Tourné girard vs. CHARRON	
06:00 PM	QT 3: Tabata vs. Tourné girard	QT 4: BIDAS vs. Redox	
06:15 PM	Semi-Final 2: Pau 303 vs. Bidas		
06:30 PM	Semi-Final 1: Tourné de Sable vs. CHARRON	Semi-Final 2: Tabata vs. AB 02100	
07:00 PM	Poule Winder women vs. Pau 303		
07:15 PM	Poule Tourné de Sable vs. Tabata		
07:30 PM			
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 - Recettes et coûts de l'organisateur

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

- Apport de 500 euros du CD64 ;
- Subventions des Collectivités Territoriales ;
- Partenariats locaux et échanges marchandises ;
- Buvette (sous réserve d'autorisation délivrée par la ville si en extérieur) ;
- Frais d'engagement des équipes ;
- Merchandising (produits dérivés) ;
- Naming des terrains, des animations.

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

- Défraiement kilométrique des refs et marqueurs (obligatoire) ;
- Prize money/lots (obligatoire) ;
- *Terrain (facultatif, si location terrain mobile 3x3) ;*
- *Dotations joueurs et officiels (facultatif) ;*
- *Marchandise/buvette (facultatif).*

ANNEXE 4 - Règlement de jeu du 3x3

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

Art. 1 Le terrain et le ballon

Le match se joue sur un terrain de 3x3 avec un seul panier. L'aire de jeu réglementaire d'un terrain de 3x3 mesure 15 m (largeur) x 11 m (longueur). Le terrain doit avoir une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer franc (à 5m80 de la ligne de fond), une ligne à 2 points (à 6m75 du centre de l'anneau) et un demi-cercle de « non-charge » sous le panier. Un demi-terrain de basketball traditionnel peut être utilisé.

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

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

Art. 2 Les équipes

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

Art. 3 Les officiels

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

Art. 4 Début de la rencontre

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

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

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

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

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

Art. 5 La marque

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

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

5.3 Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

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

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

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

6.3 En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

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

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

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

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

Art. 7 Fautes / Lancers francs

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

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

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

7.4 Les 7°, 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-poule)
2. Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites ; ne s'applique qu'aux matchs de poules)
3. La moyenne la plus élevée de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)

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

Art. 14 Règles de hiérarchisation

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

Art. 15 Disqualification

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

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

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

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

ANNEXE 5 - Homologuer un tournoi

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

Cette démarche se fait en 7 étapes :

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

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

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

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



3X3  FFBB

**NEW
GAME
NEW
RULES**



PROCÉDURE HOMOLOGATION EN LIGNE OPEN START



Pôle 3x3 - FFBB

Mars 2020

1/ Création d'un compte sur la plateforme 3x3

A/ Création d'un compte pour un membre d'un club/comité/ligue déjà référencé sur FBI

Pour pouvoir accéder à l'Espace Organisateur de la plateforme 3x3, il faut créer un compte sur la plateforme avec la même adresse que celle enregistrée sur l'outil informatique de gestion de la Fédération (FBI).

Pour cela, vous pouvez vous rendre sur FBI et vérifier l'adresse mail utilisée avec le lien <https://extranet.ffbb.com/fbi/identification.do>



BIENVENUE SUR FBI V2
SAISON 2019-2020

Suite à cela, vous pouvez créer votre compte avec cette même adresse mail sur ce lien : <https://www.3x3ffbb.com>



Pour cela :

- Aller dans l'onglet "S'inscrire"
- Créer votre compte 3x3 en renseignant la même adresse mail que celle sur FBI
- Vous recevrez ensuite par mail un message vous permettant de valider votre compte 3x3 définitivement
- Vous serez "Administrateur" de l'organisme et aurez accès à tous ses tournois
- Vous pourrez ajouter de nouveaux membres à votre organisme (voir page suivante).

B/ Création d'un compte pour un membre non référencé dans FBI

Pour pouvoir accéder à l'Espace Organisateur de la plateforme 3x3, vous devez dans un premier temps créer un compte (voir page suivante), puis l'administrateur de votre organisme doit vous autoriser l'accès.

Pour cela, il faut que l'administrateur de l'organisme crée un compte en respectant la procédure évoquée ci-dessus (partie A).

Cette personne sera désignée "Administrateur" de l'organisme, et pourra alors vous autoriser l'accès à l'Espace Organisateur, sous réserve que vous ayez préalablement créé un compte sur la plateforme 3x3.



Pour créer votre compte :



- Aller dans l'onglet "S'inscrire"
- Créer votre compte 3x3
- Informer la personne "Administrateur" de votre organisme pour qu'elle puisse vous autoriser l'accès à l'Espace Organisateur
- Elle devra vous ajouter en tant que "Organisateur / Contributeur"
- Ce statut vous permettra de voir et gérer uniquement vos tournois, et non tous ceux organisés par l'organisme.

Voici la procédure pour ajouter un membre non référencé dans FBI (à réaliser par l'administrateur) :

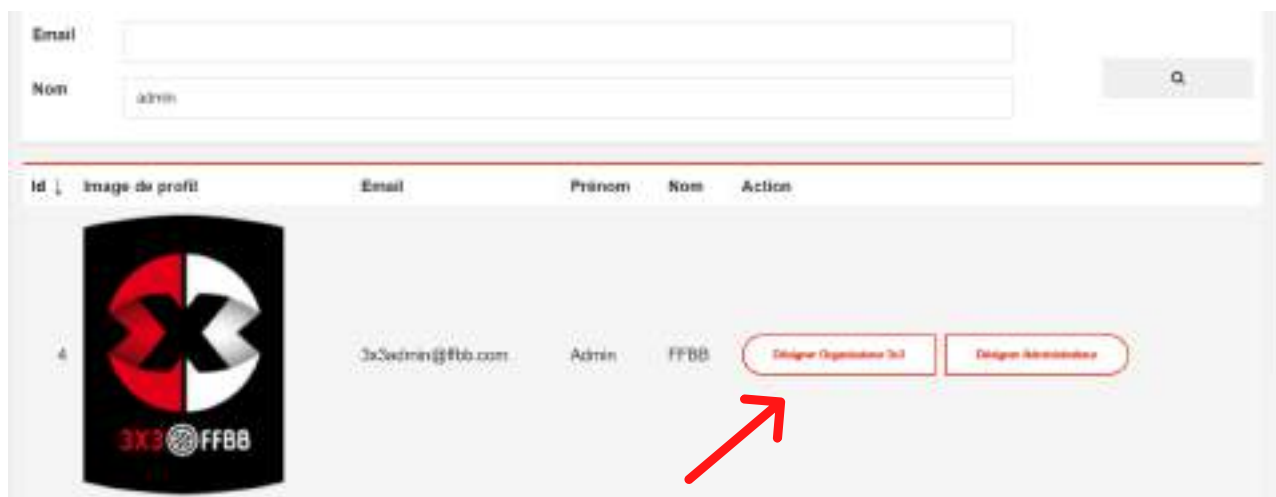
- Aller dans "Organismes"
- Votre organisme apparaîtra comme tel :



- Aller dans "Ajouter un membre"



- Rechercher le membre que vous souhaitez ajouter à votre organisme



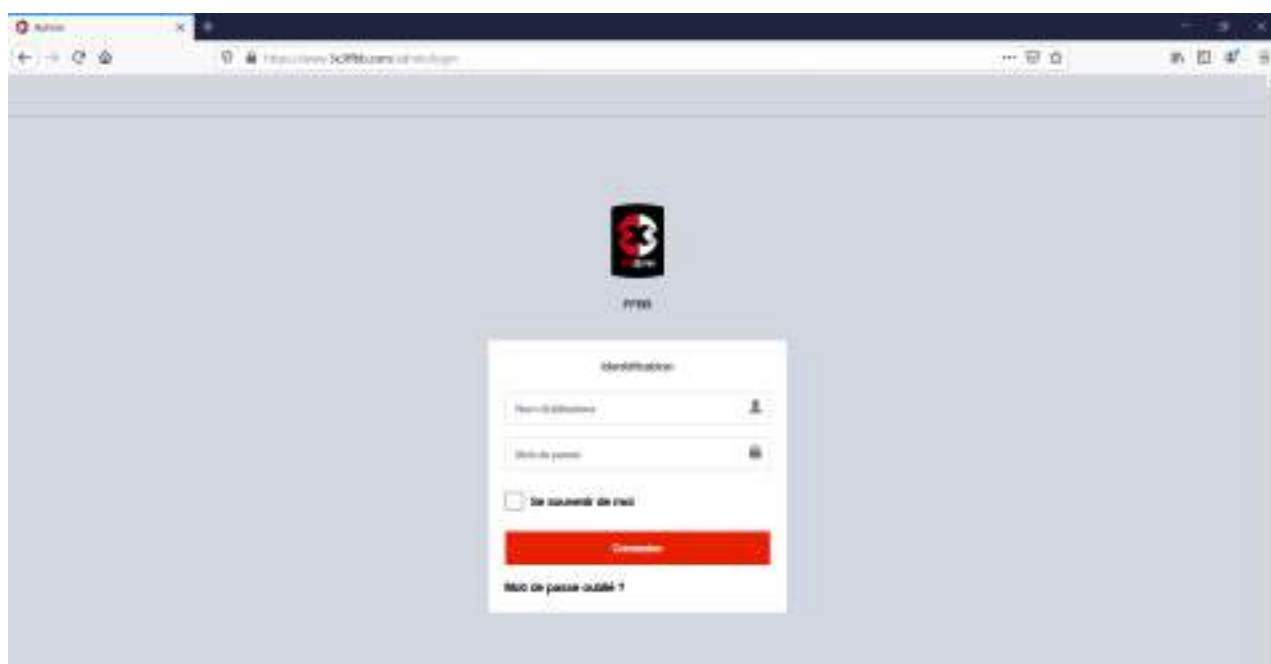
- Ajouter ce membre en le désignant Organisateur 3x3. Il aura ensuite le statut "Organisateur / Contributeur".

2/ Accès à l'Espace Organisateur

Une fois connecté sur votre compte 3x3, vous allez accéder à l'écran suivant :

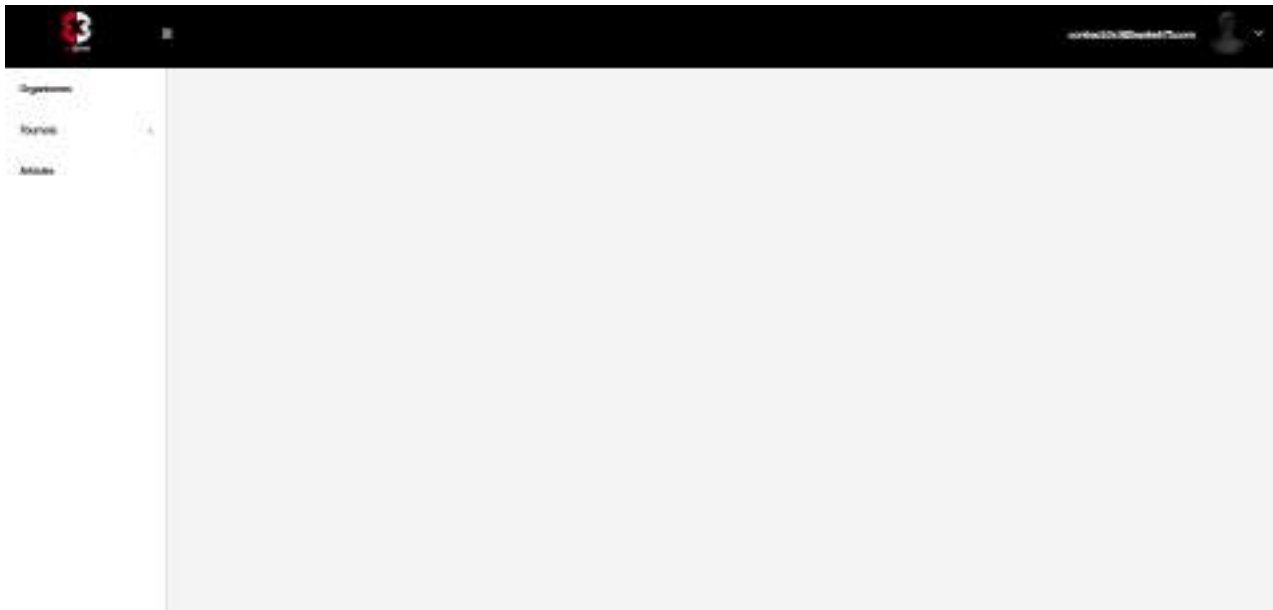


- Ouvrir l'onglet "Espace Organisateur"
- Saisir de nouveaux vos identifiants

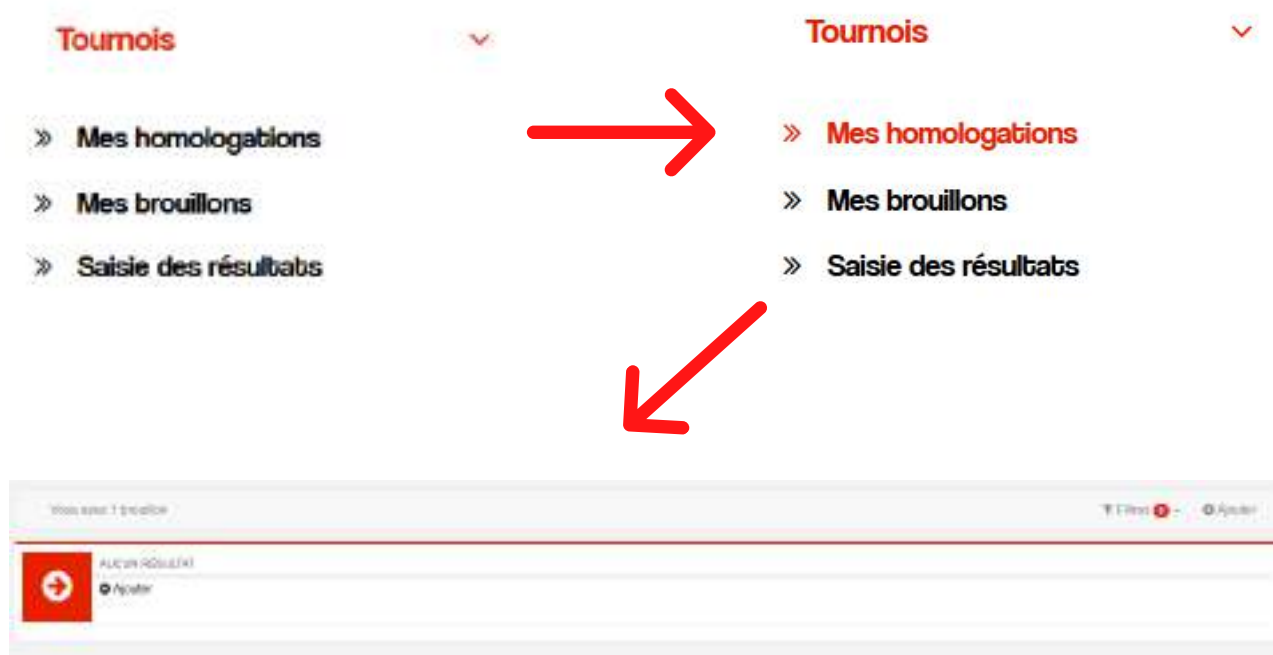


3/ Création d'un tournoi

Après avoir saisi vos identifiants, l'écran ci-dessous s'affichera :



- Entrer dans la rubrique "Tournois" puis "Mes Homologations" puis "Ajouter"



Vous aurez ensuite accès au formulaire pour faire votre demande d'homologation de tournoi Open Start avec les informations suivantes :

- Organisateur du tournoi
- Organisme
- Tournoi
- Détail Tournoi
- Conditions
- Documents à fournir
- Engagement

Créer

Organisateur du tournoi

Prénom *

Nom *

Email * Max 100 caractères et chiffres

Téléphone *

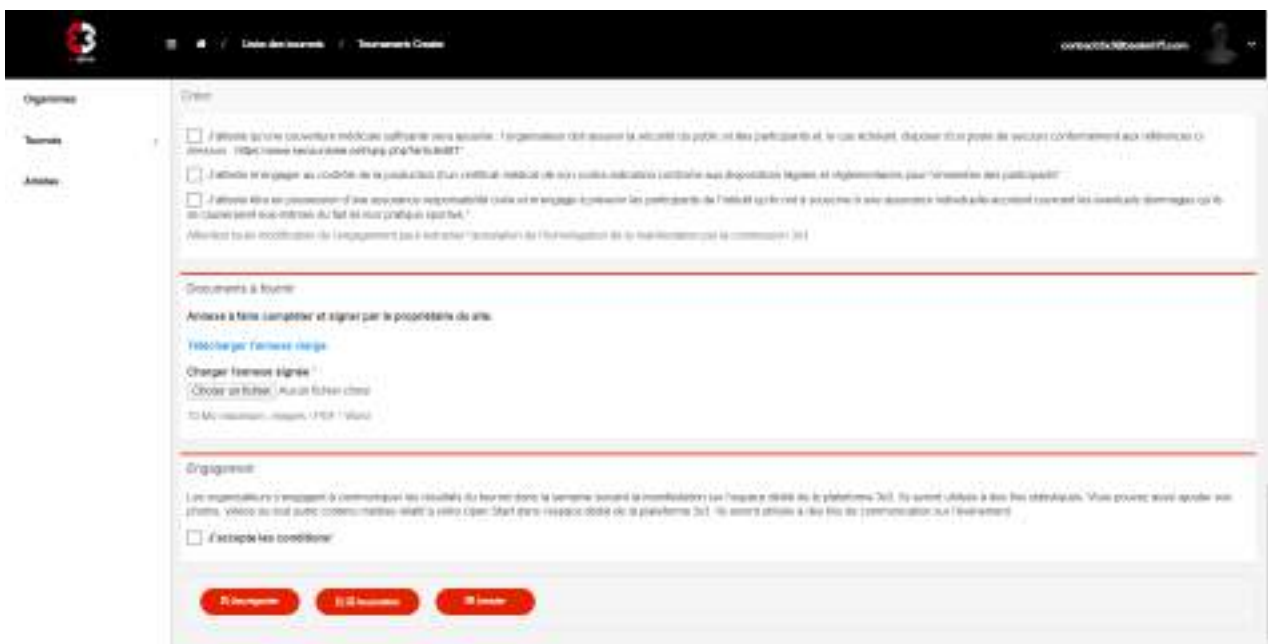
Organisme

Type *

- Structure affiliée ou comité ou ligue*
- Structure affiliée qui valide son engagement en championnat par un tournoi Open Start*
- Scolaire (école, collège, lycée, université, etc)*
- Pôle*

4/ Finaliser votre demande d'homologation

Après avoir saisi toutes les informations sur votre tournoi, vous pouvez finaliser votre demande en bas de page en cliquant sur le bouton "Soumettre".



The screenshot shows the 'Tournoi Créer' page on the 3 platform. It features a sidebar with 'Organisme', 'Tournoi', and 'Année'. The main content area has a 'Critère' section with two checkboxes: 'J'accepte qu'une couverture médiatique soit assurée...' and 'J'accepte de payer les coûts de la production...'. Below this is a 'Documents à fournir' section with a link to 'Télécharger l'annexe obligé' and a 'Changer l'annexe signée' option. The 'Engagement' section contains a paragraph about the commitment and a checkbox for 'J'accepte les conditions'. At the bottom, there are three buttons: 'Soumettre', 'Annuler', and 'Ajouter'.

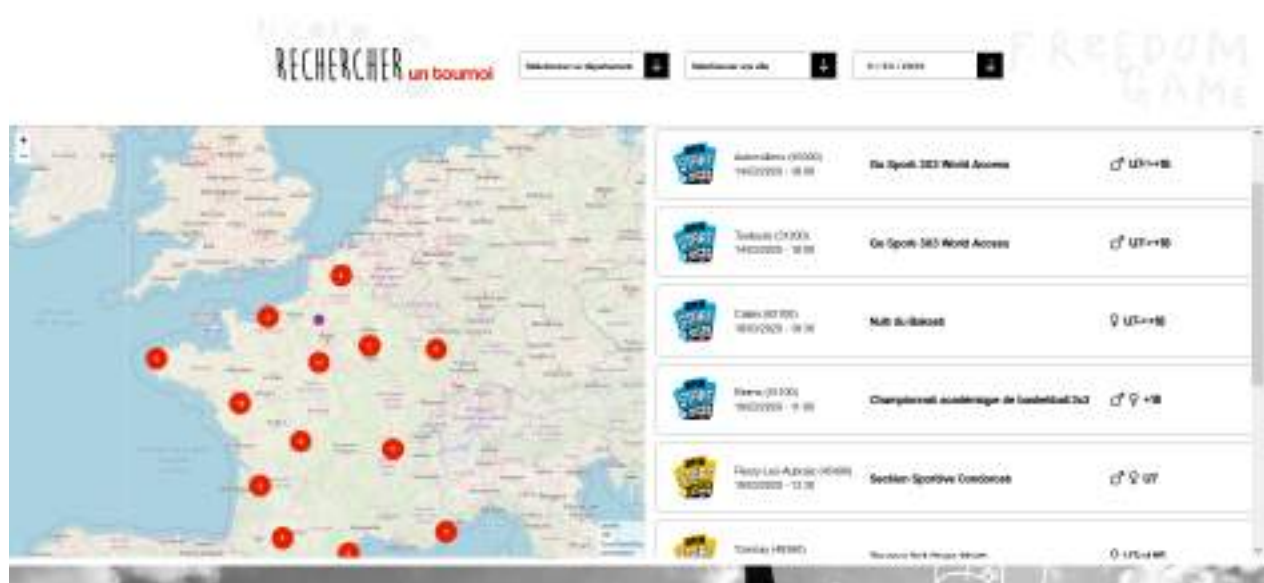
Suite à cela, vous aurez accès à la page du paiement de la somme de 20€ en carte bancaire.



The screenshot shows the payment page on the 3 platform. On the left, it displays 'TEST 2' and '20,00 €'. The main section is titled 'Payer par carte bancaire' and includes a form with the email '3aledrini@fbis.com', a card number '1234 1234 1234 1234', the name 'MARTIN / 1234', and the country 'France'. A large red button at the bottom says 'Payer 20,00 €'. At the bottom left, there are links for 'Powered by 3dpgs', 'Conditions', and 'Confidentialité'.


Nous étudierons et validerons votre dossier d'homologation si celui-ci est complet. Vous recevrez alors un mail vous confirmant que votre tournoi est homologué Open Start, avec en pièce jointe la fiche d'homologation correspondante et un tuto pour l'utilisation d'Event Maker. Vous recevrez également une aide au développement par voie postale.

Une fois validé, il apparaîtra sur la plateforme 3x3ffbb.com :



5/ Informations supplémentaires

- Il est possible de sauvegarder votre tournoi si vous avez des informations manquantes, telle que l'annexe qui est obligatoire par exemple.

A red rounded rectangular button with a white document icon and the text "Sauvegarder" in white.

Votre tournoi se trouvera alors dans le menu de gauche "Tournois" puis "Mes Brouillons" :

A menu item "Tournois" with a red arrow pointing right.A menu item "Mes homologations" with a red arrow pointing right.A menu item "Mes brouillons" with a red arrow pointing right.A menu item "Saisie des résultats" with a red arrow pointing right.

- Chaque astérisque (*) est une mention obligatoire pour pouvoir soumettre votre Open Start.

- Si votre annexe a été chargée mais que vous avez fait des erreurs dans la saisie de votre Open Start, il vous faudra la recharger.

6/ Saisie des résultats

Une fois votre tournoi terminé, vous devez saisir les résultats en allant dans "Tournois" puis "Saisie des résultats".

Tournois ▼

- » Mes homologations
- » Mes brouillons
- » **Saisie des résultats**

Saisissez ensuite la ou les différentes catégories présentes lors de votre tournoi, le ratio hommes/femmes, les informations sur les licences, les éventuels concours que vous avez mis en place, la présentation des finalistes et le vainqueur du tournoi ainsi que les éventuels Réfs présents sur votre tournoi.

Catégories

Catégories	Nombre d'équipes			Nombre de participants		
<input type="radio"/>	Fem :	Masc :	Mixte :	Fem :	Masc :	Mixte :
Catégorie	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

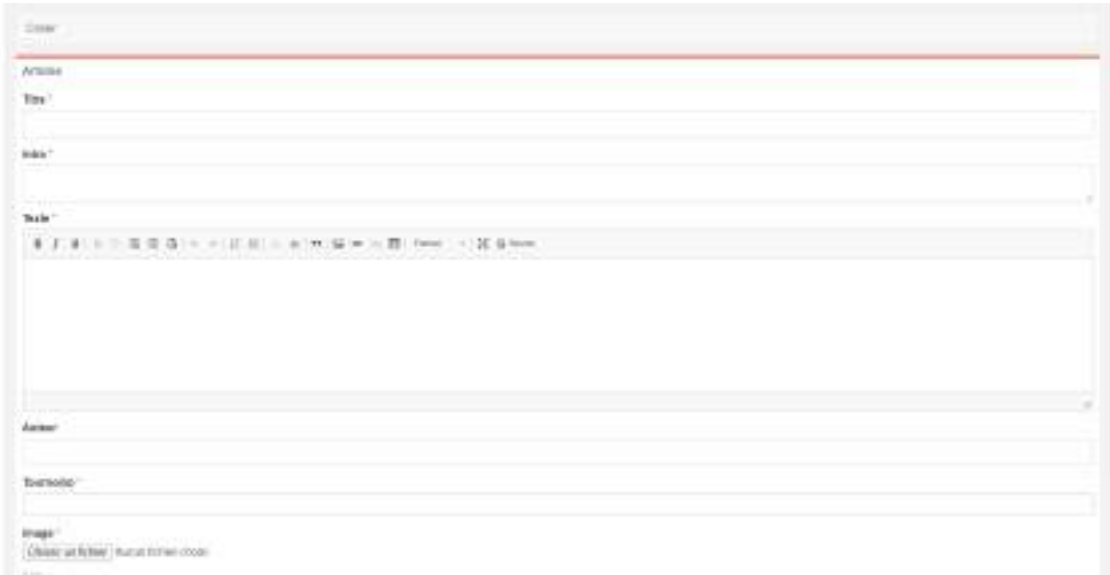
Ratio Homme / Femme

Femmes *
 %

Hommes *

7/ Articles

Vous avez la possibilité de créer un article sur votre tournoi en allant dans la rubrique "Articles".



The screenshot shows a web interface for creating an article. On the left, there is a sidebar with three menu items: 'Systeme', 'Tournoi', and 'Articles', with 'Articles' highlighted in red. The main content area is titled 'Articles' and contains the following fields:

- Titre**: A text input field for the article title.
- Index**: A text input field for the article index.
- Texte**: A rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, link, unlink, list, and image. Below the toolbar is a large text area for the article content.
- Auteur**: A text input field for the author's name.
- Tournoi**: A dropdown menu for selecting the tournament.
- Image**: A section with a small icon and the text '(Ajouter un fichier) /tournoi/tournoi-coon/

ANNEXE 6 - 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