

LEAGUE 3X3

GUIDE STOP



PYRENEES-ATLANTIQUES

2023-2024

12 Rue du Professeur Garrigou-Lagrange, 64000 Pau

[06.29.54.42.96](tel:06.29.54.42.96)

3x3@basket64.com

Table des matières

PREAMBULE.....	3
LOGISTIQUE	4
Terrain	4
Matériel	5
Ressources humaines	6
ORGANISATION	7
Inscriptions équipes.....	Erreur ! Signet non défini.
Gestion sportive	9
Restauration & animations.....	9
Récompenses	9
OFFICIELS	10
Refs.....	10
Marqueurs.....	10
COMMUNICATION.....	12
Support de communication.....	12
Photos.....	12
Vidéos.....	12
Réseaux sociaux.....	12
INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES & CONTACTS	12
Autres circuits.....	13
Contacts.....	13
ANNEXE 1 - Exemple de formule d'un tournoi.....	14
ANNEXE 2 - Retro-planning	16
ANNEXE 3 - Recettes et coûts de l'organisateur	Erreur ! Signet non défini.
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 (20 avril) : tournoi où sont qualifiées les meilleures équipes des stops du département¹
3. La finale régionale de Nouvelle-Aquitaine (du 8-10 mai) : 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 la Superleague de la FFBB.

LEAGUE 3x3 NAQ

L'événement est la porte d'entrée

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

Détails de l'infographie : L'infographie est divisée en deux sections. À gauche, sous le titre 'LEAGUE 3x3 NAQ' et le slogan 'L'événement est la porte d'entrée', il y a trois points clés illustrés par des pictogrammes : un globe pour la composition de l'équipe (3 à 7 joueurs, 4 maximum au tournoi), une carte de la Nouvelle-Aquitaine pour l'inscription sur plusieurs tours, et un panier de basket pour la finale régionale. À droite, sous le titre '3x3 NAQ', il y a deux sections : 'Avantages' (encadré vert) et 'Contraintes' (encadré rouge). Les avantages incluent la liberté de composition de l'équipe, la nécessité d'être licencié FFBB ou avoir un certificat médical, la possibilité de jouer partout en Nouvelle-Aquitaine, l'attraction de non licenciés, et l'utilisation d'EventMaker. La seule contrainte est que l'équipe ne peut pas se modifier. En bas, un processus est illustré : 'Champion(ne) du tour départemental' mène à la 'FINALE RÉGIONALE LEAGUE 3x3 NOUVELLE-AQUITAINE'.

Dans le cadre du circuit League 3x3, le comité départemental délègue l'organisation des stops aux clubs du territoire. Les clubs intéressés doivent informer le comité de l'organisation de leur tournoi à l'adresse mail suivante : 3x3@basket64.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 chariot élévateur (et une personne ayant le permis de le conduire) pour pouvoir déplacer les caisses contenant le terrain ;
 - Prévoir 8-10 personnes et 2-3h pour le monter ;
 - Si le terrain mobile se trouve en extérieur pendant plusieurs jours, ce dernier doit être gardienné.

Deux structures mettent en location leurs terrains :

ÉLAN BÉARNAIS PAU NORD-EST	LIGUE NAQ
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 en cuir par terrain. Possibilité d'emprunter ceux du comité gratuitement sur demande• Chaises remplaçants (2 par terrain)• Chasubles pour les joueurs et/ou refs <p>Table de marque : 1 table, 2 chaises, 1 chrono, 1 table, 2 chaises, 1 chrono avec 1 écran TV + 1 ordinateur + 1 câble HDMI. Besoin d'un point électrique et rallonge</p> <ul style="list-style-type: none">• Connexion internet pour la table de marque et Event Maker (partage de connexion avec un téléphone suffisant)• Sono et playlist musicale• Accessibilité à un point d'eau et toilettes	<ul style="list-style-type: none">• 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

Ressources humaines

Pour 2 terrains nous vous recommandons 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 à minima et des animations des matchs ;
 - 1 responsable communication : photo et vidéos ;
 - 2/3 bénévoles buvette.

- Officiels
 - 6 refs minimum : prévoir des roulements sur la durée du tournoi ;
 - 3/4 OTM marqueurs : gestion du logiciel Event Maker, prévoir des roulements sur la durée du tournoi ;
 - 2/3 OTM gestion 12 secondes (facultatif, cependant nous vous recommandons fortement de les prévoir car les 12 secondes sont gage de qualité du tournoi pour les joueurs et permettent de soulager l'arbitrage) ;
 - 1 manager des officiels (facultatif), ce bénévole s'occupera des refs et des marqueurs pendant le tournoi (désignation, gestion des repas).

Pour rappel cette liste est exhaustive et a pour but de vous guider dans l'organisation, rien n'est « obligatoire ».

ORGANISATION

Homologation du tournoi auprès de la FFBB

L'organisateur pourra homologuer son tournoi auprès de la FFFBB mais cela n'est pas obligatoire. L'homologation² du tournoi par la FFBB permet de recevoir :

- 1 ballon officiel en cuir et 1 ballon replica en plastique
- 2 jeux de 4 chasubles soit 8 chasubles au total
- 1 affiche en format numérique pour mettre en avant votre tournoi
- 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

Inscriptions équipes

Modalités d'inscriptions

- Ouvert à tous sur la plateforme www.play.fiba3x3.com.
- Inscriptions gratuites ou payantes selon le choix de l'organisateur. Il est recommandé de faire payer les inscriptions auprès des équipes, afin de s'assurer de leur participation au tournoi le jour J. Le prix est fixé à la libre discrétion de l'organisateur
- Les inscriptions se font obligatoirement sur www.play.fiba3x3.com directement par les joueurs. Pour cela, l'organisateur doit créer le tournoi sur le logiciel Event Maker. Le comité sera là pour accompagner le club dans la gestion de cet outil si besoin.
- L'organisateur s'engage à ce que chaque joueur ait un profil validé sur le site www.play.fiba3x3.com. L'organisateur doit obligatoirement effectuer ces vérifications avant le début du tournoi, et prendre éventuellement contact avec les équipes concernées
Voici les étapes à suivre par les joueurs pour créer un compte⁴ :

1. Se rendre sur playfiba3x3 ;
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 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.

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)

⁴ Voir annexe 4

- 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 soit couvert, c'est-à-dire qu'il possède soit une licence 5x5, soit une licence/pass Superleague ou JuniorLeague, soit fournir un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du basket datant de moins de 3 mois. Le club organisateur pourra effectuer ces vérifications obligatoires à l'aide du logiciel FBI en effectuant une recherche nationale. Si un incident survient et que les vérifications n'ont pas été réalisées, le club verra sa responsabilité engagée.
- Les sur-classements sont autorisés et sont à vérifier par le club organisateur. Cette vérification peut être effectuée sur FBI.
- Les catégories sont les suivantes (prendre en compte l'année de naissance) :
 - Juniors : 2006 et moins
 - Seniors : 2005 et plus
 - Hommes
 - Femmes
 - Mixte

Par exemple, s'il n'y a pas assez d'équipes féminines pour faire un tournoi, nous ouvrons la possibilité de mixer les équipes féminines et masculines ou d'intégrer une équipe féminine dans le tournoi masculin. Attention à bien modifier le changement de catégorie « mixte » sur le logiciel Event Maker.

Sélection des équipes

- Pour chaque catégorie (femmes & hommes), un maximum de 12 équipes pourra être sélectionné.
- Les équipes sont sélectionnées à la discrétion de l'organisateur. Dans le cas où le tournoi est payant, les équipes sont sélectionnées sur le principe du « premier inscrit – premier à payer ». L'organisateur peut fixer une date limite à partir de laquelle il peut désinscrire une équipe sélectionnée qui n'aurait pas réglé son inscription. Tout autre moyen de sélection des équipes (ranking) n'est pas autorisé.
- Le club organisateur aura une wild-card pour inscrire une équipe lors du tournoi qu'il organise dans chaque catégorie prévue (la composition de l'équipe est libre, joueurs/joueuses du club ou non). Si le club organisateur n'utilise pas sa wild-card, elle sera utilisée pour sélectionner une équipe inscrite au tournoi

Droits à l'image

L'organisateur doit préciser aux participants que des images des participants seront utilisées par l'organisateur et le comité à des fins de communication, et qu'ils peuvent refuser d'apparaître sur ces mêmes images.


Gestion sportive

- Utilisation obligatoire du logiciel Event Maker⁵ 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).
- Afin d'avoir une communication commune sur le circuit, le tournoi doit être nommé comme suit : SPONSOR + TOUR n°dept - LEAGUE 3x3 – Ville étape.
Exemple : DECATHLON TOUR 64 – LEAGUE 3x3 – Biarritz
- 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.
Si le timing est serré, possibilité de faire des matchs de 10 minutes sans arrêt du chrono.
- Durée tournoi : selon le nombre d'équipes inscrites, sur la journée ou la demi-journée
- Les équipes qui s'opposent s'échauffent ensemble sur le même panier.
- Coaching interdit pendant les matchs.
- Nous vous conseillons de bloquer les inscriptions au nombre d'équipes suivant (possibilité d'instaurer une liste d'attente en cas de désistements) : 4 – 6 – 8 – 12.
- Indiquer que l'actualisation du planning est disponible sur le site playfiba.com, les joueurs 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 plateforme Event Maker FIBA. Passé ce délai, l'Event Maker ne pourra pas prendre en compte les résultats, et les joueurs ne se verront attribuer moins de points au ranking FIBA.

Restauration & animations

- Tenir une buvette/restauration dont les recettes reviendront en intégralité au club organisateur (recommandé)
- Animation(s) possible(s) entre les matchs (recommandé) : concours (shoot, dunk, dextérité, etc), prestation associations locales (danse, art, etc.)
- Annonce des matchs au micro (recommandé)
- Musique en continu obligatoire

Récompenses

- Les récompenses sont à fournir par le club organisateur : prize money (recommandé mais non obligatoire), lots, bon d'achat, etc.
 Attention : pour les catégories juniors, il est interdit de récompenser les vainqueurs par un prize money.
- Protocole remise de récompenses :
 - Toutes les récompenses sont remises à la fin du tournoi par un membre du club, du comité, un partenaire, etc. La remise est photographiée devant un visuel du club et du comité.
 - Les récompenses des finalistes sont remises dans un premier temps, puis celles des vainqueurs.

⁵ Logiciel Event Maker disponible sur <https://em.fiba3x3.com/Home/Overview/>

Financier

Le comité apportera au club organisateur une aide financière d'un maximum de 100 euros pour couvrir les frais liés au tournoi.

Dans le cas où les dépenses n'atteindraient pas ce montant, l'aide financière sera à la hauteur des dépenses engagées.

Cette enveloppe doit uniquement servir à couvrir les dépenses liées à l'organisation du tournoi.

Elle sera transmise au club après la tenue du tournoi, et une facture devra être établie par le club à l'attention du comité, accompagnée des justificatifs des dépenses concernées.

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

- Apport de 100 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 (facultatif) ;*
- *Terrain (facultatif, si location terrain mobile 3x3) ;*
- *Dotations joueurs et officiels (facultatif) ;*
- *Marchandise/buvette (facultatif).*

OFFICIELS

Refs

- Les refs sont désignés par le comité si le tournoi est un support de formation, dans le cas contraire les refs sont à fournir par le club organisateur. Cependant, le comité peut solliciter les refs référencés départementaux pour leur proposer d'officier.
Avoir 1 ou 2 refs par terrain + une rotation lors des phases de poule. Si le timing du tournoi le permet, nous vous recommandons de prévoir 1 terrain pour les phases finales de façon à centrer l'attention sur un seul et même terrain et de façon à pouvoir faire officier deux refs.
- 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.
- Pour les refs officiels, les frais de déplacement sont à prendre en charge par le club organisateur.

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. Un second marqueur est nécessaire si utilisation du chrono des 12 secondes (peut être utilisé seulement sur les phases finales si difficultés).
- Pour les marqueurs officiels, les frais de déplacement sont à prendre en charge par le club organisateur.

COMMUNICATION

Support de communication

- Afficher de façon visible les supports de communication du CD64.

Photos

- Prendre une photo avec tous les participants (si possible avec le logo du club et du comité) ;
- Une photo de chaque équipe gagnante (si possible avec le logo du club et du comité) ;
- Nous vous recommandons de prendre des photos tout le long du tournoi.

Vidéos

- Nous vous recommandons de filmer plusieurs actions du tournoi.

Réseaux sociaux

- Identifier sur chaque publication/story les comptes cd_basket_64, 3x3_cd64 et liguenaq3x3 (et 3x3ffbb facultatif)
- Le comité fournira un visuel type au format publication et story pour annoncer le tournoi (libre choix de l'utiliser ou non).

⇒ Toutes les photos et vidéos sont à envoyer à l'adresse suivante : 3x3@basket64.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 4 tickets pour les opens plus access sont distribués aux clubs du départements
 - Open plus access superleague féminin
 - Open plus access superleague masculin
 - Open plus access juniorleague féminin
 - Open plus access juniorleague masculin
- Beach Tour
 - Circuit de la ligue NAQ en juillet/août



Contacts

- Sacha DUTHU
 - 3x3@basket64.com
- Emma BONNAVENTURE
 - 06.29.54.42.96
 - ebonnaventure@basket64.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 :

The screenshot displays the Event Maker FIBA tournament setup interface. It is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes 'SETUP' and 'GAMES' buttons, a red 'UNDO' button, 'SHOW STANDINGS' and 'SHOW SUMMARY' buttons, and 'DONE' and 'SAVE' buttons.
- Left Panel:** Shows the category 'SENIORS F'. It includes fields for 'Number of teams' (set to 12) and 'Default game length' (set to 20 minutes). A note states: 'All teams and progressions in this category have been seeded.'
- Pool Round (12 teams):** Lists four pools (A, B, C, D) with their respective teams and scores (all 0).
 - Pool A: Team 1, Team 8, Team 9
 - Pool B: Team 2, Team 7, Team 10
 - Pool C: Team 3, Team 6, Team 11
 - Pool D: Team 4, Team 5, Team 12 (Qualification)
- Knockout Round (8 teams):** Shows a bracket structure:
 - Quarter-Final game 1: A/I vs C/II
 - Quarter-Final game 2: D/I vs B/II
 - Quarter-Final game 3: B/I vs D/II
 - Quarter-Final game 4: C/I vs A/II
 - Semi-Final game 1: QF 1 winner vs QF 2 winner
 - Semi-Final game 2: QF 3 winner vs QF 4 winner
 - Final game: SF vs SF
- Final Standings:** Lists standings for various stages:
 - FINAL STANDINGS 1 - 2 (FINAL): Final 1 winner, Final 1 loser
 - FINAL STANDINGS 3 - 4 (SEMI-FINAL): SF 1 loser, SF 2 loser
 - FINAL STANDINGS 5 - 8 (QUARTER-F...): QF 1 loser, QF 2 loser, QF 3 loser, QF 4 loser
 - FINAL STANDINGS 9 - 12: D/III, A/III, C/III, B/III

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	#01 Court	#02 Court	Categorie
02:00 PM			SENIORS FEMMES
02:15 PM			
02:30 PM			SENIORS HOMMES
02:45 PM			
03:00 PM	Pool 1 B 2: Pau 3x3 vs. Team plaisir	Pool 1 A 2: Bidos vs. Wonder women	
03:15 PM			
03:30 PM	Pool 1 B 1: Team Sekour vs. 4B SQUAD	Pool 1 A 3: Redeyz vs. Takata	
03:45 PM	Pool 1 A 4: Tempête de Sable vs. CHARBON	Pool 1 B 4: Team Sekour vs. Pau 3x3	
04:00 PM	Pool 1 A 3: Pau 3x3 vs. Bidos	Pool 1 B 3: 4B SQUAD vs. Team plaisir	
04:15 PM			
04:30 PM	Pool 1 A 1: Tempoête de Sable vs. Redeyz	Pool 1 A 2: CHARBON vs. Takata	
04:45 PM	Pool 1 A 1: Pau 3x3 vs. Wonder women	Pool 1 B 6: Team plaisir vs. Team Sekour	
05:00 PM	Pool 1 A 5: CHARBON vs. Redeyz	Pool 1 B 5: Pau 3x3 vs. 4B SQUAD	
05:15 PM			
05:30 PM	Pool 1 A 6: Takata vs. Tempête de sable		
05:45 PM	QF 1: Tempête de Sable vs. Pau 3x3	QF 2: Team plaisir vs. CHARBON	
06:00 PM	QF 3: Takata vs. Team Sekour	QF 4: 4B SQUAD vs. Redeyz	
06:15 PM			
06:30 PM	Semi-Final 2: Pau 3x3 vs. Bidos		
06:45 PM	Semi-Final 1: Tempête de Sable vs. CHARBON	Semi-Final 2: Takata vs. 4B SQUAD	
07:00 PM	Final: Wonder women vs. Pau 3x3		
07:15 PM			
07:30 PM	Final: Tempoête de Sable vs. Takata		
07:45 PM			

ANNEXE 2 - Retro-planning

- Nommer un manager de tournoi (obligatoire) ;
- Demande d'autorisations : diffusion sonore, buvette, etc (obligatoire) ;
- Matériel pour le tournoi : terrain, ballons, tables, chaises, feuille de match, écran(s) pour l'Event Maker ou chronos, sono, connexion internet, etc (obligatoire) ;
- Vérifier les licences, pass 3x3 et profils 3x3 (obligatoire) ;
- Définir les refs, officiels, animateurs et bénévoles (obligatoire) ;
- *Prévoir les animations, danse, chant, concours, etc (facultatif) ;*
- *Invitations : partenaires, etc (facultatif).*

ANNEXE 3 - Règlement de jeu du 3x3

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

Art. 1 Le terrain et le ballon

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

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

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

Art. 2 Les équipes

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

Art. 3 Les officiels

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

Art. 4 Début de la rencontre

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

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

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

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

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

Art. 5 La marque

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

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

5.3 Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

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

6.1 Le temps de jeu 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^e, 8^e et 9^e fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10^e 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 4 - 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.

ANNEXE 5 - 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