

REGLEMENT OPEN TOUR B49 3X3

Adopté par le Comité Directeur du 10 juin 2025

TITRE I. GENERALITES

Article 1. Délégation

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

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

- Open Tour B49 3x3 Seniors/U21 masculins
- Open Tour B49 3x3 Seniors/U21 féminins
- Open Tour B49 3x3 U18 masculins
- Open Tour B49 3x3 U18 féminins
- Open Tour B49 3x3 U15 masculins
- Open Tour B49 3x3 U15 féminins
- Open Tour B49 3x3 U13 masculins
- Open Tour B49 3x3 U13 féminins

Article 2. Conditions d'organisation des groupements sportifs

Les groupements sportifs désirant organiser des épreuves sportives susvisées devront être régulièrement affiliés à la FFBB. Ils doivent, en outre, être en règle financièrement avec la FFBB, la Ligue Régionale et le Comité Départemental.

Les groupements sportifs devront respecter les différentes étapes d'organisation :

- Homologation à la FFBB
- Déclaration au Comité Départemental
- Utilisation des outils départementaux lors de l'évènement
- Transmission des résultats au Comité Départemental sous 48 heures.
- Saisie des résultats via l'homologation FFBB

Dans le cas où ces étapes ne sont pas effectuées, aucun résultat/ranking ne sera enregistré. Aucun recours auprès du Comité ne sera recevable.

Sous réserve des dispositions susvisées, les groupements sportifs désirant organiser une ou plusieurs épreuves peuvent demander, aux équipes inscrites, un droit d'inscription ne pouvant excéder 25€ par équipe.

Article 3. Licences

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

Article 4. Équipes

Une équipe peut être composée de joueurs issus de plusieurs groupements sportifs.

Une équipe peut être composée d'un maximum de sept joueurs pour la saison. La liste des joueurs doit être envoyée au Comité Départemental et les effectifs ne peuvent plus être modifiés. Si la liste comporte moins de sept joueurs, il est possible tout au long de la saison, d'ajouter, sans en changer, des joueurs pour arriver à un maximum de sept. La liste comportant ce ou ces nouveaux joueurs devra être envoyée au Comité Départemental avant la ou leur première participation à une épreuve sportive.

Un joueur ne peut pas faire partie de plus de deux équipes pour la saison. Si les deux équipes sont qualifiées pour l'Open d'Anjou, il devra choisir une équipe avec laquelle concourir (sans être remplacé dans l'autre équipe).

Une équipe mixte peut exister, uniquement dans les épreuves masculines de la catégorie correspondante.

Un licencié peut participer aux épreuves de la catégorie supérieure, sous réserve de surclassement défini par le règlement fédéral.

Article 5. Officiels

Chaque match est dirigé par 1 ou 2 arbitres (appelés Refs), assistés d'un marqueur et d'un chronométreur. Les Refs sont choisis parmi les joueurs des équipes qui ne jouent pas (de préférence des mini-poules opposées), ou remplissant exclusivement la fonction de Refs.

Article 6. Jeu

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

Sur une tentative de tir ratée ou dernier lancer franc raté :

- Rebond offensif : le jeu continu normalement.
- Rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6,75m (en passe ou en dribble).

Sur interception, le joueur doit ressortir le ballon au-delà de la ligne à 6,75m.

Après chaque situation de ballon mort (ex. sortie de balle, faute sans lancer franc, marcher), la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6,75m face au panier par un check-ball.

Le ballon est considéré comme ressorti de la ligne de 6,75m, lorsque le joueur qui le contrôle n'a plus aucun pied en contact, avec l'intérieur de l'arc de 6,75m.

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

Article 7. Disqualification

Tout comportement antisportif, toute agression physique ou verbale d'un joueur envers un autre joueur, un Ref, ou une personne de l'organisation entraîne immédiatement la disqualification de l'équipe pour la journée.

Le Superviseur 3x3 du groupement sportif notifie l'incident sur la fiche de résultats et en informe le Comité Départemental qui peut demander l'ouverture d'un dossier disciplinaire au Président ou au Secrétaire Général de la Ligue Régionale territorialement compétente ou de la Fédération.

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

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

TITRE II. ORGANISATION DE L'OPEN TOUR B49 3X3

Article 8. Calendrier

L'Open Tour B49 3x3 se déroule du 1^{er} juillet au dimanche précédant l'Open d'Anjou. Les groupements sportifs devront déclarer au Comité leur ou leurs épreuves sportives au minimum 30 jours avant la date de celle-ci.

Article 9. Ranking par équipe

Les équipes qualifiées pour l'Open d'Anjou le seront en fonction du ranking départemental :

- 5 points pour la participation à une épreuve
- 15 points supplémentaires à l'équipe vainqueur de la finale
- 10 points supplémentaires à l'équipe qui perd en finale
- 5 points supplémentaires à l'équipe classée troisième

En cas d'égalité, le nombre de participations aux journées déterminera le classement entre les équipes.

Article 10. Ranking par licencié (uniquement U18 et Seniors/U21)

Une place qualificative est réservée, par catégorie, pour le licencié ayant le meilleur ranking individuel (sous réserve de ne pas avoir obtenu de qualification collective au préalable). Il pourra composer son équipe de 3 ou 4 joueurs, sans restriction particulière.

Le ranking individuel est déterminé, par catégorie des épreuves, en fonction du :

- Nombre de points marqués : un point marqué = un point au ranking
- Résultats collectifs par épreuve : 5 points à chaque classement de l'équipe dans le top 3 d'une journée.

Article 11. Ranking des groupements sportifs

Le ranking des groupements sportifs détermine l'attribution des OPEN PLUS ACCESS de l'année suivante. Ce classement est déterminé par :

- Le nombre de journées organisé sur la saison en cours (une journée = 1 point)
- Le nombre d'entraîneurs en formation 3x3 (un entraîneur = 1 point)
- Le nombre de Refs 3x3 en formation (un Ref = 1 point)
- Le nombre de marqueurs en formation (un marqueur=1 point)

Article 12. Réclamations

Si une équipe pose une réclamation car elle pense avoir été lésée par la décision d'un Ref ou par un évènement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit le faire immédiatement par l'intermédiaire de son capitaine auprès du Superviseur 3x3 du plateau, puis confirmer sa réclamation de la même façon à l'issue de la rencontre.

Ce dernier statue dans l'instant, en premier et dernier ressort, sur cette réclamation en qualité de juge unique, parmi les trois décisions possibles :

- Classer sans suite la réclamation ;
- Confirmer le résultat acquis sur le terrain ;
- Faire jouer ou rejouer la rencontre immédiatement.

TITRE III. LA JOURNEE DE L'EPREUVE SPORTIVE

Article 13. Inscriptions des équipes

Le groupement sportif est responsable de l'inscription et la vérification des licences le jour du tournoi.

Article 14. Correspondant 3x3

Le correspondant 3x3 du groupement sportif organise la journée de compétition :

- Il prépare la salle et/ou les terrains extérieurs (paniers, tables de marque, bancs des remplaçants),
- Il accueille les équipes,
- Il met à disposition 2 ballons officiels 3x3 par terrain pour l'échauffement des équipes et des rencontres,
- Il prévoit deux jeux de chasubles par terrain,
- Il veille au respect des dispositions suivantes en matière de surveillance médicale des compétitions et s'assure notamment de la présence :
 - D'un nécessaire médical de premier secours à un emplacement spécifique près des surfaces de compétition et à l'abri du public en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident ;
 - D'un téléphone accessible avec affichage à proximité des numéros d'appel du SAMU, des pompiers et du responsable de la salle ou du groupement sportif.

Article 15. Superviseur 3x3

Le Superviseur 3x3 du groupement sportif fait le briefing au début de l'épreuve sportive ; il rappelle l'état d'esprit et les valeurs du 3x3, les principales règles du 3x3 ; il insiste sur le fait que tout comportement antisportif entraîne la disqualification de l'équipe.

Le Superviseur 3x3 assure le bon déroulement des rencontres dans un état d'esprit de fairplay et veille à ce qu'uniquement les 4 joueurs de chaque équipe participant aux rencontres de la journée soient présents sur le terrain et les bancs de remplaçants.

Le Superviseur 3x3 connaît le règlement et peut intervenir à la demande des Refs en cas de difficultés à gérer le bon déroulement de la partie.

À défaut de Refs désignés, l'arbitrage par les équipes qui ne jouent pas est obligatoire.

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

Article 16. Échauffement

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

Article 17. Refs

Ils assurent le bon déroulement des rencontres selon le règlement officiel 3x3. S'il n'y a pas de chronomètre de jeu identifié pour chaque terrain, ils décomptent les 12 secondes et annoncent les 5 dernières secondes de possession.

Article 18. Tables de marque et marqueurs

Les tables de marque sont situées dans l'angle du demi-terrain et sont tenues par des marqueurs.

Les marqueurs sont les responsables de la table de marque, désignés par le Superviseur 3x3. Les marqueurs pourront être choisis parmi les joueurs d'une équipe ne jouant pas, de préférence de la poule opposée ou non concernée par le résultat. En cas de refus ils entraînent la disqualification de leur équipe pour la journée concernée.

Leur fonction est de gérer :

- Le chronomètre de jeu (manuel ou smartphone) en annonçant les 5 dernières minutes et la dernière minute à haute voix,
- La feuille de marque 3x3 (score et fautes d'équipes)

Article 19. Organisation des épreuves sportives

Les groupements sportifs organisent les épreuves sportives en fonction des inscriptions, du temps d'activité prévu et des terrains à disposition. Il est nécessaire d'avoir un classement final à la fin de la journée.

Article 20. Documents à transmettre

Les groupements sportifs doivent utiliser les documents du Comité Départemental afin de renvoyer les informations permettant de valider la journée.

TITRE IV. FORFAIT, SANCTION ET SURCLASSEMENT

Article 21. Perte par forfait et perte par défaut

Une équipe sera considérée forfait ou perdante par défaut si :

- Elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer 15 minutes après l'heure initialement prévue.
- Elle quitte le terrain, si elle est disqualifiée ou si ses joueurs sont blessés (défaut).

Article 22. Sanction disciplinaire

Tout joueur sous le coup d'une sanction disciplinaire affectant sa participation régulière aux compétitions FFBB (5x5 ou 3x3) ne peut participer aux rencontres de l'Open Tour B49 3x3.

Article 23. Blessures

Après le début d'une rencontre, une équipe qui perd des joueurs sur blessures, peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueur apte à jouer. Dès lors, les résultats sont acquis et les matchs à venir sont perdus.

Article 24. Non-transmission des résultats

Une pénalité financière est prévue en cas de non-transmission des résultats par le Correspondant 3x3 du groupement sportif qui organise une épreuve sportive.

Article 25. Surclassement

Le surclassement est la faculté donnée à un licencié déjà régulièrement qualifié dans sa catégorie de participer dans une catégorie d'âge supérieure.

Le surclassement est délivré au vu d'un certificat médical d'aptitude délivré par un médecin, conformément au règlement médical de la FFBB. Sa date d'effet est celle du dépôt au comité départemental du certificat médical autorisant le surclassement.

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

Article 26.

Le Bureau Départemental est habilité à prendre toute décision dans les cas non prévus au présent règlement.

Philippe NICOLAS
Président



Marc LEGEAY
Secrétaire Général



ANNEXE : REGLEMENT FIBA 3X3

Article 1. Ballon et terrain de jeu

1. La rencontre doit être jouée sur un terrain de Basketball 3x3 avec 1 panier. Un terrain de 3x3 réglementaire est de 15 m (largeur) x 11 m (longueur). Le terrain doit être dimensionné comme un terrain de Basketball réglementaire, incluant une ligne de lancer franc (5,80 m), une ligne à 2 points (6,75 m) et une zone de « demi-cercle de non-charge » sous le panier. Un demi-terrain de Basketball traditionnel peut être utilisé.
2. Un ballon officiel de 3x3 doit être utilisée dans toutes les catégories.

Notes : Au niveau grand public, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain, s'il y en a, doivent être adaptées à l'espace disponible. Toutefois, les compétitions officielles 3x3 FIBA doivent être jouées sur des terrains parfaitement conformes aux spécifications ci-dessus, incluant le panneau d'affichage du chronomètre des tirs intégré dans le capitonnage du panneau.

Les compétitions officielles 3x3 de la FIBA sont les tournois olympiques, les coupes du monde 3x3 (y compris U23 et U18), les compétitions de zone (y compris les U18), le World Tour 3x3, la Nation League U23 et les Women's Series 3x3.

Article 2. Les équipes

Chaque équipe est composée de 4 joueurs (3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant).

Note : Les entraîneurs ne sont pas autorisés sur l'aire de jeu, y compris sur les sièges des remplaçants, ni à coacher à distance depuis l'extérieur du terrain.

Article 3. Les officiels de la rencontre

Les officiels de la rencontre sont constitués de 2 arbitres et de 3 officiels de table.

Note : L'article 3 ne s'applique pas aux événements grand public.

Article 4. Début de la rencontre

1. Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.
2. Un tirage au sort au sort par pile ou face doit déterminer quelle équipe obtient la première possession. L'équipe qui remporte le pile ou face peut choisir de bénéficier de la possession du ballon : soit au début de la rencontre, soit au début d'une prolongation éventuelle.
3. La rencontre ne doit commencer si l'une des équipes n'a pas 3 joueurs sur le terrain prêts à jouer.

Note : L'article 4.3 n'est pas obligatoire pour les événements grand public.

Article 5. Le score

1. Tous les tirs pris depuis l'intérieur de l'arc (zone de tir à 1 point) doivent compter 1 point.
2. Tous les tirs pris derrière l'arc (zone de tir à 2 points) doivent compter 2 points.

3. Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

Article 6. Temps de jeu / vainqueur d'une rencontre

1. Le temps de jeu réglementaire doit être de 1 période de 10 minutes. Le chronomètre de jeu doit être arrêtée pendant les situations de ballon mort et de lancers francs. Le chronomètre de jeu doit être redémarré :
 - a. Pendant un check-ball : quand le ballon est à la disposition du joueur attaquant après que le check-ball a été finalisé.
 - b. Après un lancer-franc réussi : quand la prochaine équipe en attaque prend possession du ballon.
 - c. Après un lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant : quand le ballon touche ou est touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.
2. 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 de « mort subite » s'applique uniquement au temps de jeu réglementaire (pas à une éventuelle prolongation).
3. Si le score est à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il doit y avoir un intervalle de 1 minute avant le début de la prolongation. La première équipe à marquer 2 points dans la prolongation remporte la rencontre.
4. Une équipe perd la rencontre par forfait si, à l'heure de début prévue de la rencontre, cette équipe n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 3 joueurs prêts à jouer. En cas de forfait, le score de la rencontre est enregistré : w-0 ou 0-w ("w" signifiant victoire). Pour l'équipe vainqueur, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de cette équipe tandis que pour l'équipe perdante le résultat de la rencontre doit être pris en compte avec 0 point dans le calcul du score moyen de cette équipe. Une équipe doit être disqualifiée du tournoi lorsqu'elle a commis son second forfait ou si elle ne se présente pas (no-show).
5. Une équipe perd la rencontre par défaut de joueur si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés et/ou disqualifiés. En cas de perte de rencontre par défaut, l'équipe vainqueur doit choisir entre conserver son score tel qu'il est ou d'avoir la rencontre gagnée par forfait, alors que le score de 0 sera, dans tous les cas, enregistré pour l'équipe perdant par défaut. Au cas où l'équipe vainqueur choisit de gagner par forfait, le résultat de cette rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de cette équipe.

6. Une équipe perdant par défaut de joueur ou par un forfait arrangé sera disqualifiée de la compétition.

Notes : Si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, le temps de jeu et/ou le nombre de points requis pour la « mort subite » est à la discrétion de l'organisateur. La FIBA recommande de fixer la limite de score en fonction de la durée de la rencontre (10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 21 minutes/21 points).

L'article 6.4 n'est pas obligatoire pour les compétitions grand public

Article 7. Fautes et lancers-francs

1. Une équipe est en situation de pénalité après avoir commis 6 fautes. Les joueurs ne sont pas exclus en fonction du nombre de fautes personnelles, mais soumis à l'Art.16.
2. Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :
 - a. Si le tir lâché depuis le terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément. 2 lancers-francs doivent être accordés à partir de la 7ème faute d'équipe.
 - b. Si le tir lâché depuis l'intérieur de l'arc est raté : 1 lancer-franc doit être accordé. 2 lancers-francs doivent être accordés après la 7ème faute d'équipe.
 - c. Si le tir lâché depuis l'extérieur de l'arc est raté : 2 lancers-francs doivent être accordés.
3. Toute faute antisportives ou disqualifiante doit être comptabilisée comme 2 fautes d'équipe. La première faute antisportive d'un joueur sera pénalisée de 2 lancers francs, mais sans possession du ballon. Toutes les fautes disqualifiantes (y compris la deuxième faute antisportive d'un joueur) doivent toujours être pénalisées de 2 lancers-francs et de la possession du ballon.
4. Les 7ème, 8ème et 9ème fautes d'équipe doivent toujours être pénalisées de 2 lancers francs. La 10ème faute d'équipe et toutes les fautes d'équipe suivantes seront pénalisées de 2 lancers francs et de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes antisportives, aux fautes pendant l'action de tir et sursoit aux règles des Art. 7.2, 7.3 mais ne s'applique pas aux fautes techniques.
5. Les fautes techniques doivent toujours être pénalisées d'un lancer-franc. Le lancer-franc doit être administré immédiatement. Après le lancer-franc, le check-ball doit être administré par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée. Le jeu doit ensuite reprendre comme suit :
 - a. Si la faute technique a été commise par un joueur défenseur, le chronomètre des tirs doit être réinitialisée à 12 secondes pour les adversaires.

- b. Si la faute technique a été commise par l'équipe attaquante, le chronomètre des tirs doit continuer pour cette équipe à partir du temps où il a été arrêté.

Note : une faute offensive ne doit pas être pénalisée avec des lancers francs

Article 8. Comment est joué le ballon

1. Après chaque tir du terrain réussi ou chaque dernier lancer-franc réussi (sauf ceux suivis par la possession du ballon) :
 - Un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué doit reprendre le jeu en dribblant ou en passant le ballon depuis le dessous du panier à l'intérieur du terrain (pas depuis derrière la ligne de fond) pour l'amener à un endroit du terrain situé derrière l'arc.
 - L'équipe défensive n'est pas autorisée à jouer le ballon sous le panier dans la « zone de demi-cercle de non-charge ».
2. Après chaque tir du terrain raté ou chaque dernier lancer-franc raté (sauf ceux suivis de la possession du ballon) :
 - Si l'équipe en attaque prend le ballon au rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ressortir le ballon derrière l'arc.
 - Si l'équipe en défense prend le ballon au rebond, elle doit ressortir le ballon derrière l'arc (en passant ou en dribblant).
3. Si l'équipe en défense intercepte le ballon ou fait un contre, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (en passant ou en dribblant)
4. La possession du ballon accordée à l'une ou l'autre équipe à la suite d'une situation de ballon mort commence / reprend par un check-ball, c'est-à-dire un échange du ballon entre un joueur défenseur et un attaquant, derrière l'arc sur le haut du terrain.
5. Un joueur est considéré comme étant « derrière l'arc » lorsqu'aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ou sur la ligne de l'arc.
6. En cas de situation d'entre-deux, le jeu doit reprendre par un check-ball en faveur de la dernière équipe en défense. Le chronomètre des tirs doit alors être remis à 12 secondes.

Article 9. Refus de jouer

1. Jouer la montre ou ne pas jouer activement (c'est à dire ne pas tenter de marquer) doit être une violation.
2. Si le terrain est équipé d'un chronomètre des tirs, une équipe doit tenter un tir dans les 12 secondes. Le chronomètre des tirs doit démarrer dès que le ballon est à la disposition d'un joueur attaquant (après le check-ball à la suite de l'échange du ballon avec le joueur défenseur ou, sous le panier après un panier marqué).
3. Un joueur attaquant, après que le ballon a été ressorti derrière l'arc, ne doit pas dribbler à l'intérieur de l'arc en faisant dos ou côté au panier pendant plus de 3 secondes consécutives.

Note : si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs et qu'une équipe n'essaie pas suffisamment d'attaquer le panier, l'arbitre doit, lors des 5 dernières secondes, donner à l'équipe attaquante une information sur les secondes restant en les décomptant à voix haute et en les indiquant avec le bras tendu.

Article 10. Remplacements

Les deux équipes peuvent bénéficier d'un remplacement lorsque le ballon devient mort avant un check-ball ou un lancer-franc. Le remplaçant peut entrer dans le jeu sans en informer l'arbitre ou les officiels de la table de marque quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Les remplacements peuvent seulement s'effectuer derrière la ligne de fond et ne nécessitent aucune action de la part des arbitres ou des officiels de table

Article 11. Temps-morts

1. Chaque équipe a droit à 1 temps-mort d'équipe. Tout joueur ou remplaçant peut demander le temps-mort lorsque le ballon devient mort avant un check-ball ou un lancer-franc.
2. En plus des temps-morts d'équipe, dans les compétitions officielles 3x3 de la FIBA ou sur décision de l'organisateur, 2 temps-morts supplémentaires peuvent être accordés au premier ballon mort après que le chronomètre de jeu a affiché respectivement 6:59 et 3:59 lors de chaque rencontre.
3. Tous les temps-morts doivent avoir une durée de 30 secondes.