



Règlement 2026

Basketball 3x3



SOMMAIRE

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Licences sportives
- C - Cartes étudiantes

02 - ORGANISATION DU TOURNOI

- A - Phase de poules
- B - Phases finales
- C - Terrains
- D - Capitaines
- E - Arbitres

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

- A - Règlement avant match
- B - Engagement
- C - Dimensions terrains
- D - Système de score et conditions de victoire
- E - Temps de jeu
- F - Fautes
- G - Temps morts
- H - Fair-play
- I - Ponctualité
- J - Comportement

04 - REMARQUES GÉNÉRALES

- A - Equipements
- B - En cas d'intempéries
- C - Modifications du règlement

01 – RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

A – GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque école ne peut présenter que 2 équipes masculines et 2 équipes féminines. Chaque équipe inscrit entre 4 joueur.se.s minimum et 6 maximum. (soit 1 à 3 remplaçant)
Les équipes doivent présenter 3 joueur.se.s sur le terrain.

Chaque école doit apporter son propre matériel (ballon, dossard, trousse de secours) dont elle sera responsable.
L'équipement pour l'arbitrage (siffierts, cartons, feuilles de matchs etc...) est fourni par les organisateurs.

B – CERTIFICATS MÉDICAUX ET LICENCES

Pour les inscriptions des joueur.se.s, chaque étudiant.e voulant participer en tant que sportif devra présenter une licence sportive FFSU.

C – CARTES ÉTUDIANTES

Chaque joueur.se doit s'être acquitté.e d'une place «sportif» et doit porter en permanence son accréditation.

Avant chaque match de l'équipe, les joueur.se.s déposent leurs accréditations à la table de marque. De plus, chaque joueur.se doit être inscrit.e dans l'effectif de l'équipe avec laquelle il/elle souhaite participer.

Les joueur.se.s devront avoir leur carte étudiante à portée de main. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question.

Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiants et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueur.se.s qui ne sont pas scolarisé.e.s dans leur établissement.

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

A – PHASE DE POULES

La phase de poules du tournoi se déroulera le premier jour sur les terrains B1, B2, B3 et B4. Les poules seront composées de X équipes tirées au sort antérieurement à la compétition. Chaque équipe rencontrera toutes les autres équipes de sa poule.

Une rencontre en phase de poules durera 13 min en tout : 3 minutes d'échauffement + 10 minutes de jeu.

Les matchs s'enchaîneront selon l'ordre et les terrains définis. Aucun temps mort ni arrêt de temps ne sera accordé.

Les matchs devront s'enchaîner et démarrer à l'heure prévue. Une fois leur match terminé, les 2 équipes devront sortir rapidement de la zone de jeu afin de permettre aux équipes suivantes de s'échauffer.

L'heure indiquée sur la feuille de match est celle du début de l'échauffement. En cas de retard, l'organisation se réserve le droit de raccourcir le temps d'échauffement.

Distribution des points :

L'attribution des points dans les phases des poules se fait comme suit :

Victoire : 3 points

Égalité : 1 point par équipe

Défaite : 0 point

Forfait : 0 point (vaut comme un 21 - 0 pour l'adversaire)

En cas d'égalité à l'issue des matchs de poules, les équipes sont départagées selon la différence points marqués - points encaissés (goal average).

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

B – PHASES FINALES

Les phases finales du tournoi se dérouleront le deuxième jour sur les terrains B1, B2, B3 et B4.

Les matchs seront à élimination directe et ce dès les quarts de finale.

Les quarts de finale opposeront la première de poule à la seconde d'une autre poule.

Une rencontre de quart de finale, de demi-finale et de match de classement durera 15 minutes, selon le modèle suivant :

- 3 minutes d'échauffement
- 10 minutes de jeu
- Prolongation: le premier à 2 pts, 2 min max

La finale et petite finale dureront 20 minutes, selon le modèle suivant :

- 2 minutes présentation joueurs
- 3 minutes d'échauffement
- 10 minutes de jeu
- Si prolongation: le premier à 2 pts, 5 min max

Si l'égalité, à l'issue de la prolongation persiste une séance lancer franc sera organisée jusqu'à ce qu'une équipe gagnante soit désignée.

Des matchs de classement seront organisés à partir des quarts de finale pour déterminer les places de 5 à 8.

C – TERRAINS

Les terrains mis à disposition sont les terrains B1 et B2, tous deux intérieurs. ils se situent dans le Palais des Sports Pierre-Coulon, Rte du Pont de l'Europe, 03700 Bellerive-sur-Allier.

Et 2 terrains extérieurs B3 et B4 dans le parc omnisports Auvergne-Rhône-Alpes—Vichy, Route du Pont de l'Europe, 03700 Bellerive-sur-Allier.

Les matchs de poules et les phases finales se joueront sur ces 4 terrains.

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

D – CAPITAINES

Hors des matchs, sa présence peut être demandée lors de mise au point par l'arbitre ou par les organisateurs.

Lors des matchs, seul.e le.a capitaine est habilité.e à s'adresser à l'arbitre.

Une conversation par message regroupant les capitaines de chaque équipe et le responsable du sport sera créée afin de faciliter la transmission des informations pendant le déroulement du tournoi.

E – ARBITRES

Si l'organisation venait à ne pas trouver d'arbitres ou en quantité insuffisante, les matchs pourraient être arbitrés par des joueurs.ses expérimentés.es. Il est demandé à chaque équipe de pouvoir présenter au minimum un.e joueur.se de son effectif pouvant arbitrer lors de la compétition, en possession d'un diplôme d'arbitrage de préférence.

03 – RÈGLEMENT SPORTIF

A – RÈGLEMENT AVANT MATCH

Une rencontre de basketball 3x3 se dispute entre 2 équipes de 3 joueurs.ses chacune et jusqu'à 3 joueurs.ses remplaçants.

La tenue des membres de l'équipe se compose de maillots d'une même couleur dominante devant et derrière. Les maillots doivent être numérotés au minimum derrière et d'une couleur suffisamment contrastante avec celle du maillot.

Les joueurs.ses d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros.

Les joueurs.ses ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.ses.

Ne sont pas permis : les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts), les accessoires de cheveux et bijoux.

Chaque équipe aura le droit à un temps d'échauffement avant chaque match, si manque de temps, l'échauffement se fera en dehors des terrains. En cas de retard sur le déroulement des matchs, l'organisation se réserve le droit d'exiger des équipes qu'elles s'entraînent uniquement à l'extérieur pendant le match précédent, afin de rattraper le temps perdu.

B – ENGAGEMENT

Au début d'une rencontre, l'arbitre effectue un toss avec les capitaines des 2 équipes. Le.a capitaine qui remporte le toss choisit entre prendre ou laisser la possession de balle. En cas de prolongation en phases finales, la possession est à nouveau déterminée par un toss.

Le jeu débute par un check-ball au centre du terrain : le ou la défenseur.se se place à l'intérieur de la ligne à 2 points, tandis que l'attaquant.e se tient à l'extérieur. L'échange de balle (check-ball) entre les deux joueur.se-s marque le début de la possession.

À chaque fois que le ballon sort du terrain ou qu'une situation de balle morte se produit, le jeu reprend de la même manière, par un check-ball au sommet de la ligne à 2 points.

L'équipe qui encaisse un panier reprend immédiatement le jeu sous le cercle sans arrêt de temps. Le ou la joueur.se doit sortir le ballon derrière la ligne à 2 points avant de pouvoir attaquer à nouveau.

Tous les joueur.se-s de l'équipe en défense doivent se trouver à l'intérieur du terrain et ne pas gêner la remise en jeu tant que le ballon n'a pas franchi la ligne à 2 points.

03 – RÈGLEMENT SPORTIF

En cas d'interférence volontaire ou de comportement antisportif lors de la reprise du jeu, l'arbitre peut sanctionner l'équipe fautive d'une faute technique.

C – DIMENSIONS TERRAINS

Les dimensions d'un terrain de basket 3x3 ne correspondent pas tout à fait à celles d'une moitié de terrain classique, Il mesure 11 mètres de long sur 15 mètres de largeur. Les remplaçant.e.s doivent être assis du côté opposé au panier, afin de faciliter les changements pendant le jeu.

D – SYSTÈME DE SCORE ET LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Les paniers marqués à l'intérieur de la ligne à 2 points valent 1 point, tandis que les tirs réussis au-delà de cette ligne valent 2 points. Si une équipe atteint 21 points avant la fin du temps, la rencontre s'arrête immédiatement : elle est déclarée gagnante. Ou alors sur les 10 minutes effectives de temps de jeu, l'équipe qui a le plus de points à la fin du temps réglementaire l'emporte.

E – TEMPS DE JEU

Chaque rencontre de basket 3x3 se joue sur une durée totale de 10 minutes effectives. Sauf si une équipe atteint 21 points avant la fin du temps réglementaire.

En phase de poules, en cas d'égalité à la fin du temps imparti, le goal average général (différence entre points marqués et encaissés) sera pris en compte pour départager les équipes.

En phases finales, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation est jouée : la première équipe qui marque 2 points remporte immédiatement le match (cela peut être deux tirs à 1 point ou un tir à 2 points).

Chaque possession de balle se joue en 12 secondes maximum. Si l'équipe en attaque ne tente aucun tir avant la fin de ce délai, la balle est rendue à l'adversaire, et le jeu reprend par un check-ball au sommet de la ligne à 2 points.

Si un tir touche l'arceau et que l'équipe attaquante récupère le rebond offensif, le compte à rebours des 12 secondes est réinitialisé.

03 – RÈGLEMENT SPORTIF

F – FAUTES

Les fautes ne sont pas comptabilisées individuellement, mais collectivement pour chaque équipe. Chaque contact illégal, accrochage ou comportement antisportif seront sanctionnés d'une faute d'équipe.

Les fautes sur tir donnent droit à des lancers francs :

- une faute sur tir à l'intérieur de la ligne à 2 points vaut 1 lancer franc
- si le tir est réussi malgré la faute, le panier est accordé plus 1 lancer franc supplémentaire
- une faute sur tir au-delà de la ligne à 2 points vaut 2 lancers francs d'un point chacun
- si le tir est réussi malgré la faute, le panier est accordé plus 1 lancer franc

De 1 à 6 fautes, le jeu reprend par un check-ball.

À partir de la 7e faute, chaque faute entraîne 2 lancers francs.

À partir de la 10e faute, chaque faute entraîne 2 lancers francs plus la possession du ballon pour l'équipe qui a subi la faute.

Certaines fautes spéciales ont des sanctions particulières :

Une faute technique donne 1 lancer franc suivi d'un check-ball, sans changement de possession, et compte comme 1 faute d'équipe.

Une faute antisportive donne 2 lancers francs, sans changement de possession (sauf à partir de la 10e faute), et compte pour 2 fautes d'équipe.

Une faute disqualifiante ou à la 2e faute antisportive d'un.e même joueur.ses entraîne 2 lancers francs plus la possession du ballon, compte pour 2 fautes d'équipe, et le.a joueur.ses est exclu.e du reste du match.

03 – RÈGLEMENT SPORTIF

G – TEMPS MORTS

En phase de poules, aucun temps mort n'est accordé et le temps n'est pas décompté

En phases finales, chaque équipe peut demander un seul temps mort de 30 secondes, qui est accordé uniquement lors d'une situation de balle morte.

H – FAIR-PLAY

Aucun comportement déplacé ou grossier ne sera toléré envers qui que ce soit lors de l'évènement. Tout propos ou geste jugé déplacé sera sanctionné par l'arbitre et/ou les responsables basket, selon la gravité de celui-ci.

I – PONCTUALITÉ

Les équipes sont priées de se présenter sur le terrain dès la fin du match précédent pour le début de l'échauffement.

En cas de retard de plus de 5 minutes pour le début du match, l'équipe adverse gagne par forfait.

Les arbitres se doivent d'être disponibles à l'heure également, et se verront également pénalisées en cas de retard.

J – COMPORTEMENT

Tout comportement déplacé ou dangereux pourra faire l'objet de poursuites et de sanctions pour le/la joueur.se concerné.e, et pouvant entraîner jusqu'à l'exclusion de l'équipe pour le reste de la compétition.

04 – REMARQUES GÉNÉRALES

A – ÉQUIPEMENTS

Il est demandé aux équipes de se présenter à l'événement avec des balons taille 7 pour les hommes et taille 6 pour les femmes.

Avant chaque match, si les capitaines ne parviennent pas à se mettre d'accord sur le choix du ballon, c'est à l'arbitre de trancher, le ballon non retenu servira de ballon de remplacement.

Les matchs se dérouleront à l'intérieur comme à l'extérieur. Chaque joueur.se doit prévoir des chaussures adaptées : des chaussures de salle pour les terrains intérieurs et des chaussures adaptées aux surfaces extérieures. Si possible.

Si vous n'avez pas de chaussures d'intérieur, il est possible de jouer, mais veuillez tout de même à ce qu'elles soient propres

Les joueur.ses sont tenu.es de veiller à la propreté et à la bonne tenue du sol des terrains intérieurs, afin de garantir des conditions de jeu sûres et agréables pour tous.tes.

B – EN CAS D'INTEMPÉRIES

En cas de conditions météorologiques défavorables rendant les terrains extérieurs B3 et B4 impraticables, les équipes 2 des écoles ne pourront malheureusement pas être maintenues dans la programmation. On ne gardera donc que les équipes 1.

C – MODIFICATION DU RÉGLEMENT

La FSEA se réserve le droit de raccourcir la durée des matchs et des temps de pauses durant le tournoi, si le déroulé des matchs prend du retard. Elle pourra aussi, si le nombre d'équipes engagés changent, et/ou si des forfaits sont déclarés, modifier la formule des phases finales d'ici l'événement (tournois consolante, match de classement ou non ...). Et elle se réserve le droit de modifier la forme du tournoi en cas d'intempéries.

Pour toute remarque, suggestion, ou question concernant les règlements et la compétition de l'événement de manière générale, merci de nous contacter via competition@fsea.fr.



competition@fsea.fr

<https://fsea.fr/>