

# LIGUE CORSE DE BASKET-BALL

Bâtiment Laboratoire

Terre - Plein de la Gare

20250 CORTE



## **REGLEMENTS SPORTIFS**

**5x5 et 3x3**

**Saison 2022-2023**

# A/ Règlements généraux – Championnat 5x5

Pour tous les points non traités, les règlements généraux de la FFBB de la saison en cours s'appliquent.

*Remarque : le masculin est utilisé dans le texte pour plus de facilité de lecture.*

## I. DATES ET HORAIRES DES RENCONTRES

### **Article 1 - Organisme compétent**

1. La programmation des rencontres est faite sous l'autorité de la commission sportive régionale (CSR), qui a reçu délégation de la FFBB.
2. L'heure officielle des rencontres du Championnat Régional est celle figurant sur le site de la Fédération Française de Basket Ball dans la rubrique « championnat ». Les rencontres doivent se dérouler (sauf accord entre les clubs concernés et la CSR) :
  - le dimanche ou le samedi pour les Baby / Mini (U7/ U9),
  - le samedi pour les U11 et les U13 (entre 11h et 17h30 maximum),
  - le dimanche pour les U15 F et M, U17 M, U18 F et Seniors M.

Les rencontres U20/seniors M pourront avoir lieu le samedi à 20h, après accord des 2 clubs et de la CSR. Le groupement sportif recevant doit tenir compte du trajet effectué par le groupement sportif visiteur pour établir ses programmes et, dans tous les cas, ce dernier ne doit pas être dans l'obligation de :

- Partir avant 9h et revenir après 20h, pour les rencontres du samedi après-midi.
- Partir avant 7h30 pour les rencontres du dimanche matin.
- Rentrer après 21h pour les rencontres se déroulant le dimanche après-midi.

### **Article 2 - Modification**

1. La commission sportive a qualité pour modifier l'horaire ou la date d'une rencontre sur demande conjointe et écrite des groupements sportifs concernés, sous réserve que cette demande parvienne à la commission sportive régionale (*via* FBI, module compétitions, dérogations) au moins 7 jours avant la date initiale prévue pour la rencontre considérée.
2. La commission sportive peut refuser cette demande, sous réserve de notifier ce refus par décision motivée, au moins 3 jours avant la date de la rencontre prévue normalement au calendrier du championnat.
3. En toute hypothèse, la commission sportive est compétente pour fixer de sa propre autorité l'heure et la date d'une rencontre, différemment de l'horaire et/ou de la date officielle de celle-ci, afin de tenir compte de circonstances sportives ou matérielles particulières.
4. Aucune dérogation de date et/ou d'horaire, visant à déplacer une rencontre au-delà de la date officielle de fin de championnat régional (dernière journée du calendrier) n'est autorisée.

### **Article 3 - Demande de remise de rencontre**

1. Un groupement sportif ayant un joueur sélectionné (pour une compétition inter-régionale, fédérale ou scolaire) ou blessé en sélection, peut demander, après avis du médecin régional, la remise d'une rencontre (championnat ou coupe). La remise est de droit lorsque le joueur appartient à la catégorie d'âge du Championnat pour le compte duquel la demande de remise est faite.
2. La commission sportive est seule compétente pour apprécier la nécessité d'une remise de rencontre sollicitée par un club, en dehors des hypothèses expressément prévues par le présent règlement.
3. En cas de rencontre remise, la qualité du joueur non brûlé s'apprécie conformément aux articles 6 et 7.

### **Article 4 - Effets du forfait**

1. Lorsqu'une équipe déclare forfait à la rencontre « aller » devant se dérouler sur terrain adverse, cette équipe jouera obligatoirement la rencontre « retour » chez son adversaire.
2. Lorsqu'une équipe déclare forfait à la rencontre « aller » ou « retour » devant se dérouler dans sa salle ou sur son terrain, dans l'hypothèse où son adversaire n'aurait pas été prévenu et aurait effectivement accompli le déplacement, le groupement sportif, concerné par le forfait de son équipe, doit régler les frais de déplacement à son adversaire ainsi qu'aux officiels désignés, au plus tard dans les huit jours. Les frais de déplacement sont calculés sur la base de trois voitures, selon les dispositions financières de la saison en cours.
3. Il en est de même lorsqu'une équipe déclare forfait lors d'un match retour à l'extérieur.

4. En cas de forfait d'un groupement sportif, lors d'une rencontre de championnat, challenge, tournoi, sélection, le groupement sportif défaillant s'expose au remboursement des divers frais d'organisation engagés inutilement par un tiers organisateur. Le paiement des frais ainsi établis doit être effectué dans les mêmes conditions et délais que ci-dessus (§2).
5. En remplacement d'une rencontre de championnat, qui n'aurait pu avoir lieu du fait du forfait de l'une ou l'autre équipe, il ne peut être organisé une rencontre amicale entre celles-ci. En cas d'infraction, les deux équipes sont passibles de sanctions.
6. Une équipe déclarant forfait ne peut organiser ou disputer le même jour une autre rencontre. En outre, les joueurs « brûlés » ou personnalisés de cette équipe ne peuvent prendre part à aucune rencontre.

## **II. CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX EPREUVES SPORTIVES**

### **Article 5 - Obligation d'engager une équipe réserve et deux équipes jeunes**

1. Toute association, dont l'équipe première évolue en championnat de France, doit présenter une équipe réserve dans la même catégorie en championnat régional. Elle doit également engager au minimum deux équipes de jeunes (U13 à U17M ou U13 à U18F), avec obligation pour ces deux équipes de terminer le championnat régional.
2. Le non-respect de ces obligations entraînerait pour l'équipe première un déclassement.
3. Lorsqu'une équipe a gagné le droit d'accéder au championnat de France, elle ne pourra le faire que si le groupement sportif auquel elle appartient avait, durant la saison précédant cette accession, au minimum deux équipes de jeunes (U13 à U17M ou U13 à U18F), ayant terminé les compétitions de ce championnat.  
Il ne sera pas accepté de catégories jeunes masculins pour engager une équipe féminine en championnat de France (seniors ou jeunes) et *vice versa*.
4. En championnat qualificatif au championnat de France, tout groupement sportif ne respectant pas le statut de l'entraîneur sera pénalisé sportivement et financièrement, suivant le barème prévu par ledit statut.

### **Article 6 - Liste des joueurs « brûlés »**

Tout groupement sportif ayant une équipe qui évolue en championnat de France, doit, au plus tard une semaine avant le début du championnat, adresser à la Ligue la liste des cinq meilleurs joueurs qui participeront régulièrement aux rencontres de l'équipe. Ces joueurs sont dits « brûlés » et ne peuvent, en aucun cas, jouer dans l'équipe réserve participant au championnat régional.

### **Article 7 - Vérification des listes de « brûlés »**

1. La commission sportive régionale est chargée de vérifier la régularité et la sincérité des listes déposées par les groupements sportifs. Si la CSR, après vérifications, observe la non-sincérité de la liste des brûlés (exemple : participation d'un brûlé à 1 match sur 4 !), elle est en droit de proposer des changements avant la fin de la 1<sup>ère</sup> phase ou la fin des matchs aller.
2. Les joueurs non « brûlés » peuvent seulement participer aux rencontres disputées par l'équipe immédiatement inférieure.

### **Article 8 - Personnalisation des équipes**

La personnalisation des équipes interviendra si un groupement sportif engage plusieurs équipes dans la même catégorie d'âge en Coupe de Corse ou en championnat.

1. Chacune des équipes engagées doit alors être personnalisée (joueurs nominativement désignés).
2. La composition des équipes ainsi personnalisées doit être transmise à la commission sportive, avant le 1<sup>er</sup> match de championnat ou le 1<sup>er</sup> tour de la Coupe de Corse.
3. Les joueurs désignés dans une équipe personnalisée ne peuvent pas changer d'équipe jusqu'à la fin de la compétition (Coupe de Corse et championnat de U15 à seniors). En U11 et U13, les listes des équipes personnalisées peuvent être modifiées avant le début de la phase 2, ensuite elles ne pourront plus être modifiées jusqu'à la fin de la compétition (phase 2 et Final Four).

### **Article 9 - Sanctions « brûlage » et « personnalisation » de joueurs**

Les groupements sportifs, qui n'adressent pas à la Ligue (CSR) dans les délais prévus, la liste des joueurs brûlés et/ou la liste des équipes personnalisées sont passibles de sanctions sportives et/ou financières.

### **Article 10 - Participation aux rencontres remises**

Peuvent participer à une rencontre remise, tous les joueurs qualifiés pour le groupement sportif à la date à laquelle se déroule effectivement la rencontre durant la saison en cours.

### **Article 11 - Vérification de la qualification des joueurs**

1. Sous contrôle du bureau, la CSR peut procéder à toutes vérifications relatives aux dispositions ci-dessus énoncées et initier l'ouverture d'une enquête, même en l'absence de réserve concernant la qualification d'un joueur ou sur fraude présumée.
2. Si elle constate qu'un joueur, non licencié ou non qualifié, a participé à une rencontre officielle, la commission disciplinaire déclare l'équipe avec laquelle ce joueur a joué, battue par pénalité pour la (ou les) rencontre(s) disputée(s).  
Si, pour le même motif, un groupement sportif est sanctionné une deuxième fois, après une première notification par lettre recommandée avec avis de réception, au cours d'une même saison sportive, l'équipe concernée est déclarée forfait général et mise hors championnat.

### **Article 12 - Terrain injouable**

Lorsque l'aire de jeu est injouable, l'organisateur doit tout mettre en œuvre pour trouver une salle de repli pour y faire disputer la rencontre. S'il ne peut le faire, la CSR statuera.

### **Article 13 - Formation**

Tous les Groupements Sportifs participant au championnat régional ont obligation d'engager un candidat aux stages de formation organisés par la ligue, pour l'arbitrage ou l'entraînement.

### **Article 14 - Engagements**

1. Les engagements des équipes ne seront pris en compte que s'ils sont accompagnés des règlements correspondants.
2. Les clubs nouvellement créés seront exonérés de frais d'engagement, pour leur première saison.

### **Article 15 - Remboursement des engagements**

Après la 1<sup>ère</sup> journée de championnat (5x5 ou 3x3), la Ligue Corse ne remboursera aucune somme versée dans le cadre des engagements pour participer au championnat régional, même en cas de retrait d'une ou plusieurs équipes. En outre, une sanction financière (équivalente à un forfait général) sera appliquée, en cas de retrait d'équipes après la parution des calendriers de championnat régional (en 5x5 comme en 3x3).

### **Article 16 - Chèque de caution**

1. Un chèque de caution (dont le montant est fixé par les dispositions financières de la saison en cours) devra accompagner les engagements des équipes. Celui-ci sera encaissé puis restitué, en fin de saison sportive, amputé des sanctions financières éventuelles prononcées contre le groupement sportif concerné.
2. Le règlement des sanctions financières supérieures au montant du chèque de caution sera payable à réception avec une majoration de 5 % si non-paiement à 30 jours.

### **Rappel :**

1. Un joueur des catégories U17 à Vétérans ne peut participer à plus de 2 rencontres par week-end.
2. Un joueur des catégories U15 et plus jeunes ne peut participer à plus d'une rencontre par week-end, qu'il soit surclassé ou non (à l'exception des tournois et des phases finales des compétitions).
3. Par dérogation, un joueur des catégories U14 ou U15 peut participer à deux rencontres par week-end (uniquement pour des rencontres de la catégorie U15).

# **B/ Règlements spécifiques - Championnat 5x5**

Pour tous les points non traités, les règlements généraux de la FFBB de la saison en cours s'appliquent.

## **I. CHAMPIONNAT DE CORSE : GENERALITES**

### **Article 17 - Feuilles de marque**

1. L'utilisation de l'e-marque V2 est obligatoire pour toutes les catégories (de U11 à seniors)
2. Les résultats doivent être saisis sur FBI par le club recevant, dans les 24 heures suivant la rencontre.

### **Article 18 – Surclassements**

Les surclassements régionaux sont obligatoires à partir de la catégorie U11.  
Les U9 (mini poussins) ont besoin d'un simple surclassement pour jouer en U11.  
Un joueur ne peut jouer que si le surclassement est validé par la CSR.

### **Article 19 - Mixité**

La mixité n'est pas autorisée en U11 et en U13.

A titre exceptionnel, tout club pourra, avant le début du championnat, déposer auprès de la CSR, une demande de dérogation afin d'engager une équipe mixte, dans l'une de ces catégories. Cette demande devra être accompagnée d'un argumentaire étayé, sur lequel s'appuiera la CSR pour accorder ou pas la dérogation.

### **Article 20 – Défense de Zone interdite jusqu'en U15.**

La défense de zone est interdite dans les catégories jeunes de U11 à U15. Les arbitres devront faire respecter cette obligation. En cas de non-respect de cette interdiction par l'une des deux équipes l'arbitre devra en informer l'éducateur concerné avant de l'inscrire sur la feuille de marque. La CSR pénalisera cette équipe, en lui donnant match perdu même si elle avait gagné sur le terrain.

### **Article 21 - Changements en zone arrière interdits jusqu'en U15.**

Aucun changement n'est possible en zone arrière, sauf en cas de faute, dans les catégories U11 à U15.

### **Article 22 - 14 s sur rebond offensif dans toutes les catégories.**

Quand l'équipe attaquante récupère le ballon après qu'il a touché l'anneau, elle dispose de 14 (et non plus 24) secondes pour tirer.

S'il n'y a pas de chronomètre des tirs, ou s'il n'est pas compatible, il n'est pas utilisé et c'est l'arbitre qui prend en compte le décompte. Dans ce cas, l'arbitre doit annoncer « 8 » quand il reste 8 secondes pour tirer.

## **II. CHAMPIONNAT DE CORSE DES CATEGORIES U15 A SENIORS**

### **Article 23 – Formule du championnat**

1. Le championnat est organisé en rencontres aller/retour interclubs ou sous la forme de plateaux.
2. Un club ne peut présenter qu'une seule équipe en championnat de Pré-Nationale (seniors).
3. Un club peut présenter 2 équipes dans toute catégorie Jeune. Dans ce cas-là, le club devra fournir, à la CSR, la liste personnalisée de chacune de ces 2 équipes avant le début du championnat. Aucun changement sur ces listes ne devra intervenir, en cours de saison.
4. Les rencontres se jouent à 5 contre 5.

### **Article 24 - Modification de dates**

1. Aucune rencontre ne peut se jouer après la date fixée par le calendrier, sauf dérogation accordée exceptionnellement par la CSR.
2. Aucune rencontre ne sera reportée sans motif sérieux. La CSR, après vérification du motif invoqué, validera ou non le report. Dans tous les cas, la demande de report doit être formulée directement sur FBI au moins 7 jours avant la date initialement prévue pour la rencontre.
3. Un club a l'obligation de répondre, négativement ou positivement, à toute demande de report sur FBI.
4. Si un club ne répond pas, c'est la CSR qui fixera la date et l'heure du match à jouer ou qui prendra la décision de donner un forfait.
5. Si les 2 clubs ne peuvent, dans les délais impartis, proposer sur FBI une date de report pour un match, c'est la CSR qui fixera la date et l'heure de ce match à jouer ou qui prendra la décision de donner un forfait.

### **Article 25 - Rôle des arbitres**

1. Les arbitres ne doivent plus toucher le ballon sur les remises en jeu en zone arrière en cas de violation. Ils toucheront uniquement le ballon sur les remises en jeu en zone arrière en cas de faute, de U17 à seniors.
2. Dans toutes les autres situations, il est primordial de laisser les intentions de jeu rapide se développer et de favoriser la vitesse de la relance directe du jeu.

### **Article 26 - Tirs primés**

Pour toutes les catégories la ligne des tirs primés (3 pts) est matérialisée par le trait plein à 6,75m.

## **III. COUPE DE CORSE (U11 à seniors)**

### **Article 27 - Engagement et règlement**

1. La Ligue Corse organise une épreuve dite « Coupe de Corse » ouverte à toutes les équipes de groupements sportifs de la Région Corse affiliés à la FFBB.
2. La date limite d'engagement en Coupe de Corse est fixée par la CSR, le cachet de la poste faisant foi.
3. L'épreuve se déroule par élimination directe.
4. Le tirage de chaque tour de Coupe sera effectué au siège de la Ligue à Corte.
5. Le groupement sportif tiré en premier recevra.
6. La commission sportive est seule autorisée à choisir le lieu de la rencontre dans le cas où le club qui reçoit ne peut disposer d'une salle à la date prévue.
7. En cas de forfait d'une équipe en finale, la commission sportive décidera si l'équipe ½ finaliste vaincue par l'équipe forfait est repêchée ou non.
8. Dans la catégorie senior, tout club ayant une équipe en N3 a le droit de faire jouer ses brûlés. Si 3 brûlés, ou moins, prennent part au match, l'équipe a un handicap de 7 points. Si plus de 3 brûlés prennent part au match, le handicap est de 10 points.

### **Article 28 - Personnalisation des équipes**

1. Plusieurs équipes d'un même groupement sportif étant autorisées à participer aux rencontres d'une même catégorie, chacune de ces équipes doit être personnalisée (joueurs nominativement désignés) et la composition des équipes ainsi personnalisées doit être transmise à la commission sportive, avant le 1<sup>er</sup> tour de Coupe de Corse.
2. Les joueurs désignés, dans une équipe personnalisée participant à la Coupe de Corse, ne peuvent changer d'équipe au cours de cette compétition.
3. Les équipes mixtes ne sont pas autorisées en Coupe de Corse, sauf dérogation exceptionnellement accordée par la CSR, à la demande motivée d'un groupement sportif.

### **Article 29 - Durée des matchs (temps décompté), fautes et quart-temps**

U11 : 4 x 6 mn      U13 : 4 x 8 mn      U15 à seniors : 4 x 10 mn

Un temps-mort est autorisé par équipe et par quart-temps.

Un joueur est exclu du match, lorsqu'il commet sa 5<sup>ème</sup> faute personnelle.

A chaque quart-temps, toute équipe qui a accumulé 4 fautes, est sanctionnée par des lancer-francs pour toutes les fautes suivantes.

### **Article 30 - Feuilles de marque**

1. L'utilisation de l'e-marque V2 est obligatoire pour toutes les catégories (U11 à seniors)
2. Les résultats doivent être saisis sur FBI par le club recevant, dans les 24 heures suivant la rencontre.

### **Article 31 - Défense de Zone interdite**

La défense de zone est interdite dans les catégories jeunes, de U11 jusqu'à U15. Les arbitres devront faire respecter cette obligation.

### **Article 32 - Rôle des arbitres**

1. Les arbitres ne doivent plus toucher le ballon sur les remises en jeu en zone arrière en cas de violation. Ils toucheront uniquement le ballon sur les remises en jeu en zone arrière en cas de faute.
2. En U11 et U13, l'arbitre ne touchera pas non plus le ballon en zone avant, sauf en cas de faute.
3. Dans toutes les autres situations, il est primordial de laisser les intentions de jeu rapide se développer et de favoriser la vitesse de la relance directe du jeu.

## **IV. CHAMPIONNAT DE CORSE DE LA CATEGORIE U13**

### **Article 33 - Formule et règles**

1. Le championnat est, en principe, organisé en trois phases :  
Phase I : journées micro-régionales de plateaux à 3 (ou 4) équipes ou de matchs secs,  
Phase II : par poule de niveaux, journées de plateaux à 3 (ou 4) équipes et/ou matchs secs,  
Phase III : Final Four.
2. Les rencontres se jouent à 4 contre 4, sur grand terrain, avec un ballon de taille 6.
3. Les arbitres ne doivent jamais toucher le ballon, ni en zone arrière ni en zone avant, sauf sur les remises en jeu en cas de faute ou changement. Aucun changement n'est possible en zone arrière, sauf en cas de faute.
4. 1 temps-mort est autorisé par équipe et par quart-temps.
5. La règle de l'alternance s'applique.
6. Un joueur est exclu du match, lorsqu'il commet sa 4<sup>ème</sup> faute personnelle lors des plateaux ou sa 5<sup>ème</sup> faute lors d'un match sec.
7. A chaque quart-temps, toute équipe qui a accumulé 4 fautes, est sanctionnée par des lancer-francs pour toutes les fautes suivantes.
8. La durée des matchs est de 4 x 6 mn (lors des plateaux) ou de 4 x 8 mn (lors des matchs secs), temps décompté, avec une mi-temps de 5 mn (plateaux) ou 10 mn (match sec).

### **Article 34 - Organisation**

#### Phase 1 :

1. Lorsqu'un club engage deux équipes, celles-ci doivent être personnalisées avant le début de la phase 1. Ces équipes pourront être modifiées entre les 2 phases et la nouvelle composition devra être fournie à la CSR avant le début de la phase 2.
2. Les équipes mixtes ne sont pas autorisées, sauf dérogation exceptionnelle accordée par la CSR.
3. Une équipe peut présenter 10 joueurs au maximum.

#### Phase 2 :

1. Si un club ayant engagé 2 équipes, dont l'une se trouve en Excellence et l'autre en Honneur, 4 joueurs seront brûlés et leurs noms seront transmis à la CSR avant le début de cette phase 2.
2. Si un club a deux équipes se trouvant dans la même poule (Excellence ou Honneur), les deux équipes devront être personnalisées et leur composition transmise à la CSR avant le début de cette phase 2.
3. La personnalisation des équipes restera inchangée durant toute la phase 2 et pour le Final Four.
4. Les équipes mixtes ne sont pas autorisées, sauf dérogation exceptionnelle accordée par la CSR.

#### Final Four :

Cette phase finale pourra comporter plusieurs Final Four (selon les poules constituées).

### **Article 35 - Modification d'horaires et de dates**

Les plateaux sont programmés le samedi entre 11h et 17h30.

Les horaires et dates de plateaux ne peuvent être modifiés ou reportés sans l'accord de la CSR. Cette dernière est seule compétente pour juger du bien-fondé du motif avancé pour la demande de report et pour l'accepter ou le refuser. Dans tous les cas, la demande de report doit être faite au moins 7 jours avant la date initialement prévue pour le plateau.

## **V. REGLES SPECIFIQUES AU MINIBASKET**

### **Article 36 - Formule et règles pour le championnat U11**

1. Le championnat est, en principe, organisé en trois phases :  
Phase 1 : journées micro-régionales de plateaux à 3 (ou 4) équipes ou de matchs secs,  
Phase 2 : par poule de niveaux, journées de plateaux à 3 (ou 4) équipes et/ou matchs secs,  
Phase 3 : Final Four.
2. Les rencontres se jouent à 4 contre 4, sur grand terrain, avec un ballon de taille 5 si les panneaux sont à 2,60 m de haut ou avec un ballon de taille 4 si les panneaux sont à 3,05 m de haut.
3. 1 temps-mort est autorisé par équipe et par quart-temps.

4. La règle de l'alternance s'applique.
5. Un joueur est exclu du match, lorsqu'il commet sa 4<sup>ème</sup> faute personnelle (sur plateau) et sa 5<sup>ème</sup> faute (sur match sec).
6. A chaque quart-temps, toute équipe qui a accumulé 4 fautes, est sanctionnée par des lancer-francs pour toutes les fautes suivantes.
7. La durée des matchs est de 4 x 4 mn (plateau) ou 4 x 6 mn (match sec), temps décompté, avec une mi-temps de 5 mn (plateau) ou 10 mn (match sec).
8. **Rappel** : un joueur U11 ne peut prendre part à plus d'un plateau par week-end sportif (dans sa catégorie et dans la catégorie U13, même s'il est surclassé)

### **Article 37 - Organisation du championnat**

#### Phase 1 :

1. Lorsqu'un club engage deux équipes, celles-ci doivent être personnalisées avant le début de la phase 1. Ces équipes pourront être modifiées entre les 2 phases et la nouvelle composition devra être fournie avant le début de la phase 2.
2. Les équipes mixtes ne sont pas autorisées, sauf dérogation exceptionnelle accordée par la CSR.
3. Une équipe peut présenter 10 joueurs au maximum.

#### Phase 2 :

1. Si un club a 2 équipes engagées, dont l'une se trouve en Excellence et l'autre en Honneur, 4 joueurs seront brûlés et leurs noms seront transmis à la CSR avant le début de la phase 2.
2. Si deux équipes d'un même club se trouvent dans la même poule (Excellence ou Honneur), les deux équipes devront être personnalisées et leur composition transmise à la CSR avant le début de la phase 2.
3. La personnalisation des équipes restera inchangée durant toute la phase 2I et pour le Final Four.
4. Les équipes mixtes ne sont pas autorisées, sauf dérogation exceptionnelle accordée par la CSR.
5. Il n'y a pas de remise à zéro après chaque quart-temps, les points des paniers marqués sont donc cumulés sur l'ensemble des quatre quart-temps.

#### Final Four :

1. Cette phase finale pourra comporter plusieurs finales (selon les poules constituées).
2. Il n'y a pas de remise à zéro après chaque quart-temps, les points des paniers marqués sont donc cumulés sur l'ensemble des quatre quart-temps.

### **Article 38 - Le jeu**

1. Chaque période de jeu débute par un entre-deux au centre du terrain.
2. L'arbitre ne touche jamais le ballon, ni en zone avant ni en zone arrière, sauf en cas de faute.
3. Les tirs extérieurs à la raquette valent 3 points.
4. Si l'écart entre 2 équipes atteint 50 points, le score est remis à zéro et les points ne sont plus affichés.

### **Article 39 - Le temps de jeu**

#### • U11

- **En coupe de Corse et en match sec du championnat** : entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> période de jeu ainsi qu'entre la 3<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> période, l'intervalle dure 2 minutes. La mi-temps dure 10 minutes.

La durée des matchs est de 4 x 6 mn temps décompté.

Un temps-mort est autorisé par équipe et par quart-temps.

Un joueur est exclu du match, lorsqu'il commet sa 5<sup>ème</sup> faute personnelle.

En cas d'égalité à la fin de la rencontre on joue une prolongation de 3 minutes

En cas de nouvelle égalité, on départagera les équipes aux lancers francs (1<sup>ère</sup> équipe qui marque 4 lancers francs).

**Lors des plateaux** (phases 1 & 2) : En cas d'égalité à la fin de la rencontre, on joue une prolongation de 3 minutes sauf lors de plateaux à cinq équipes où l'on départagera les deux équipes par les lancers francs. En cas de nouvelle égalité, on départagera les équipes aux lancers francs (1<sup>ère</sup> équipe qui marque 4 lancers francs).

**Lors du Final Four** : En cas d'égalité à la fin de la rencontre, on joue une prolongation de 3 minutes. En cas de nouvelle égalité, on départagera les équipes aux lancers francs (1<sup>ère</sup> équipe qui marque 4 lancers francs).



- **Mini**

La partie se compose de 2 périodes de jeu sans arrêt du chronomètre. La durée des périodes est fonction du nombre d'équipes présentes (temps conseillé : 2 x 6 mn). La partie se joue en 4c4. Le ballon est de taille 5.

#### **Article 40 - Surclassements**

Les U9 (mini II) ont besoin d'un simple surclassement (médecin de famille) pour jouer en U11.

#### **Article 41 - Les lignes**

Les lignes du terrain de Mini-Basket sont les mêmes que celles d'un terrain de basket-ball normal, avec les différences suivantes.

- 1) La ligne de lancers francs est tracée à 4 m du panneau pour les poussins (la présence de la ligne des 4m est essentielle, même tracée de façon sommaire ou provisoire),
- 2) La ligne de lancers francs est tracée à 2,80 m du panneau pour les mini poussins,
- 3) Il n'y a pas de zone à trois points.

Toutes les lignes doivent avoir 5 cm de large et être parfaitement visibles.

#### **Article 42 - Les panneaux**

Chacun des deux panneaux doit être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane, dont les dimensions sont de 1,20 m pour le côté horizontal et 0,90 m pour le côté vertical.

#### **Article 43 - Les paniers**

Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux paniers doit avoir une hauteur :

- de 2,60 m pour les U11 (ou 3,05m mais jeu avec ballon de taille 4)
- de 2,20 m à 2,40 m pour les U9 (**Mini**),
- variable pour les U7 (**Babys**).

#### **Article 44 - Les arbitres**

Un ou deux arbitres dirigeront la rencontre en conformité avec le code de jeu. Ils devront faire preuve de pédagogie pour siffler les fautes et les violations, accorder ou refuser les paniers et lancer francs et appliquer les sanctions conformément aux règles.

La CSR recommande de faire arbitrer un adulte et un jeune en formation.

#### **Article 45 - Lancer franc**

Il n'y a pas de lancer franc en U9. En U11 le tireur est le joueur sur lequel la faute a été commise.

Si la faute est commise sur le tireur, après le tir, et que le panier est réussi ce dernier sera accordé et le joueur, victime de la faute, pourra tirer un lancer franc.

Si le dernier lancer franc manque le cercle, le ballon est donné aux adversaires pour une remise en jeu. Aucun joueur n'a le droit de toucher le ballon avant que celui-ci n'ait touché le cercle.

#### **Article 46 – Imprévus**

Tous les cas non prévus au présent règlement seront tranchés par le Bureau Directeur de la Ligue, après avis de la Commission Sportive Régionale, et soumis à ratification du Comité Directeur.



# C/ REGLEMENT SPORTIF PARTICULIER CHAMPIONNAT 3x3



## Article 1 : Championnat 3x3

Le championnat 3x3 est accessible à tous les clubs, formés en associations sportives ou structures privées, affiliés à la FFBB et ayant engagé leurs équipes avant la date limite.

## Article 2 : Calendrier

Le championnat 3x3 est organisé en plateaux, lors de 4 journées réparties sur la saison.

## Article 3 : Format

Le championnat 3x3 respecte le format suivant :

- au minimum 3 équipes sont engagées par catégorie, pas de maximum ;
- quatre journées de championnat sont organisées ;
- chaque journée, le championnat se déroule sous forme de plateau, le plateau englobe toutes les équipes présentes et permet un classement de toutes les équipes.

Le championnat respecte un format standard de plateau défini en fonction du nombre d'équipes par l'Event Maker.

## Article 4 : Organisation

Chaque journée donne lieu à un classement.

Les points sont attribués comme suit :

- vainqueur de la journée = 100 points ;
- finaliste = 50 points ;
- demi-finalistes = 30 points ;
- quarts de finalistes = 15 points.
- équipes éliminées en phase de poule = 10 points.

Avant les quarts de finale, les équipes éliminées dans la première phase marquent 10 points.

Le nombre de points attribués pour la fin de la compétition reste inchangé.

A l'issue de l'ensemble des journées du championnat, le classement général est établi.

Le titre de Champion de Corse est attribué dans chaque catégorie à l'équipe qui termine première au nombre de points.

## Article 5 : Equipes à égalité

A l'issue du championnat, en cas d'égalité de deux équipes ou plus, elles seront départagées et classées en fonction de leurs meilleurs résultats sur toutes les journées de championnat (nombre de finales, nombre de demi-finales etc...)

## Article 6 : Finances

Chaque club désirant participer aux championnats 3x3 doit être en règle financièrement avec la FFBB et la Ligue au moment de l'engagement de son équipe.

## Article 7 : Engagements

Chaque club désirant participer aux championnats 3x3 doit adresser la fiche d'engagement de chacune de ses équipes au plus tard le 20 novembre.

Un club peut engager des équipes dans plusieurs catégories et plusieurs équipes dans une même catégorie ; dans ce dernier cas, elles peuvent être engagées dans la même poule.

Sous réserve de l'accord de la CSR, une équipe peut rejoindre le championnat en cours tout au long de la saison. Elle marquera alors zéro point sur les journées du championnat auxquelles elle n'aura pas participé.

## **Article 8 :**

### 1/ Catégories

Le championnat 3x3 est proposé aux six catégories suivantes :

U15 F

U15 M

U17 M

U18 et Seniors F

U20M

Seniors M.

### 2/ Surclassements

Des surclassements sont possibles dans les conditions de l'article 38 du présent Règlement et de l'article 9 du Règlement Médical de la FFBB.

## **Article 9 : Nombre de joueurs**

Chaque équipe est composée de quatre joueurs minimum et de sept joueurs maximum ; les effectifs ne peuvent plus être modifiés jusqu'à la fin du championnat lorsque la liste qui est déposée à la ligue comporte sept joueurs. Si la liste comporte moins de sept joueurs, il est possible, pour le club tout au long de la saison, d'ajouter des joueurs, sans en retirer ou en changer, pour arriver à un maximum de sept. La liste comportant ce ou ces nouveaux joueurs devra être validée par la CSR au plus tard trois jours avant la première participation de ce ou ces joueurs à une rencontre.

Lors de chaque journée, seuls quatre joueurs issus de la liste validée, peuvent participer aux rencontres et sont désignés avant le début de leur première rencontre.

## **Article 10 : Licences**

Tout joueur doit être titulaire d'une licence Joueur Compétition 3x3 FFBB, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer aux différents championnats 3x3 FFBB.

Tout entraîneur, réf ou superviseur 3x3 doit être titulaire d'une licence Joueur Compétition FFBB, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer aux différents championnats 3x3 FFBB et d'y exercer cette fonction.

## **Article 11 : Formulaire d'inscription**

Pour l'engagement de chaque équipe, un formulaire d'inscription est nécessaire. Il doit être renvoyé complet à la Ligue au plus tard le **20 novembre** de la saison en cours.

## **Article 12 : Organisation d'un Open de la SUPERLEAGUE ou de la JUNIORLEAGUE**

Chaque club qui inscrit une ou plusieurs équipes doit organiser un Open Start (tournoi hors championnat) de la SUPERLEAGUE 3x3 FFBB ou de la JUNIORLEAGUE 3x3 FFBB et doit renseigner, sur le formulaire d'inscription, la catégorie de l'Open organisé (Open Start), conformément aux Règlements Généraux du 3x3.

Indifféremment du nombre d'équipes inscrites par un club, ce dernier devra organiser au minimum un tournoi Open Start lors de la saison.

A la fin de la saison, la FFBB vérifie l'organisation effective de cet Open.

## **Article 13 : Correspondant 3x3**

Chaque club doit avoir un correspondant 3x3 identifié au moment de l'engagement d'une ou plusieurs équipes. Ce dernier fait le lien entre le correspondant 3x3 de la ligue et les clubs concernés ; il a en charge le suivi des championnats pour son club.

## **Article 14 :**

AU début de la saison en cours, la Ligue fixe au minimum 4 dates dans son calendrier sur la saison pour organiser ces journées de championnat.

Elle envoie par mail aux clubs, les effectifs validés par ses soins, des autres équipes pour que le correspondant Event Maker du club hôte puisse identifier les joueurs pour chaque journée de championnat.

## **Article 15 : Réclamations**

Si une équipe pose une réclamation car elle pense avoir été lésée par la décision d'un réf ou par un événement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit le faire immédiatement par l'intermédiaire de son capitaine auprès du correspondant 3x3 ligue du plateau (s'il y en a un) ou du correspondant 3x3 du club organisateur, 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 les décisions possibles :

- classer sans suite la réclamation ;
- confirmer le résultat acquis sur le terrain ;
- faire jouer ou rejouer la rencontre immédiatement.

### **Article 16 : Correspondant 3x3 de la ligue**

Le correspondant 3x3 de la Ligue est titulaire d'une licence fédérale.

Il peut former et renseigner les correspondants 3x3 des clubs à l'Event Maker.

Il crée chaque journée de championnat sur l'Event Maker et saisit les différents résultats qui lui sont transmis après chaque journée par les correspondants 3x3 des clubs organisateurs.

### **Article 17 : Lieux de pratique et horaires**

Chaque salle ou terrain où se disputent des rencontres officielles doit être classé.e et équipé.e conformément au règlement des salles et terrains de la FFBB.

Les clubs affiliés à la FFBB, disposant de plusieurs salles déclarées dans la base de données fédérale doivent, dès que possible et au plus tard 3 jours avant la rencontre prévue, aviser la ligue et les adversaires de l'adresse exacte du lieu où se dispute la journée, ainsi que le moyen d'y accéder, sur FBI.

L'horaire est fixé par le calendrier.

### **Article 18 : Correspondant 3x3 de club**

Les clubs recevant désignent un correspondant 3x3. Il organise la journée de compétition :

- il prévoit un nombre suffisant de stylos et feuilles de marque pour la journée ;
- il prévoit les feuilles de résultats ;
- il prévoit deux jeux de chasubles pour le cas où 2 équipes auraient les mêmes couleurs de maillots ;
- il possède un exemplaire du règlement et les fiches de toutes les équipes convoquées ;
- il prépare la salle (paniers, tables de marque, bancs des remplaçants) ;
- il accueille les équipes ;
- il met à disposition 4 ballons officiels 3x3 pour l'échauffement des équipes et les rencontres ;
- 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 club.

### **Article 19 : Correspondant Event Maker**

Le correspondant Event Maker de la Ligue peut être la même personne que le correspondant 3x3 de la Ligue, ou une personne différente. Il est présent à l'arrivée des équipes avec la liste transmise par la Ligue pour effectuer la saisie sur l'Event Maker et sur FBI des équipes et des joueurs présents.

### **Article 20 : Correspondant 3x3**

Le correspondant 3x3 de la ligue ou du club organisateur fait le briefing du début de plateau ; 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 correspondant 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 correspondant 3x3 désigne les réfs (arbitres) parmi les joueurs des équipes qui ne jouent pas (de préférence des mini poules opposées) et les supervise pendant les rencontres. Il connaît le règlement et peut intervenir à la demande des réfs en cas de difficultés à gérer le bon déroulement de la partie.

L'arbitrage par les équipes qui ne jouent pas est obligatoire. Si une équipe refuse les désignations faites à ses joueurs par le correspondant 3x3, elle est immédiatement disqualifiée pour la journée concernée.

### **Article 21 : Echauffement**

La phase d'échauffement a lieu pendant la saisie des informations sur l'Event Maker et l'identification des joueurs (contrôle de la liste des 4 joueurs appelés à jouer la journée, validité de leurs licences). Les équipes qui s'opposent s'échauffent ensemble sur le même panier.

### **Article 22 : Organisation des terrains**

Les poules se déroulent sur deux paniers différents sauf cas particuliers.

### **Article 23 : Réfs**

Les réfs sont les arbitres désignés par le correspondant 3x3 du club recevant, parmi les joueurs d'une équipe ne jouant pas, de préférence de la poule opposée ou non concernée par le résultat.

Ils assurent le bon déroulement de la rencontre 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.

Les réfs peuvent aussi être des arbitres départementaux, régionaux et nationaux en formation.

#### **Article 24 : 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 correspondant 3x3 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) fournies par le correspondant 3x3 du club.

#### **Article 25 : Ballons**

Les matchs doivent se jouer avec les ballons spécifiques 3x3 (Taille 6, poids 7).

#### **Article 26 : Coaching**

Aucun coach n'est autorisé sur le terrain. Le coaching à distance est interdit.

#### **Article 27 : Constitution d'un plateau**

La constitution du plateau de championnat se fait en fonction du nombre des équipes via l'Event Maker. Le correspondant 3x3 de la Ligue veille au bon déroulement de la journée.

Lors de la constitution des poules, une lettre est attribuée à chaque équipe engagée (de A à F) afin de respecter le calendrier des poules.

#### **Article 28 : Event Maker**

Les résultats sont saisis, au plus, tard le lendemain de la journée de championnat à 12h00 par le correspondant 3x3 de la Ligue sur la plate-forme Event Maker FIBA.

Passé ce délai, l'Event Maker ne pourra pas prendre en compte les résultats, et les joueurs ne se verront pas attribuer de points au ranking FIBA.

Sur la fiche de résultats, sont identifiés les joueurs ayant participé, le correspondant Event Maker du club, le correspondant 3x3 de la Ligue et tous les capitaines pour la signature en fin de journée (le capitaine d'une équipe est le joueur désigné au sein de chaque équipe en début de journée) et enfin le classement final de la journée.

#### **Article 29 : Forfait**

Une équipe qui déclare forfait pour la journée se voit attribuée 0 point pour la journée concernée.

Au deuxième forfait, l'équipe concernée est désignée comme en « Forfait général » et ne pourra plus prendre part au championnat pour la suite de la saison.

Le deuxième forfait entraîne la perte de 3 points au classement général du championnat.

Le troisième forfait entraîne la mise hors championnat immédiate de l'équipe pour le reste du championnat.

#### **Article 30 : Retard**

Au-delà de 15 minutes, une équipe, même régulièrement inscrite, ne pourra participer à la journée de championnat et se verra attribuer 0 point au classement de la journée.

Un retard de 15 minutes au début de la journée est toléré et consigné par le superviseur 3x3 sur la fiche de résultats. Passé ce délai, un forfait est prononcé pour cette journée à l'équipe concernée. A partir du troisième retard, celle-ci perd 3 points au classement général à chaque nouveau retard.

#### **Article 31 : Perte par défaut**

Si une équipe quitte le terrain ou si elle n'a plus de joueur apte à jouer en cours de rencontre, le match sera considéré comme perdu par défaut.

#### **Article 32 : Disqualification de joueurs**

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

Le superviseur 3x3 du club notifie l'incident sur la fiche de résultats et en informe la Ligue qui peut décider de l'ouverture d'un dossier disciplinaire.

**Article 33 : Sanctions disciplinaires**

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 championnat 3x3, de Superleague ou Juniorleague.

**Article 34 : Blessures**

Après le début d'une rencontre, une équipe qui perd des joueurs sur blessure, 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 35 : Moins de 3 joueurs**

Une équipe avec moins de trois joueurs ne peut pas commencer la journée. Elle est classée dernière de la poule.

**Article 36 : Non saisie des résultats**

Une pénalité financière est prévue en cas de non transmission des résultats (fiche de synthèse et feuilles de matchs) par le correspondant 3x3 du club recevant.

**Article 37 : Annulation de la journée**

Si le club recevant est dans l'incapacité d'organiser la journée, il doit en informer toutes les équipes inscrites et la Ligue, afin que celle-ci prévoit, si cela est possible, une date de remplacement pour organiser ce plateau annulé.

**Article 38 : 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 sur FBI du certificat médical autorisant le surclassement.

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