

SAVOIE BASKET-BALL

REGLEMENT SPORTIF PARTICULIER **Compétition de Clubs 3x3 Savoie - Séries** Saison 2026-2027

Les « SERIES 3x3 de la Savoie » est le nom de la compétition de clubs 3x3 organisée par le Comité de Savoie. Il est qualificatif pour les « MASTERS 3x3 de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes ».

Engagements

Chaque club relevant territorialement du Comité de Savoie de Basketball, désirant participer aux championnats 3x3 FFBB doit être en règle financièrement avec la FFBB et ses structures déconcentrées au moment de l'engagement de son équipe.

Chaque club désirant participer aux Compétitions de Clubs 3x3 Savoie adresse l'engagement de chacune de ses équipes au Comité Départemental et s'acquitte des droits financiers : 25€ par équipe.

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

Sous réserve de l'accord du Comité Départemental, une équipe peut rejoindre la Compétition en cours tout au long de la phase des « Series 3x3 de Département ». Elle marque alors zéro point sur les stops auxquels elle n'a pas participé.

Article 1 – Organisation sportive

1.1. Catégories

La Compétition de Clubs 3x3 est proposée aux catégories suivantes :

- U13 Garçon et Fille ;
- U15 Garçon et Fille ;
- U18 Homme et Femme ;
- Seniors Homme et Femme ;

La mixité est interdite.

1.2. Surclassements

Le surclassement est délivré au vu d'un certificat médical d'aptitude délivré par un médecin compétent, dans les conditions prévues par le Règlement Médical de la FFBB et le titre IV des Règlements Généraux.

Pour les surclassements en catégorie supérieure de joueurs déjà régulièrement qualifiés dans la catégorie d'âge, la date d'effet est celle du dépôt au comité départemental du certificat médical autorisant le surclassement.

1.3. Calendrier

Les SERIES 3x3 de la Savoie se composent de trois à cinq journées suivant les besoins et saisons.



Chaque STOP se déroule sous la forme d'un tournoi incluant l'ensemble des équipes présentes, et permet d'établir un classement de toutes les équipes. Les dates prévues sont inscrites au calendrier général, le jour exact sera précisé en fonction de la disponibilité du site du club recevant.

1.4. Format de la compétition

La tenue d'un STOP est conditionnée à l'engagement d'un minimum de trois équipes par catégorie, sans limitation du nombre maximum. Chaque STOP génère un classement provisoire ; le classement final est établi par cumul des points à l'issue du dernier STOP. Le barème d'attribution des points est le suivant :

	Points par STOP
Équipe classée 1 ^{ère} à l'issue du STOP	100
Équipe classée 2 ^{ème} à l'issue du STOP	90
Équipe classée 3 ^{ème} à l'issue du STOP	80
Équipe classée 4 ^{ème} à l'issue du STOP	70
Équipe classée 5 ^{ème} à l'issue du STOP	60
Équipe classée 6 ^{ème} à l'issue du STOP	50
Équipe classée 7 ^{ème} à l'issue du STOP	40
Équipe classée 8 ^{ème} à l'issue du STOP	30
Équipe classée 9 ^{ème} à l'issue du STOP	20
Équipe classée 10 ^{ème} à l'issue du STOP	10
Équipes classées 11 ^{ème} ou plus à l'issue du STOP	5

À l'issue des STOPS, le classement général des SERIES 3x3 est établi. Le titre de Champion départemental est attribué à l'équipe qui termine à la première place de chaque division des SERIES 3x3 au nombre de points.

Les équipes championnes des SERIES 3x3 sont automatiquement qualifiées pour les MASTERS 3x3 de la Ligue Régionale Auvergne-Rhône-Alpes.

Les équipes classées 2^{ème} et 3^{ème} peuvent éventuellement être repêchées et participer aux MASTERS 3x3, sur invitation de la Commission des Compétitions 3x3 de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes.

En cas d'égalité à la fin des SERIES 3x3, les équipes seront départagées et classées en fonction de leurs meilleurs résultats sur l'ensemble des stops (nombre de finales, de demi-finales, etc...). Si l'égalité demeure, les équipes seront alors départagées et classées en fonction de leur pourcentage de victoires sur l'ensemble de la compétition, puis de leur moyenne de points marqués par match.

1.5. Actions du Comité départemental

Le Comité départemental enregistre les inscriptions et organise les stops des SERIES 3x3.

Si un stop ne peut finalement pas se tenir à la date prévue, le Comité départemental doit en informer l'ensemble des équipes inscrites, puis prévoir une nouvelle date pour organiser le stop.

Le Comité fait appel à candidature auprès des clubs pour trouver les infrastructures recevant les stops. Celui-ci doit accepter le cahier des charges du Comité de Savoie.

À la fin des SERIES 3x3, le Comité départemental transmet les classements à la Commission des Compétitions 3x3 de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes, chargée d'organiser les MASTERS 3x3.



Article 2 – Roster et Capitaine

Roster pour la Compétition de Clubs 3x3 :

Chaque équipe engagée dans la Compétition de Clubs 3x3 est composée d'un Roster de trois joueurs minimums et de sept joueurs maximums.

Si le Roster comporte moins de sept joueurs, il est possible pour le club, tout au long de la saison, d'ajouter des joueurs, sans en retirer, pour arriver à un maximum de sept.

Le Comité Départemental valide le Roster au plus tard sept jours avant le début du prochain Stop.

Aucune modification du Roster n'est possible entre le dernier Stop des Series 3x3 de Département et le Master 3x3 de Région.

Chaque équipe doit désigner un Capitaine d'équipe.

Roster pour un Stop :

Lors de chaque Stop des Series 3x3 de Département et lors du Master 3x3 de Région, seuls quatre joueurs issus du Roster validé peuvent participer aux rencontres et sont désignés avant le début du Stop.

Tout joueur composant le roster doit avoir un profil FIBA 3x3 valide, dont l'adresse mail doit être vérifiée avant le début de la compétition.

Encadrement d'une équipe de mineurs :

Chaque club inscrit dans les catégories U13, U15 et U18 doivent se présenter à chaque Stop avec au minimum un accompagnateur licencié majeur. Sans cela, la ou les équipes concernées seront déclarées forfait.

Un accompagnateur licencié majeur peut couvrir plusieurs équipes de son club. Il est obligatoirement présent sur l'ensemble du Stop qui concerne ces équipes.

Article 3 – Licences

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

Tout entraîneur, ref, superviseur 3x3, correspondant 3x3 / Event Maker doit être titulaire d'une licence Joueur Compétition FFBB, valide pour la saison en cours, lui permettant de participer à la compétition de clubs 3x3 FFBB et d'y exercer cette fonction.

L'extension Joueur Compétition peut être complétée par une Autorisation Secondaire de Territoire (AST), sous réserve des conditions prévues à l'article 416 des Règlements Généraux de la FFBB, et dans la limite de deux (2) AST par équipe.

Article 4 – Référent 3x3 Club

Chaque club doit avoir un Référent 3x3 identifié lors de l'engagement d'une ou plusieurs équipes. Ce dernier fait le lien entre la fédération, ses structures déconcentrées et les clubs concernés ; il a en charge le suivi de la Compétition de Clubs 3x3 pour son club.

Article 5 – Conditions d'organisation d'un Stop

5.1. Ballons

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

5.2. Lieu de pratique et horaires



Chaque salle ou terrain où se disputent des rencontres officielles doivent être classés et équipés conformément au règlement des salles et terrains de la FFBB.

Le Comité Départemental :

- Choisit le site où s'organisent les Series,

OU

- Fait un appel à candidature auprès des clubs pour cette organisation.

Les clubs affiliés à la FFBB, disposant de plusieurs salles déclarées dans la base de données fédérales doivent, dès que possible et au plus tard 10 jours avant la rencontre prévue, aviser le Comité Départemental et les adversaires de l'adresse exacte du lieu où se dispute la rencontre, ainsi que le moyen d'y accéder.

Les Stops peuvent se dérouler en semaine ou le week-end.

Les horaires sont fixés en fonction des contraintes logistiques et d'organisation par le Comité de Savoie.

Article 6 – Officiels 3x3

6.1. Refs 3x3

Les refs sont les arbitres désignés par le Référent 3x3 Comité ou le Référent 3x3 du club recevant.

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.

Peut exercer la fonction de Ref :

- Un arbitre départemental, régional et national
- Un joueur ne jouant pas, de préférence de la Poule opposée ou non concernée par le résultat.
- Toute personne licenciée.

Le Référent 3x3 Comité manage les refs. Il peut intervenir à la demande des refs en cas de difficultés à gérer le bon déroulement de la partie.

6.2. Marqueurs

Les marqueurs sont les responsables de la table de marque, désignés par le Référent 3x3 du Comité ou le Référent 3x3 du Club recevant.

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).
- L'évent maker

Peut exercer la fonction de marqueur :

- Un officiel de table de marque départemental, régional ou national
- Un joueur 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 le Stop concernée.
- Toute personne licenciée.



Article 7 – Forfaits, retard et perte par défaut

7.1. Forfaits

Une équipe est forfait si elle s'inscrit au Stop (J-15) et qu'elle se désiste ou ne vient pas à J-8 de la journée.

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

Au deuxième forfait, l'équipe concernée est déclarée « Forfait général » et ne pourra plus prendre part à la Compétition de Clubs 3x3 pour la suite de la saison.

Forfait 1 ^{er} plateau	100 €
Forfait 2 ^{ème} plateau (forfait général)	200 €

Les frais d'engagement restant acquis au Comité départemental.

7.2. Retard

Au-delà de 15 minutes, une équipe, même régulièrement inscrite, ne pourra participer au Stop des Series 3x3 de Département et se verra attribuer 0 points au classement du Stop.

7.3. 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.

7.4. Nombre de joueur insuffisant

Une équipe composée de moins de trois joueurs ne peut participer à un Stop. Elle est classée dernière de la Poule.

7.5. Blessure

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 8 – Sanctions

8.1. Disqualification de joueurs

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 le Stop.

Le Référent 3x3 Comité 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 compétente.

8.2. Sanctions disciplinaires

Tout joueur faisant l'objet d'une sanction disciplinaire affectant sa participation régulière aux compétitions FFBB (5x5 ou 3x3) ne peut participer aux rencontres de la Compétitions de Clubs 3x3, de Superleague ou Juniorleague.

Article 9 – 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 Référent 3x3 Comité, 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.

Article 10 – Cas non prévus

Tous les cas non prévus au présent règlement seront tranchés par le Bureau Départemental après avis de la Commission 3x3 du Pôle Sportive.

Précisions

Les matches se jouent sur demi-terrain, un seul panier.

La ligne des lancer francs se situe à 5m80, la ligne à 2 points à 6m75 et l'arc de cercle de « non charge » sous le panier.

Les entraîneurs ne sont pas autorisés sur l'aire de jeu, ni dans les gradins à distance de coaching.

Début de la rencontre

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier.

Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face).

L'équipe vainqueur du tirage au sort peut choisir entre la possession du ballon en début de rencontre ou au début de l'éventuelle prolongation.

Le match est lancé par un check-ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75).

Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur. Un lancer franc vaut 1 point.

Temps de jeu

Le match se joue en 10 minutes avec décompte de temps ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono est arrêté à chaque coup de sifflet et durant les lancers francs.

Sur un check-ball, le chrono démarre lorsque la balle est revenue dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause d'une minute, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie.

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes. Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation.

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre des tirs, l'arbitre de la rencontre compte le temps, il annonce quand le décompte arrive à 5 secondes.

Une équipe qui fausserait la compétition sera disqualifiée.

Faute et lancer franc

- Une faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m75 donne 1 lancer franc.
- Une faute commise sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 6m75 donne 2 lancers francs.



- Si une faute est commise sur un tireur et que le shoot est réussi, le tireur bénéficie d'un lancer franc supplémentaire.
- Sur faute technique : 1 lancer franc + possession
- Sur faute antisportive : 2 lancers francs + possession
- Sur faute offensive aucun lancer franc n'est accordé

Après 6 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.

Après 9 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés + possession même en cas de faute sur panier sur panier marqué.

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres, et peut-être disqualifié du tournoi par l'organisateur.

Résumé des sanctions de faute antisportives (UF) :

UF Joueur	1 ^{ère} à la 6 ^{ème} faute d'équipe	7 ^{ème} à la 9 ^{ème} faute d'équipe	10 ^{ème} faute d'équipe
1 ^{ère} UF	2 lancers francs	2 lancers francs	2 lancers francs + possession
2 ^{ème} UF	2 lancers francs + possession	2 lancers francs + possession	2 lancers francs + possession

Toute faute antisportive doit compter pour 2 fautes d'équipe.

Résumé des sanctions de fautes techniques (FT) :

FT défenseur	FT attaquant	Aucune équipe en possession du ballon
1 lancer-franc	1 lancer-franc	1 lancer-franc
Possession pour l'équipe attaquante	Possession pour l'équipe attaquante	Possession pour la dernière équipe en défense
Réinitialisation du chrono des tirs à 12 sec	Pas de réinitialisation du chrono des tirs	Réinitialisation du chrono des tirs à 12sec

La sanction d'une faute technique doit toujours être administrée immédiatement et avant toute autre sanction éventuelle.

Le jeu

Sur panier marqué – Lancer franc réussi, la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de « non charge ».

Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur du demi-cercle situé sous le panier.

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

- Rebond offensif : le jeu continu normalement.
- Rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).
- Air ball (le ballon ne touche ni l'anneau, ni le panneau) : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).

Sur interception, le joueur doit ressortir la balle au-delà de la ligne à 6m75.

Après chaque situation de ballon mort, (sortie de balle, faute, marcher...) la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m75 face au panier par un check-ball.



Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne de 6m75, quand il a les deux pieds à l'extérieur de cette ligne.

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

Changement

Les changements se font sur balle morte avant le check-ball.

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du changement, il y a un contact physique entre les deux joueurs (se taper dans la main).

Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les changements.

Les remplacements s'effectuent derrière la ligne de fond opposée au panier.

Temps mort

Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte.

N'importe quel joueur peut demander un temps mort.

Coaching

Strictement interdit pendant les matchs, même à distance.

Victoire et fin de match

Une équipe est déclarée vainqueur dès qu'elle a marqué 21 points ou, si à la fin du temps réglementaire des 10 mn, ses points sont supérieurs à l'équipe adverse. En cas d'égalité, une prolongation sera jouée de la manière suivante : le chronomètre de jeu est arrêté. Seules les 12 secondes de possession sont prises en compte. La première équipe à marquer 2 points dans la prolongation remporte le match.