



BASKET BALL 3x3

CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL

Le championnat promotionnel a été mis en place pour favoriser la pratique de plusieurs équipes simultanément sur un même site, ceci afin de limiter les temps de pause, favoriser l'esprit de convivialité....

Les rencontres se déroulent sur un seul panier pour des raisons de sécurité (paniers trop proches des murs dans la largeur des salles)

D'autre part, cette discipline, 3X3, est intégrée aux JO de la jeunesse.

Le protocole de déroulement du promotionnel est celui de l'échiquier sur 4 tours suivi de demi-finales 1-4 , 2-3 et 5-8, 6-7 et de finales pour attribuer toutes les places de 1 à 8 (ou 9) voir déroulement détaillé dans le règlement sport co article 3- organisation de la phase finale

Nombre de joueurs	3x3 Mini 5 pour commencer le tournoi Maxi 6 pour la durée du tournoi dont un arbitre identifié pour l'ensemble du tournoi.
Surclassement	2 maxi (avec certificat médical) Attention double surclassement pour une minime Fille qui va en Cadette /junior
Terrain	1/2 terrain sur 1 seul panier. Ligne de lancer franc à 5,80m Ligne à 2 pts : Minimes : 6,25m Cadet/junior : 6,75m
Ballon	Taille 6 pour toutes les catégories
Temps de jeu	Minimes : 12' ou 15 pts Cadets : 15' ou 21 pts Juniors : 15' ou 21 pts
Temps mort	1 fois 30s par match et par équipe, demandé par un joueur sur le terrain.
Remplacements	Sur balle arrêtée, le remplaçant rentre sur le terrain après avoir tapé dans la main de son partenaire. Tous les joueurs doivent rentrer en jeu pendant la rencontre, (vérification de la feuille de match), sous peine de match perdu.
En cas d'égalité à l'issue d'un tour de la phase éliminatoire	Les équipes sont départagées en tenant compte : 1. des points acquis lors des rencontres les ayant opposées 2. du goal-average, set-average ou point-average ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées. 3. du goal-average, set-average ou point-average général 4. du plus petit nombre de sanctions disciplinaires ayant entraîné une exclusion définitive du terrain (par ex : carton rouge) 5. du plus petit nombre de sanctions disciplinaires (par ex carton jaune ou exclusion temporaire) 6. de la meilleure attaque 7. de la moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match : l'équipe totalisant la plus petite moyenne d'âge est déclarée vainqueur.
En cas d'égalité à l'issue d'un match de ½ finales et finales	Prolongation : la 1ère équipe qui marque 2 points l'emporte.
Décompte des points dans la phase éliminatoire	Attribution des points : Match gagné : 3 pts Match nul : 2 pts Match perdu : 1 pt Forfait ou pénalité : 0 point

- A l'exception des modalités prévues dans les règlements particuliers, les règlements des fédérations délégataires s'appliquent aux championnats organisés par l'UGSEL
- Les cas non prévus par le présent règlement sont de la compétence de la Commission sportive nationale.

Déroulement	Règlement spécifique
Echauffement	L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier.
Mise en jeu	-Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face). -Le match est lancé par un check-ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant) au-delà de la ligne à 6,25m ou 6,75m en fonction des catégories. -En cas de situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense
Valeurs des paniers marqués	-Les paniers valent un point à l'intérieur de l'arc de cercle 6,25m ou 6,75m et 2 pts à l'extérieur. -Le lancer franc vaut 1 pt
Temps de jeu	-Le match se joue en une séquence de 15mn ou 21 pts pour les cadets/juniors garçons et filles, 12mn ou 15 pts pour les minimes garçons et filles. -Si l'une des 2 équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire, le match s'arrête. -Le chrono est arrêté durant les lancers francs et à chaque temps mort. Il redémarre quand un joueur contrôle la balle. En cas d'égalité, il n'y a pas de prolongation durant l'échiquier, en phase finale en cas d'égalité une prolongation a lieu et s'arrête dès qu'une équipe à inscrit 2 points
Les lancers francs	-Chaque lancer franc vaut 1 pt -S'il y a faute sur panier marqué, l'arbitre accorde le panier et un lancer franc en réparation de la faute commise. -S'il y a faute sur action de tir, l'arbitre accorde UN lancer franc en réparation de la faute commise.- -Après la 5 ^{ème} faute d'équipe, toute faute défensive entraîne un lancer franc. -Au-delà de la 7 ^{ème} faute d'équipe, toute faute défensive entraîne un lancer franc plus possession
Comportement anti sportif	-Tout comportement déplacé et/ou antisportif peut amener la disqualification du joueur.(Cf règlements généraux sports-co).
Précisions	Le temps de jeu en attaque est de 12s, celui-ci n'est pas systématiquement décompté mais il faut savoir qu'un refus de jouer (action vers le panier) est assimilé à une violation.
Changement de possession Validité d'une attaque	-Sur rebond défensif, interception, panier encaissé, air ball le joueur doit ressortir la balle à l'extérieur de la zone à 6,25m ou 6,75m selon les catégories. -Sur panier encaissé la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de non charge. -Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au-delà de la ligne à 2 points -Après chaque intervention de gestion du match (par l'arbitre ou par le superviseur), la reprise de jeu se fait face au panier au-delà de la ligne à 2pts, par check ball.
Comportement anti sportif Commission disciplinaire	-Tout comportement déplacé et/ou antisportif peut amener la disqualification du joueur.(Cf règlements nationaux sports-co article 10).