

DOSSIER D'INSCRIPTION



VENDREDI 20 DÉCEMBRE DE 19H À 00H

GYMNASSE GRELLET
LIMOGES

Pour que votre inscription soit enregistrée, veuillez **imprimer** et **remplir** TOUTES les pièces jointes de ce dossier :

- ➔ Autorisation de droit à l'image
- ➔ Formulaire d'inscription
- ➔ Adresser le règlement d'un montant de 20€ à l'adresse suivante : 2 rue Haute Vienne, 87000 Limoges - Limoges CSP Association à l'ordre du Limoges CSP Association OU Régler le vendredi 20 décembre au début du tournoi



Seulement 1 exemplaire est nécessaire pour une équipe !
Pensez également à inscrire tous les membres de l'équipe sur le site playfiba3x3.com



.....
Pour toutes informations, n'hésitez pas à nous contacter !



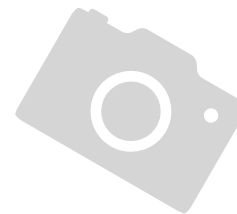
Limoges CSP Association
2 rue Haute Vienne, 87000 LIMOGES
limogescspassociation@gmail.com



Limoges CSP Association



@limogescspassociation



TOURNOI 3X3 LIMOGES CSP ASSOCIATION

AUTORISATION DE DROIT À L'IMAGE

Objet : Autorisation de filmer et de publier des images

Je, soussigné, , capitaine de mon équipe, autorise le Limoges CSP Association et ses partenaires à utiliser mon image et celle de mes coéquipiers dans des films et photos lors du tournoi 3X3 du 20 décembre 2019.

J'autorise :

- à effectuer un montage, reproduire et diffuser ces images/enregistrements lors de projections.
- à publier ces images/voix sur le web

Je peux me rétracter à tout moment, sur simple demande écrite à limogescspassociation@gmail.com.

Je m'engage à ne pas tenir responsable la personne ou structure précitée ainsi que ses représentantes et toute personne agissant avec sa permission pour ce qui relève de la possibilité d'un changement de cadrage, de couleur et de densité qui pourrait survenir lors de la reproduction.

Je déclare avoir 18 ans ou plus et être compétent à signer ce formulaire en mon propre nom et celui des joueurs de mon équipe. J'ai lu et compris toutes les implications de cette autorisation.

Mon consentement s'exprime par la signature de la fiche d'inscription au tournoi.



Limoges CSP Association
2 rue Haute Vienne
87000 Limoges
limogescspassociation@gmail.com

INSCRIPTION AU TOURNOI 3X3



VENDREDI 20 DÉCEMBRE DE 19H À 00H

Nom de l'équipe : Nom du capitaine :

Adresse mail : Téléphone :

Nom du ou des arbitres :



3 joueurs au moins, match de 3 contre 3, 1 remplaçant au maximum, joindre les photocopies des certificats médicaux (pour les non-licenciés), le numéro de licence doit être présenté

	Nom	Prénom	Date de naissance	Certificat médical ou N° de licence
Joueur 1				
Joueur 2				
Joueur 3				
Joueur 4				

➔ En signant cette fiche, le capitaine s'engage à respecter et à faire respecter par son équipe : les règles du fair-play, le règlement sportif et éco-responsable.

➔ En signant, le capitaine s'engage à avoir pris connaissance du document : « Autorisation de droit à l'image », en avoir informé son équipe et accepté les conditions décrites.

➔ Retourner la feuille remplie par scan à l'adresse mail benjamin.cspasso@gmail.com ou à l'adresse suivante : 2 rue Haute-Vienne, 87000 Limoges - Limoges CSP Association

Signature du capitaine :

Catégorie :

INSCRIPTION 3X3 - MODE D'EMPLOI



Commence par te rendre sur le site play.fiba3x3.com

Cliques sur la rubrique « Je m'inscris ! »

Renseignes tout d'abord ton sexe ainsi que ta date de naissance

Tu pourras ensuite compléter tes informations complémentaires !

Remplis les informations suivantes :

- Prénom
- Nom
- Nationalité
- Ville de résidence

- Renseignes ton adresse mail personnelle
- Si tu n'as pas d'adresse mail, utilises celle de tes parents ou crée toi en une sur les différents sites disponibles (Gmail, Outlook, Yahoo...)
- Crées toi un mot de passe qui te servira à te connecter plus tard à ton profil FIBA 3x3

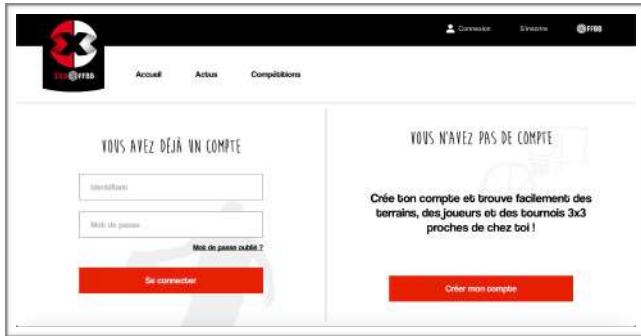


Pour ensuite te connecter :

- Renseignes ton adresse mail que tu as utilisé pour créer ton profil
- Renseignes ton mot de passe
- Cliques sur « Se connecter »

Et le tour est joué !

PASS 3X3 Non Licencié - MODE D'EMPLOI



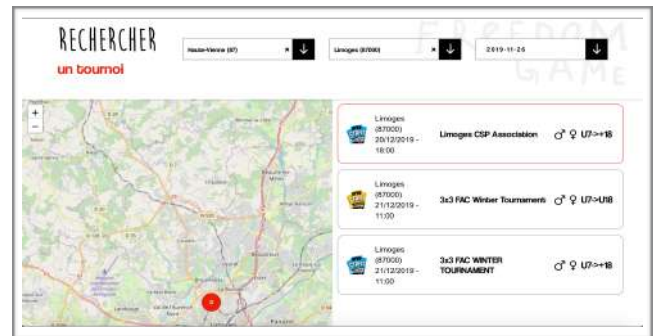
Commences par te rendre sur le site 3x3ffbb.com

Si tu as déjà un compte, connectes-toi

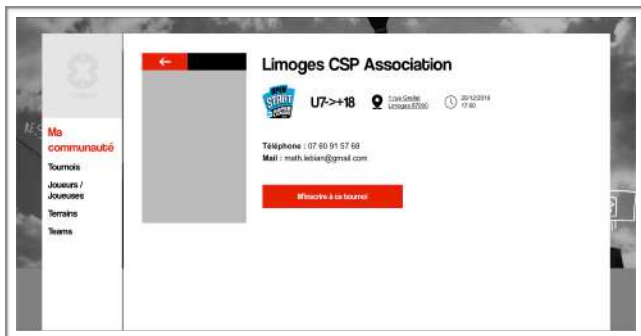
Sinon, tu dois tout simplement créer ton compte avec tes informations personnelles

Après t'être connecté ou avoir créé ton compte, inscris dans les onglets de recherche : « Haute Vienne » et « Limoges »

Tu pourras ensuite cliquer sur le tournoi du Limoges CSP Association !



Après avoir cliqué sur le tournoi en question, rends-toi dans la rubrique « M'inscrire à ce tournoi »



Ensuite, choisis le Pass que tu veux acquérir :

- Pass Tournoi 3X3 (5€) qui te permet de participer à ce tournoi uniquement
- Pass Superleague (33€) qui te permet de prendre part aux tournois de ton choix 3X3 jusqu'au 30 juin 2020



Après avoir choisi ton pass, prends connaissance des conditions générales et procèdes au paiement !

Sachant que tu es non-licencié(e), pense bien à ramener un certificat médical de moins d'1an (Basketball en compétition) le jour J



Règlement de jeu du 3x3

Les règles de jeu officielles de la FIBA sont valides pour toutes les situations de jeu non mentionnées spécifiquement dans le règlement du 3x3 ci-dessous.

Art. 1 Le terrain et le ballon

Le match se joue sur un terrain de 3x3 avec un seul panier. L'aire de jeu réglementaire d'un terrain de 3x3 mesure 15 m (largeur) x 11 m (longueur). Le terrain doit avoir une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer franc (à 5m80 de la ligne de fond), une ligne à 2 points (à 6m75 du centre de l'anneau) et un demi-cercle de « non charge » sous le panier. Un demi-terrain de basketball traditionnel peut être utilisé.

Un ballon de basket de taille 6 doit être utilisé pour toutes les catégories

Note : Lors de tournois locaux, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain – si elles sont utilisées – doivent être adaptées à l'espace disponible.

Art. 2 Les équipes

Les équipes doivent être composées de 4 joueurs : 3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant.

Art. 3 Les officiels

Les officiels de la rencontre se composent d'1 ou 2 arbitres et de marqueur / chronométreur(s).

Art. 4 Début de la rencontre

4.1 Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

4.2 Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir la possession du ballon soit au début de la rencontre soit au début de l'éventuelle prolongation.

4.3 Le match doit commencer avec 3 joueurs sur le terrain.

Note : les articles 4.3 et 6.4 s'appliquent aux compétitions Officielles 3x3 de la FIBA (non obligatoire pour les tournois locaux).*

** Les compétitions officielles de la FIBA sont les Tournois Olympiques, les Championnats du Monde 3x3 (incluant les U18), les Championnats de Zone (incluant les U18), le 3x3 World Tour et le 3x3 All Stars.*

Art. 5 La marque

- 5.1 Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc doit compter un (1) point.
- 5.2 Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc doit compter deux (2) points.
- 5.3 Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

6.1 Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant : une période de 10 minutes de jeu effectif. Le chronomètre doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers francs. Le chronomètre doit être redémarré quand l'échange du ballon est terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

6.2 Toutefois, 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 s'applique uniquement au temps réglementaire (pas à une éventuelle prolongation)

6.3 En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

6.4 Une équipe doit perdre la rencontre par forfait si elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à jouer à l'heure prévue pour la rencontre. En cas de forfait, le score de la rencontre sera noté comme suit : w-0 ou 0-w ("w" signifiant "win", soit victoire)

6.5 Une équipe doit perdre une rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la rencontre ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés ou disqualifiés. Dans le cas d'une situation de défaut, l'équipe vainqueur peut choisir entre conserver son score ou de gagner par forfait, tandis que le score de l'équipe perdant par défaut sera mis dans tous les cas à 0.

6.6 Une équipe perdant par défaut ou par un forfait "tortueux" sera disqualifiée de la compétition.

Note : si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, la durée globale de la rencontre est décidée par l'organisateur. La FIBA recommande de définir un score limite adapté à la durée de la rencontre (10 min/ 10 points ; 15 min / 15 point ; 20 min / 21 points)

Art. 7 Fautes / Lancers francs

7.1 Une équipe est en position de sanction de faute d'équipe quand elle a commis 6 fautes. Après qu'une équipe aura atteint 9 fautes d'équipe, toute faute supplémentaire sera considérée comme une faute technique. Pour retirer le doute, les joueurs ne seront pas disqualifiés sur la base du nombre de leurs fautes personnelles dans le cadre de l'art. 15.

7.2 Les fautes commises sur un joueur en action de tir à l'intérieur de l'arc seront sanctionnées d'un lancer franc, tandis que les fautes commises pendant l'action de tir en dehors de l'arc seront sanctionnée par 2 lancers-francs.

7.3 Les fautes commises sur un joueur en action de tir suivies de la réussite du panier seront sanctionnées d'un lancer-franc supplémentaire.

7.4 Les 7^o, 8^o et 9^o fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10^o faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes en action de tir et prévaut sur les règles 7.2 et 7.3.

7.5 La possession est obtenue après le dernier lancer-franc issu d'une faute technique ou antisportive, et le jeu doit reprendre par un échange du ballon derrière l'arc en haut du terrain.

Art. 8 Comment jouer le ballon

8.1 A la suite de chaque panier marqué ou chaque dernier lancer-franc réussi (ex : art 7.5) :

- Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprendra le jeu en driblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.
- Les défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon à l'intérieur du "demi-cercle de non charge" situé sous le panier.

8.2 A la suite de chaque tir ou dernier lancer-franc manqué :

- - Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.
- - Si l'équipe en défense prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble)

8.3 A la suite de chaque situation de ballon mort, la possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc et en haut du terrain.

8.4 Un joueur est considéré "derrière l'arc" quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni contact avec l'arc.

8.5 Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Art. 9 Jouer la montre

9.1 Jouer la montre ou ne pas jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) est une violation.

9.2 Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe devra tenter un tir dans un délai de 12 secondes. Le chronomètre de tir doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite de l'échange de ballon avec le défenseur ou sous le panier après un panier marqué).

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les cinq (5) dernières secondes.

Art. 10 Remplacements

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball (échange du ballon).

Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en est sorti et qu'il a établi un contact physique avec lui. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne de fond opposée au panier et ne requièrent aucune intervention ni des arbitres ni des officiels de table de marque.

Art. 11 Temps-mort

Un temps-mort de 30 secondes est accordé à chaque équipe. Un joueur peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

Art. 12 Procédure de réclamation

Dans le cas où une équipe pense avoir été lésée par une décision d'un arbitre ou par un événement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

1. Un joueur de cette équipe doit immédiatement signer la feuille de marque à la fin de la rencontre et avant que les arbitres ne la signent.
2. Dans un délai de 30 minutes, l'équipe doit présenter un document écrit expliquant la situation, de même qu'un dépôt de garantie de 200 dollars au Directeur des Sports. Si la réclamation est acceptée, alors le dépôt de garantie sera retourné.
3. Le matériel vidéo peut être utilisé seulement pour vérifier si le dernier tir à la fin de la rencontre a été relâché pendant le temps de jeu et/ou si ce tir compte 1 ou 2 points.

Art. 13 Classement des équipes

Que ce soit dans les poules ou dans les classements généraux de la compétition, les règles de classement suivantes s'appliquent.

Si des équipes sont à égalité après la première étape du processus suivant, il faut se référer à la suivante pour départager les équipes, et ainsi de suite :

1. Le plus grand nombre de victoire (ou le ratio de victoire en cas de nombre inégal de rencontres dans les comparaisons inter-poule)
2. Le résultat des confrontations directes (prendre en compte seulement les victoires/défaites; ne s'applique qu'aux matchs de poules)
3. La moyenne la plus élevée de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)

Si des équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont la hiérarchisation sera la plus élevée gagnera le tie-break.

Art. 14 Règles de hiérarchisation

Les équipes sont hiérarchisées en corrélation avec les points de classification de chaque équipe (somme des points de classification des 3 meilleurs joueurs avant la compétition). Au cas où les points de classification des équipes sont identiques, la hiérarchisation sera déterminée par tirage au sort.

Art. 15 Disqualification

Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié de la rencontre par l'arbitre et disqualifié de l'événement par l'organisateur.

Indépendamment du point précédent, l'organisateur disqualifiera de l'événement tout joueur concerné par des actes de violence, une agression verbale ou physique, une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s), une violation des règles antidopage de la FIBA (livre 4 du Règlement Interne de la FIBA) ou toute autre violation du Code de Déontologie de la FIBA (Livre 1, Chapitre II du Règlement intérieur de la FIBA).

L'organisateur peut également disqualifier toute l'équipe de l'événement en fonction de l'implication (ou de l'inaction) des membres de l'autre l'équipe dans un des comportements précités.

Le droit de la FIBA à d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre de la régulation de l'événement, les Conditions Générales de 3x3planet.com et les Règlements Internes de la FIBA restent applicables suite à une disqualification en vertu du présent article 15.