

REGLEMENT SPORTIF

PARA BASKET BALL ADAPTE 3X3 -16 ans / -21 ans



Règlement applicable jusqu'au 31 décembre 2025

CHAPITRE 1 : LES DISPOSITIONS GENERALES	PAGE 3
A. La logique de l'activité	Page 3
B. Les catégories	Page 3
1. <i>Sexe</i>	
2. <i>Âge</i>	
3. <i>Modalités de sur classement</i>	
CHAPITRE 2 : LA CLASSIFICATION	PAGE 4
A. Les classifications d'équipe	Page 4
B. Composition des équipes	Page 4
CHAPITRE 3 : LES EPREUVES OFFICIELLES	PAGE 5
A. Épreuves compétitives	Page 5
B. Épreuves non-compétitives	Page 5
C. Les dispositions réglementaires	Page 5
D. Les modalités d'accès aux compétitions nationales	Page 5
CHAPITRE 4 : LES REGLES DE JEU DU PARA BASKETBALL ADAPTE 3X3	PAGE 6
A. Temps de jeu (nombre de fautes et de temps mort)	Page 6
B. Taille des ballons	Page 6
C. Tenue sportive	Page 6
D. Les adaptations d'arbitrage	Page 7
E. Classement des équipes	Page 7
F. Recommandations aux arbitres	Page 7
G. Recommandations aux entraîneurs	Page 8
H. Réclamations	Page 8
CHAPITRE 5 : LES ANNEXES	PAGE 9
A. Règlement du 3x3	Page 9
B. Tableau synthétique du règlement 3x3	Page 11

A. La logique de l'activité

Le Basket Ball est un sport collectif. C'est un sport d'opposition (2 équipes). Les contacts y sont règlementés. Il est pratiqué aussi bien par les femmes que par des hommes.

C'est un sport d'adresse : dribble, passe, tir au panier, qui nécessite le contrôle d'un objet : le ballon, et un repérage dans un espace délimité : le terrain, par rapport à différents paramètres : partenaires, adversaires, pour atteindre un objectif : marquer des paniers (cible en hauteur).

Le Basket Ball réclame une grande coordination et aussi une dissociation segmentaire : maniement du ballon (dribble, passe...) en mouvement (course, saut...).

B. Les catégories

1- Sexe

- Équipes féminines
- Équipes masculines
- Équipes mixtes : autorisées uniquement en moins de 16 ans

2- Âge

	2024-2025
Moins de 16 ans	2009 et après
Moins de 21 ans	2004 – 2005 – 2006 – 2007 - 2008

3- Modalités de surclassement

Moins de 14 ans	Simple surclassement pour jouer avec les moins de 16 ans
Moins de 16 ans	Simple surclassement pour jouer avec les moins de 21 ans

Un simple surclassement sera exigé lors de l'inscription et avant la compétition stipulant la possibilité de pratiquer le para basket adapté en compétition dans la catégorie immédiatement supérieure.

Un double surclassement pourra être délivré pour certains sportifs repérés espoirs et faisant partie des pôles France. Ce double surclassement sera attribué sur proposition du DTN et après examen et décision d'un médecin de la commission médicale fédérale.

Rappel

La FFSA s'appuie sur une démarche éthique pour développer un système de compétitions permettant à chaque sportif, qu'elles que soient ses capacités, de participer valablement dans la discipline de son choix.

Pour assurer une véritable équité entre les compétiteurs en situation de handicap mental ou psychique engagés dans le système compétitif de la FFSA, de nouveaux critères de classification ont été établis par la FFSA en 2016. Ils doivent permettre à chaque sportif, quels que soient son niveau et la nature de sa déficience, d'aller au bout de son projet sportif dans une catégorie de référence en rapport avec ses capacités et ses compétences.

Ils reposent sur l'idée d'un transfert dans la pratique sportive de compétences repérées dans la vie sociale et personnelle. Ces compétences sont l'expression d'une capitalisation de l'expérience du sujet et de ses ressources dans quatre domaines significatifs dans la situation de handicap, l'autonomie, la socialisation, la communication, la motricité.

Le règlement de Basket Ball Sport Adapté prévoit des épreuves compétitives pour chaque classe ayant chacune sa réglementation propre en tenant compte des différentes compétences énoncées et des niveaux de pratiques. Il propose des épreuves adaptées aux capacités de chacun.

Les joueurs et joueuses sur un plan individuel sont répartis en trois classes : AB, BC, CD.

A. Les classifications d'équipe

En sport collectif deux classes ont été définies :

- Equipe ABC formées de joueurs et joueuses AB et BC
- Equipe BCD formée de joueurs et joueuses BC et CD

B. Composition des équipes

Pour le Championnat de France 2025, les ententes entre clubs pour la composition des équipes sont autorisées sous réserve de nombre de joueurs ou joueuses insuffisants dans le même club.

Ce cas de figure nécessite autorisation de la CSN via une demande de dérogation (signée par le CDSA et la Ligue).

Moins de 16 ans (mixité autorisée) :

Classe ABC : équipe de 5 joueurs/joueuses constituée de joueur(se)s AB et BC. Pendant une rencontre, le nombre de joueur(se) AB sur le terrain est de 1 au minimum.

Classe BCD : équipe de 5 joueur(se)s constituée de joueur(se)s BC et CD exclusivement.

Moins de 21 ans :

Classe ABC en masculin : équipe de 5 joueurs constituée de joueurs AB et BC. Pendant une rencontre, le nombre de joueur AB sur le terrain est de 1 au minimum.

Classe ABC en féminine : équipe de 5 joueuses constituée de joueuses AB et BC. Pendant une rencontre, le nombre de joueuse AB sur le terrain est de 1 au minimum.

Classe BCD en masculin : équipe de 5 joueurs constituée de joueurs BC et CD exclusivement.

Classe BCD en féminine : équipe de 5 joueuses constituées de joueuses BC et CD exclusivement.

A. Épreuves compétitives

Les compétitions départementales, de zone, régionales, championnat de France sont gérées à ces différents niveaux sous forme de tournois, plateaux, championnats.

Possibilité d'organiser des compétitions inter régionales (voir règlements sportifs généraux) mais qui ne donnent pas droit à l'attribution d'un titre.

Afin de garantir la qualité du championnat de France, la CSN se réserve le droit de maintenir ou non la compétition par manque d'équipe.

Le nombre maximum d'équipe est fixé à 16 par catégorie et par classe.

B. Épreuves non compétitives

Les épreuves de loisir de découverte ouvertes à tous.

Les activités motrices qui s'adressent aux sportifs n'assimilant pas les règles du jeu qui n'entrent pas dans la logique de l'activité du Basket Ball Sport Adapté.

C. Les dispositions réglementaires

Les formes de pratique :

Moins de 16 ans (mixité autorisée)	ABC	3X3	Terrain de 3X3
	BCD	3X3	Terrain de 3X3
Moins de 21 ans (féminin)	ABC	3X3	Terrain de 3X3
	BCD	3X3	Terrain de 3X3
Moins de 21 ans (masculin)	ABC	3X3	Terrain de 3X3
	BCD	3X3	Terrain de 3X3

Les niveaux de pratique à l'intérieur de chacune des classes :

- Dans les ligues et départements, en fonction du nombre d'équipe, le nombre de niveau peut être différent.

D. Les modalités d'accès aux compétitions nationales

Les équipes sont personnalisées, c'est-à-dire que seuls les joueurs ou joueuses inscrits pour le championnat de France pourront participer à la compétition.

Le championnat est ouvert aux jeunes titulaires d'une licence « jeune compétitive ».

Le championnat de France 2025 : aucun parcours de qualification obligatoire, inscription libre sous couvert des exigences suivantes :

- Une pratique régulière du para basketball adapté
- Connaissance de la notion de compétition sera exigée.

A partir de la saison 2025-2026, un parcours de qualification sera mis en place.

A. Temps de jeu (nombre de fautes et de temps morts)

3X3										
NOMBRE DE MATCH	1 MATCH / JOUR		2 MATCHS / JOUR		3 MATCHS / JOUR		4 MATCHS / JOUR		5 MATCHS / JOUR	
Classes	ABC	BCD	ABC	BCD	ABC	BCD	ABC	BCD	ABC	BCD
Échauffement collectif avant match	5 min	5 min	5 min	5 min	5 min	5 min	5 min	5 min	5 min	5 min
Durée (temps ou 21 points)	10 min	10 min	10 min	10 min	10 min	10 min	10 min	10 min	8 min	8 min
Temps-mort	1 temps mort par match									
Nombre de fautes par joueur(se)	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
Nombre de fautes par équipe	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5

B. Taille des ballons

- Ballons taille 6 (-16 ans et -21 ans féminin)
- Ballons taille 7 (-21 ans masculin)

C. Tenue sportive

- Short et Maillot de basket avec numérotation devant et derrière.
- Pas de tee shirt visible sous le maillot.

Il est recommandé que chaque équipe possède deux jeux de tenues de couleurs différentes (une claire et une foncée). C'est une obligation pour les rencontres nationales.

Lors de la remise des titres, les équipes sur le podium se doivent d'avoir une tenue sportive identique pour chaque club.

D. Les adaptations d'arbitrage

3 X 3		
	ABC	BCD
	Terrain de 3X3	Terrain de 3X3
Début de match Temps de jeu décompté	Tirage au sort, engagement en zone d'attaque, derrière la ligne des 2 points	Se référer au règlement VIRTUS, World Intellectual Impairment Sport. (annexe)
Changement	C'est l'entraîneur qui le demande	
Temps-mort	1 par match	
Temps d'attaque	Pas de limite de temps	
Remise en jeu (LF réussi panier encaissé)	Derrière la ligne à deux points, face au panier	
Après LF manqué	Quelle que soit l'équipe qui prend le rebond, ressortir la balle derrière la ligne à 2 points par la passe ou le dribble	
Règle des 3 et 5 secondes	Avertissement pédagogique de l'arbitre	

E. Classement des équipes

Que ce soit dans les poules ou dans les classements généraux de la compétition, les règles de classement suivants s'appliquent les unes après les autres si besoin :

- Le plus grand nombre de victoire ou le ratio de victoire (nombre de victoire : nombre de match X 100)
- Puis goal-average général
- Puis le plus grand nombre de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)
- Puis le pourcentage de lancers-francs réussis

F. Recommandations aux arbitres

Sanctionner toutes les fautes, même celles qui paraissent anodines et relevant d'une mauvaise coordination, dans toutes les classes.

L'arbitrage doit se faire, dans tous les cas, en fonction de l'équipe la plus forte techniquement et non en fonction de l'équipe la plus faible.

Exemple : Touche pour une équipe, faire le geste conventionnel,

- Si les joueurs ne comprennent pas, annoncer la couleur de l'équipe à qui revient la balle.
- Aide au placement lors des lancers francs.

Dans tous les cas, l'arbitrage doit être abordé de manière pédagogique et faciliter le déroulement de la rencontre.

G. Recommandations aux entraîneurs

Le Basket Ball étant une activité intense, il est recommandé que chaque équipe comporte un minimum de 1 remplaçant(e).

Les entraîneurs ne doivent pas oublier qu'ils sont des exemples pour les sportifs, et que le sport a un rôle éducatif. Sans adversaires et arbitres, il n'y aurait pas de match. Apprenons à nos sportifs à les remercier à la fin de la rencontre, quels qu'en soient le résultat, les joies et les déceptions.

Les arbitres sont là pour aider et non sanctionner. Apprenons aux sportifs à accepter la défaite et la victoire.

« Le Basket Ball est un jeu, chacun doit pouvoir y prendre plaisir ».

E. Réclamations

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès du président de la commission d'appel qui convoquera aussitôt cette commission. Le demandeur, qui sera une personne licenciée à la FFSA, aura la possibilité de présenter au juge arbitre ou à la commission en charge de la compétition toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Les modalités relatives au dépôt d'une contestation (durée, supports...) peuvent varier et seront déterminées par chaque discipline (commission sportive nationale).

Les réclamations concernant l'éligibilité ou la classification d'un sportif lors d'une compétition nationale sont à adresser à la FFSA par une personne licenciée à la FFSA et accompagnées d'un dépôt de garantie de 100 € à l'ordre de la FFSA. La commission nationale d'éligibilité et la commission de classification statueront sur le bien-fondé de la réclamation. Dans le cas de prise en compte de celle-ci le montant sera restitué au réclamant, dans le cas contraire il sera conservé par la Fédération.

A. Règlement 3X3

1. Terrain

- 1.1. Le jeu se déroule sur un terrain de jeu de 3X3 de 15m (longueur) x 11m (largeur).
- 1.2. Le jeu se déroule sur un (1) panier.

2. Équipes

- 2.1. Chaque équipe sera constituée de cinq (5) joueur(se)s (soit trois (3) sur le terrain et deux (2) remplaçant(e)s).

3. Officiels de match

- 3.1. Les officiels de match sont un (1) arbitre et deux (2) marqueurs-chronométreurs.
Remarque : l'organisateur peut choisir de faire appel à deux (2) arbitres.

4. Début de match

- 4.1. Les membres des deux équipes s'échauffent en même temps avant le début du match
- 4.2. Un tirage à pile ou face détermine l'équipe qui aura la possession du ballon pour commencer. L'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir de prendre possession du ballon dès le début du match ou au début d'une éventuelle période de prolongation.
- 4.3. Le match doit commencer avec trois (3) joueur(se)s de chaque équipe sur le terrain

5. Pointage

- 5.1. Chaque panier marqué à l'intérieur de la ligne à deux (2) points donne un (1) point.
- 5.2. Chaque panier à l'extérieur de la ligne de trois (3) points donne deux (2) points.
- 5.3. Chaque lancer-franc réussi donne un (1) point.

6. Temps de jeu / gagnant du match

- 6.1. Une (1) période de dix (10) minutes de jeu (ou de huit (8) minutes si 5 matchs / jour). L'horloge est arrêtée lorsque le ballon est mort et lors des lancers francs. L'horloge est redémarrée une fois l'échange du ballon réalisé (dès qu'un(e) joueur(se) de l'équipe offensive reprend le ballon).
- 6.2. Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la partie, même si le temps de jeu réglementaire n'est pas écoulé.
- 6.3. Cette règle s'applique au temps de jeu réglementaire seulement (elle ne s'applique pas à une éventuelle prolongation)
- 6.4. En cas d'égalité à l'expiration du temps de jeu réglementaire, une période de prolongation est jouée. Une pause d'une (1) minute est accordée avant le début de la période de prolongation. La première équipe qui marque deux (2) points en prolongation gagne le match.

7. Fautes / Lancers francs

Une équipe qui commet six (6) fautes (ou cinq (5) si 5 matchs/jour) se retrouve en situation de faute d'équipe.

- 7.1. Un(e) joueur(se) qui commet quatre (4) fautes (ou trois (3) si 5 matchs/ jour) doit quitter le terrain définitivement.
- 7.2. Les fautes commises à l'endroit d'un tireur à l'intérieur de la ligne à trois (3) points donnent droit à un (1) lancer franc.
- 7.3. Les fautes commises à l'endroit du tireur à l'extérieur de la ligne à trois (3) points donnent droit à deux (2) lancer franc.
- 7.4. Les fautes commises à l'endroit d'un(e) joueur(se) qui réussit un panier donnent droit à un (1) lancer franc.
- 7.5. Les fautes commises à l'endroit d'un(e) joueur(se) qui n'est pas en action de tirer au panier par un(e) joueur(se) d'une équipe en situation de faute d'équipe donnent droit à un (1) lancer franc.
- 7.6. Les 7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème} faute d'équipe sont toujours sanctionnées par deux (2) lancers francs. La 10^{ème} faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de deux (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.

En cas de 5 matchs/jour, cette règle s'appliquera pour la 6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème} faute d'équipe puis la 9^{ème} faute et suivantes.

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

8. Ralentissement du jeu

- 8.1. Si le terrain n'est pas doté d'un chronomètre des 12 secondes, ralentir le jeu et cesser de jouer activement dans le but de gagner du temps constitue une violation. L'arbitre peut donner un avertissement en comptant au moins cinq (5) secondes.
- 8.2. Si le terrain est doté d'un chronomètre des 12 secondes, l'équipe à l'offensive dispose de 12 secondes pour tirer au panier. Le chronomètre démarre dès que l'équipe offensive prend possession du ballon sous le panier dans le cas d'un lancer réussi.

9. Comment jouer le ballon

- 9.1. Après chaque panier réussi en jeu ou à la suite d'un deuxième lancer franc :
Un(e) joueur(se) de l'équipe adverse reprend le jeu directement sous le panier à l'intérieur du terrain (et non pas derrière la ligne de fond) et dribble ou passe le ballon à l'extérieur de la ligne à trois (3) points.
- 9.2. L'équipe défensive n'est pas autorisée à jouer le ballon dans la zone en demi-cercle de non-charge sous le panier.
- 9.3. Après chaque tir au panier non réussi ou deuxième lancer franc réussi :
Si l'équipe offensive prend le rebond, elle peut continuer d'essayer de marquer sans avoir à retourner le ballon derrière la ligne à trois (3) points.
Si l'équipe défensive prend le rebond, elle doit renvoyer le ballon derrière la ligne à trois (3) points par la passe ou le dribble.
- 9.4. Après chaque interception à l'intérieur de la ligne à trois (3) points, le ballon doit être renvoyé par la passe ou le dribble derrière la ligne.
- 9.5. Pour reprendre le jeu après une situation de ballon mort ne résultant pas d'un panier réussi, le ballon doit être transmis d'un(e) joueur(se) défensif(ve) à un(e) joueur(se) offensif(ve) derrière la ligne à trois (3) points dans le haut du terrain.
- 9.6. Un(e) joueur(se) est considéré(e) comme étant « derrière la ligne à 3 points » lorsqu'aucun de ses pieds ne se trouve à l'intérieur ou sur la ligne de trois (3) points.
- 9.7. Dans une situation d'entre-deux, le ballon est remis à l'équipe défensive.

10. Changement de joueur(se)

Le coach peut procéder à un changement de joueur(se) lorsque le ballon est mort (ou sur le dernier de lancer franc réussi). Le(a) joueur(se) entrant fait la demande à la table de marque.

11. Temps mort

Le coach peut demander le temps mort de 1 minute lorsque le ballon est mort.

12. Placement des coaches

Les coaches sont de part et d'autre de l'air de jeu mais pas à moins de 4m de la ligne médiane.

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 les unes après les autres si besoin :

- Le plus grand nombre de victoire ou le ratio de victoire (nombre de victoire : nombre de match X 100)
- Puis goal-average général
- Puis le plus grand nombre de points marqués (sans prise en compte des scores des forfaits)
- Puis le pourcentage de lancers-francs réussis

B. Tableau synthétique du règlement 3X3

Terrain et ballon	L'aire de jeu réglementaire d'un terrain de 3X3 est de 15m (longueur) X 11m (largeur) Ballons taille 6 (-16 ans et -21 ans féminin) Ballons taille 7 (-21 ans masculin)
Composition d'équipe	5 joueur(se)s : 3 joueur(se)s + 2 remplaçant(e)s Note : la rencontre doit débuter avec 3 joueur(se)s de chaque équipe
Arbitres	1 ou 2
Officiels de Table de Marque (OTM)	2
Temps morts	1 par équipe d'une durée de 1 minute, demandé par le coach
La marque	1 point par panier marqué, 2 points si le panier est marqué derrière la ligne à trois points
Durée d'une rencontre et limite de score	1 X 10 minutes de temps de jeu effectif Limite de score : 21 points. À appliquer seulement sur un temps de jeu réglementaire
Prolongation	La première équipe qui marque deux (2) points gagne la rencontre
Temps d'attaque	12 secondes
Lancers francs après une faute de tir	1 lancer franc 2 lancers francs si la faute est commise derrière la ligne à trois points
Limite de fautes...	6 fautes d'équipe – 4 fautes par joueuse
...7 ^{ème} – 8 ^{ème} et 9 ^{ème} faute d'équipe	2 lancers francs
...10 ^{ème} faute d'équipe et les suivantes	2 lancers francs + la possession du ballon
La possession... après un panier marqué	Possession pour la défense Directement sous le panier Le ballon doit être dribblé ou passé à un joueur derrière la ligne à trois points. L'équipe en défense n'est pas autorisée à jouer le ballon dans le demi-cercle de non-charge située sous le panier.
...après une sortie de balle ou une faute	Un « check ball » (échange du ballon) doit être effectué derrière la ligne des trois points, dans l'axe panier-panier.
...après changement de possession	Le ballon doit être dribblé ou passé à un joueur derrière la ligne des trois points
....après une situation d'entre deux	La possession est donnée à la défense
Changement	Seulement sur la situation de ballon mort et avant l'échange du ballon. La remplaçante demande à la table de marque et celui-ci peut rentrer en jeu après que l'arbitre le lui ai signifié.