



TOURNOI SCOLAIRE 3x3 School Cup – INFORMATIONS GÉNÉRALES

Organisateur	Fribourg 3x3 Festival
Degré scolaire	9H
Date	jeudi 02 Juillet 2026
Horaires	0900-1500
RDV des profs	0830 pour le Briefing
Lieu	Halle Omnisport Saint-Léonard
Catégorie	9H mixte
Matériel	Tenue de sport, chaussures de salle, Pique-Nique, gourde
Inscriptions	<p>Les inscriptions doivent être envoyées par e-mail: À Thomas Jurkovitz via le formulaire officiel.</p> <ul style="list-style-type: none">• Nom de l'école et de la personne responsable• Nom et classe de chaque élève participant• Le document doit être signé par la direction de l'école. Toute modification doit être communiquée à la personne responsable du tournoi.
Délai d'inscription	Vendredi 5 juin 2026
Contact / Responsable	Thomas Jurkovitz contact@fribourg3x3.ch
Composition des équipes	Chaque équipe se compose de 7 à 12 joueurs et joueuses. Une équipe peut être formée d'une ou de deux classes régulières au maximum, ou d'une classe de sport (regroupant deux classes). Chaque école peut inscrire au maximum 2 équipes selon les places disponibles (max. 30 équipes).





DESCRIPTIF / DEROULEMENT

La compétition se déroule sous forme de matchs de 12 minutes, découpés en 12 séquences d' 1 minute ("shifts"). Le programme définitif (planning des poules et horaires des matchs) sera transmis aux écoles dès la clôture des inscriptions. Les participations seront confirmées dans l'ordre de réception des inscriptions complètes.

Les matchs sont joués **sans arbitre**. Les enseignants / accompagnant et les joueurs·euses sont responsable de l'auto-arbitrage et du fair-play. Un superviseur par terrain sera chargé de veiller au bon déroulement des matchs. Les phases finales (1/8 et 1/4 de finale), se déroulent en salle. Les demi-finales et la finale se jouent sur le terrain extérieur (selon météo), avec ambiance musicale et speaker. La remise des prix aura lieu directement après la finale.

Déroulement d'un match :

- 12 minutes, sans arrêt du chrono
- Buzzer toutes les 60 secondes → arrêt immédiat → changement de ligne obligatoire
- Reprise par un Check-Ball en tête d'arc
- Un élève ne peut pas jouer deux shifts de suite
- Tous les élèves inscrits dans une équipe doivent jouer au minimum un shift
- Le score est géré avec une ardoise ou une application simple
- 1 point par panier dans l'arc
- 2 points par panier derrière l'arc
- À la fin du match, le superviseur confirme le score et le transmet à la table du jury.





RÈGLEMENT :

1. Préambule

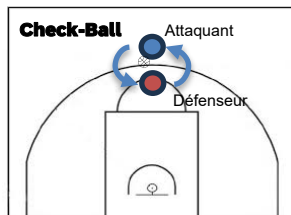
Le présent document précise les règles élémentaires du tournoi scolaire. Ces règles doivent être connues des joueurs et des accompagnants, car l'arbitrage repose sur le fair-play et l'auto-arbitrage, sous supervision d'un encadrant par terrain. La sécurité, le respect et le fair-play sont prioritaires :

- Contact limité
- Favoriser un jeu fluide,
- Avoir une attitude positive.

2. Mise en jeu et possession

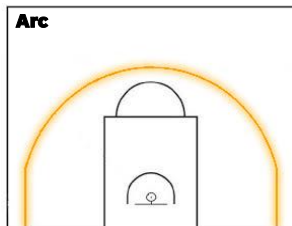
Avant chaque match, un "coin toss" (pile ou face) détermine la première possession.

Le Check-Ball (remise en jeu) se fait en tête d'arc.



L'attaquant (équipe en possession) passe la balle au défenseur qui lui la rend immédiatement dès la réception, le jeu démarre sans attendre de signal.

Changement de possession – règle du clear.



Après un rebond défensif, une interception ou un panier encaissé, l'équipe doit ressortir derrière l'arc (par dribble ou passe) avant de pouvoir marquer.

Tant que le ballon n'est pas "clear", aucun tir n'est possible.



3. Fautes et contacts

Le joueur·euses qui commet une faute l'annonce, lève la main et donne la balle à l'adversaire pour un check-ball. (Toujours en tête d'arc). Si un litige persiste, le superviseur tranche rapidement selon le fair-play.

- Double dribble, marché,...
- Contact, il est interdit de bousculer, pousser et tenir son adversaire.
- Les écrans fixes autorisés s'ils sont stables et non violents
- Aucun contact dans le dos ou non maîtrisé

Le superviseur peut intervenir en cas de litige. Dans les cas de fautes à répétition, de Jeu dangereux et anti-jeu.

- Rappel verbal
- Exclusion temporaire d'un shift en cas de geste dangereux
- Exclusion définitive (exceptionnel)

4. Sorties & violations

- Ballon sorti → remise en jeu par check-ball en tête d'arc.
- Marcher ou double dribble → perte de balle immédiate.
- Interdiction de tirer avant que le ballon soit clear.
- Les violations sont gérées en auto-arbitrage avec supervision.

5. Arbitrage

- Pas d'arbitres officiels.
- Les matchs sont encadrés par un superviseur chargé de veiller au respect des règles.
- Les joueurs annoncent leurs fautes ; le superviseur intervient seulement si nécessaire.
- Les enseignants peuvent soutenir le contrôle du fair-play.

Le superviseur peut intervenir en cas de litige. Dans les cas de faute à répétition, de Jeu dangereux et anti-jeu.

- Rappel verbal
- Exclusion temporaire d'un shift en cas de geste dangereux
- Exclusion définitive (exceptionnel)

6. Mixité et inclusivité

- Les équipes sont composées librement.
- Des équipes mixtes sont recommandées (au moins une fille/un garçon sur le terrain).
- Aucun avantage ou restriction selon le genre : le but est la participation.





7. Attitude & fair-play

- Se saluer avant et après chaque match,
- Accepter les décisions de l'adversaire ou du superviseur
- Encourager une ambiance positive,
- Eviter toute moquerie ou comportement antisportif.

8. Résultats & classement

- Victoire : 3 pts
- Match nul : 1 pt
- Défaite : 0 pt
- En cas d'égalité :
 - Confrontation directe
 - Différence de points
 - Points marqués
- Le classement final sert à déterminer les équipes qualifiées pour la phase éliminatoire.

