



REGLEMENT COUPE AWBB 3X3 JEUNES 2022-2023

VOLET ADMINISTRATIF

1. Cette Coupe 3X3 est réservée aux clubs affiliés à l'AWBB.
2. Pour qu'un(e) joueur(se) puisse participer à la Coupe AWBB 3X3 il/elle doit :
 - Être valablement affilié(e) au club ;
 - Être né(e) en 2007-2008-2009 pour la catégorie U16 ;
 - Être né(e) en 2005-2006-2007 pour la catégorie U18 ;
 - Posséder un compte [Play.Fiba3X3.com](https://play.fiba3x3.com) confirmé ;
 - Avoir un certificat médical valable pour la saison 2022-2023.
3. Inscriptions :
 - Sont introduites à l'aide du formulaire suivant : [CLIQUEZ ICI](#) ;
 - Seul un des **membres signataires** du club peut inscrire une équipe ;
 - Date limite d'inscription : le dimanche 09/10/22 ou dans la limite du nombre d'équipes autorisées ;
 - L'inscription entraîne l'acceptation du présent règlement et engage le club.
4. Composition de l'équipe :
 - Tous(tes) les joueurs(ses) d'une équipe doivent appartenir au même club ;
 - L'équipe est composée d'un MINIMUM de 3 joueurs(ses) et un MAXIMUM de 4 joueurs(ses) (recommandé) par équipe ;
 - Au **minimum 9 jours** avant l'événement, le club devra renseigner à l'AWBB les 6 joueurs(ses) (en ordre FIBA 3X3) qui composent l'équipe. Il s'agit des 3/4 participant(e)s + 2 remplaçant(e)s. Ces renseignements seront à fournir via le formulaire que l'AWBB enverra au minimum 15 jours avant la date du tournoi.

- En cas de nécessité (blessure, empêchement,...) des changements peuvent être effectués, jusqu'au « check in » au début du tournoi (dans la limite des 6 joueurs(ses) renseigné(e)s) ;
- Attention, les 4 joueurs(ses) qui débute la journée ne peuvent pas être remplacé(e)s durant la journée. Par contre, entre chaque tour, le club peut effectuer les changements qu'il souhaite.

5. Déroulement :

Le nombre MAXIMUM d'équipes autorisée, par catégorie, sera de 48. Le premier tour éliminatoire se déroulera le mardi 01/11 et la finale aura lieu, sur une journée, le week-end de Pâques du 08/04 au 10/04. Deux sites seront choisis pour l'organisation de ces rencontres. Le cas échéant, le programme sera adapté en fonction du nombre d'inscriptions.

Si le nombre d'équipes inscrites le permet :

- Tour qualificatif (01/11/2022)

En fonction du nombre d'équipes inscrites, le tournoi sera organisé afin que les 12 meilleures équipes se qualifient pour la phase finale.

Le tirage au sort sera établi automatiquement en fonction du classement FIBA des joueurs(ses) participant(e)s. C'est-à-dire, l'addition des points FIBA des 4 joueurs(ses) composant l'équipe. Selon le modèle ci-dessous :

Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
Team 1 (highest rank)	Team 2 (2 nd highest rank)	Team 3 (3 rd highest rank)	Team 4 (4 th highest rank)
		Team 5 (5 th highest rank)
Team n (lowest rank)			

- Phase finale (08-09 ou 10/04)

Les 12 meilleures équipes sont divisées en 4 groupes de 3 équipes (automatiquement en fonction des points FIBA des participants).



Deux matchs seront disputés dans le groupe, les équipes terminant aux 2 premières places de ce groupe seront qualifiées pour les ¼ de finales, puis les ½ finales. Enfin, la finale déterminera le gagnant de la Coupe AWBB 3X3 2022-2023.

6. Inscription d'une deuxième équipe

Si le quota maximum d'équipe n'est pas atteint, le 09/10/22, l'AWBB se réserve le droit de permettre aux clubs d'inscrire une deuxième équipe entre le lundi 10/10/22 et le samedi 22/10/22.

- Les joueurs(ses) ayant joué dans une équipe éliminée lors de la phase de qualification ne pourront pas jouer lors de la phase finale.
- Si les deux équipes du club se retrouvent dans la même poule lors du tirage au sort du tournoi, la seconde équipe tirée au sort sera automatiquement versée dans la poule suivante. Les deux équipes pourraient se rencontrer lors des phases éliminatoires du tournoi.

7. Forfaits et amendes

- En cas de forfait, après la date du 09/10/2022, le club fera l'objet d'une amende forfaitaire de 250€.
- Si le club ne renseigne pas les 6 joueurs(ses) participantes au minimum 7 jours avant l'événement, malgré le rappel de l'AWBB, se verra infliger une amende administrative de 25€.

8. Coupe AWBB 3X3 – Prioritaire

Vu que l'ensemble des rencontres 3X3 doivent se jouer dans un espace-temps fixe, les clubs inscrits doivent organiser leur calendrier personnel. Le week-end Pascal (08/04-09/04-10/04) est une journée protégée pour le 3X3.

9. Timing

- ✓ 09/10 – Fin des inscriptions
- ✓ 10/10 – 22/10 – Inscription éventuelle d'une 2^{ème} équipe
- ✓ 23/10 – Renseigner les 6 joueurs(ses) qui composent l'équipe
- ✓ 27/10 – Envoi du programme complet et du format de compétition



- ✓ 01/11 – Tournoi qualificatif
- ✓ 01/04 - Renseigner les 6 joueurs(ses) qui composent l'équipe (pour les 12 finalistes)
- ✓ 04/04 - Envoi du programme complet et du format de compétition
- ✓ 08 – 09 ou 10/04 – Tournoi final éventuel (pour les 12 finalistes)

10. Communication

Pour rappel, les seuls interlocuteurs reconnus officiellement par le Département 3X3 sont ceux repris au PA 78 (Président, Secrétaire ou les 2 Membres Signataires) ainsi que ceux repris comme responsables sur le bulletin d'inscription à la Coupe AWBB 3X3.

Le programme complet et le format de la compétition sera également envoyé au Capitaine de l'équipe.

11. Addendum

Le présent règlement peut en cours de saison faire l'objet d'addendum consultables sur le site internet de l'AWBB à la rubrique « Coupes AWBB 3X3 » et/ou seront officialisées dans la newsletter du vendredi.

12. Cas non-prévu au présent règlement

Tous les cas non prévus au présent règlement seront tranchés souverainement par le département 3X3.



VOLET SPORTIF

Article 1 - Le terrain – le matériel

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier et à l'intérieur.

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. Ces dimensions sont identiques à celles du 5vs5.

L'utilisation du ballon officiel 3X3 (taille 6 – poids 7 – unisexe) est obligatoire.

Article 2 - Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant.

Il faut 3 joueurs pour débiter la rencontre.

Pas de coaching durant le match. Un coach peut être présent pour préparer, briefier les

joueurs, mais ne peut pas intervenir durant le match. Le coaching illégal est sanctionné

d'une faute technique.

Article 3 - Les officiels

Durant toute la compétition, les matchs se jouent avec 2 (ou 1 seul le cas échéant) arbitres officiels de l'AWBB, aidés d'un marqueur, d'un chronométrateur.

Article 4 - Début de la rencontre

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

La première possession de balle est attribuée par tirage au sort (le vainqueur a le choix entre la possession du ballon ou non).

Le match débute par un « check-ball » (échange de balle entre le défenseur et l'attaquant au-delà de la ligne à 6m75).



Article 5 - Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle (6m75) et 2 points à l'extérieur ;

Un lancer franc vaut 1 point.

Article 6 - Temps de jeu

Le match se joue en 1 séquence de 10 minutes (avec arrêt de chrono) ou 21 points si

l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono est arrêté durant les lancers francs, les sorties et arrêts de jeu, ainsi que lors des temps-morts. Il redémarre sur un « check-ball », lorsque la balle est revenue dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause de 30 secondes,

les deux équipes jouent une prolongation.

L'équipe qui n'a pas eu la première possession du ballon au début de la rencontre se verra octroyer la possession du ballon lors de la prolongation.

La première équipe qui marque 2 points remporte la partie (pas de limite de temps).

Article 7 - Faute et lancer franc

Une faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m75 donne droit à 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.

Après 6 fautes d'équipe (à la 7^{ème} faute), 2 lancers francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.

Après 9 fautes d'équipe (à la 10^{ème} faute), 2 lancers francs sont tirés + possession, même en cas de faute sur panier marqué ;

Sur faute technique : 1 lancer franc + possession ;

Sur faute antisportive : la première donne 2 lancers francs,

la deuxième, d'un même joueur, donne 2 lancers + la possession.



Sur faute offensive aucun lancer franc n'est accordé ;

Un joueur qui commet 2 fautes antisportives sera disqualifié du match par les arbitres.

Si une équipe ne compte plus qu'un seul joueur suite blessure ou disqualification, la partie est arrêtée et le match perdu par forfait quel que soit le score.

Article 8 - 12 secondes

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes.

Le joueur doit avoir l'intention de jouer, il est interdit de "geler" le ballon. Après avertissement oral, l'arbitre peut sanctionner en rendant le ballon à l'équipe adverse.

Article 9 - Le jeu

Sur panier marqué ou lancer franc réussi, le jeu reprend sous le panier (dans la zone 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 (avertissement, puis faute technique).

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

- Rebond offensif : le jeu continue normalement ;
- Rebond défensif : 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 des 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 des 6m75, quand il n'a plus aucun contact avec la zone à 1 point.

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



Il est interdit de jouer dos à l'anneau "post-up" 5 secondes d'affilée. L'arbitre avertit le joueur (verbalement ou en tapant dans ses mains), si le joueur persiste, l'arbitre sifflera "5secondes". Le ballon sera rendu à l'équipe adverse et le jeu reprendra par un « check-ball ».

Article 10 - Remplacements

Les changements se font sur ballon mort avant le «check-ball» ;

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier soit sorti et après s'être tapé dans la main. Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les changements.

Article 11 - Temps-mort

Chaque équipe peut utiliser un temps-mort de 30 secondes. Le temps-mort est demandé à l'arbitre par un joueur sur une situation de « ballon mort ».

N'importe quel joueur peut demander un temps-mort.

Article 12 - Classement dans les groupes

En accord avec le règlement FIBA, s'il y a une égalité dans le groupe, les équipes seront départagées selon les critères suivants (dans l'ordre) :

1. L'équipe qui a le plus de victoires (ou le ratio du nombre de victoire) ;
2. La confrontation directe entre les 2 équipes, (seulement si 2 équipassent à égalité) ;
3. L'équipe qui a marqué le plus de points (sans compter les forfaits éventuels) ;
4. Si les 3 critères précédents n'ont pas pu départager les équipes, alors c'est l'équipe qui a le meilleur classement FIBA qui sera choisie.

Article 13 - Exclusion

Tout comportement déplacé et/ou antisportif peut amener l'exclusion du joueur et/ou de l'équipe. La décision sera prise par le bureau du tournoi après concertation avec le ou les arbitre(s).

Toute exclusion sera examinée par le Bureau du tournoi. Ce bureau est composé : du responsable CDA, du directeur du tournoi et du responsable arbitrage ou de leur représentants.



- Soit : l'exclusion est jugée suffisante pour la rencontre
- Soit : le bureau décide de l'exclusion du tournoi
- Si les faits sont suffisamment graves, un rapport d'arbitre sera envoyé au Conseil d'Administration pour suite utile.

Article 14 – Réclamations

Si une équipe souhaite porter réclamation, celle-ci doit être faite auprès du Responsable CDA du 3X3, ou son représentant, dans les 20 minutes suivant la fin de la rencontre.

L'équipe portant réclamation doit verser une caution de 200€. Le bureau se réunira pour statuer sur la réclamation. Si l'équipe obtient gain de cause, elle sera remboursée. Dans le cas contraire, la caution sera conservée par l'AWBB.

Article 15 - Litige

Tout cas de litige, non prévu par le présent règlement sera tranché par le bureau.