

RÈGLEMENT DE LA COUPE AWBB **3X3** 2021-2022 SENIORS **MESSIEURS**

1. Cette coupe est réservée à des joueurs de clubs affiliés à l'AWBB.
 - Il faut minimum 16 ans accomplis le jour du premier match pour être valablement qualifié ;
 - Il n'est possible d'inscrire qu'une seule équipe par club ;
 - Il est possible d'inscrire MINIMUM 3 joueurs et MAXIMUM 4 joueurs (recommandé) par équipe.
 - Le joueur devra pouvoir présenter sa licence photo valable pour la saison 2021-2022 (ou sa carte d'identité) ainsi que son certificat médical valable pour la saison 2021-2022.
 - Les joueurs participants à l'événement doivent posséder un compte officiel (gratuit) sur la plateforme : **play.fiba3X3.com** (site officiel FIBA 3X3)

2. Les inscriptions sont introduites à l'aide du formulaire annexé. Ce formulaire dûment complété est à envoyer par courriel (**exclusivement en word**) à secretaire.general@awbb.be **AVANT** LE 8 août 2021.

Seul un des membres signataire du club peut inscrire une équipe.
Tous les joueurs d'une équipe doivent appartenir au même club.

Le formulaire d'inscription ainsi que le règlement seront également disponibles sur le site internet de l'AWBB. L'inscription entraîne l'acceptation du présent règlement et du règlement spécifique ci-après.

3. La Coupe AWBB 3X3 seniors messieurs se déroulera en tenant compte du règlement spécifique ci-après.

4. Les frais d'arbitrage seront pris en charge par le Département Coupe de l'AWBB.

5. Le nombre MAXIMUM d'équipes acceptées sera de 48. Les inscriptions se feront dans l'ordre de rentrée des inscriptions. Les tours éliminatoires se dérouleront les weekends du 29 août 2021 et du 6 février 2022. Deux sites seront choisis pour l'organisation de ces rencontres. Le cas échéant, le programme sera adapté en fonction du nombre d'inscriptions.

Les finales se dérouleront théoriquement le même weekend (20 mars 2022) et au même endroit que les finales de coupe AWBB 5X5.

6. Si le nombre d'équipes inscrites le permet :

1^{er} tour (29/08/2021) :
 - Les 48 équipes seront divisées en 4 poules de 12 équipes. Chaque poule de 12 sera divisée en 4 groupes de 3 équipes. Le tirage sera établi automatiquement en fonction du classement FIBA des joueurs 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 de sa poule. Les deux équipes qui remportent les ½ finales sont qualifiées pour le tour suivant, l'équipe qui remporte la petite finale sera également qualifiée pour le tour suivant. Les deux équipes finalistes, bien que déjà qualifiées pour le tour suivant, disputeront la finale pour augmenter leur classement FIBA.

- Cela signifie que les 3 meilleures équipes des 4 poules (12 équipes au total), seront qualifiées pour le 2^{ème} tour.

2^{ème} tour (06/02/2022) :

- Les 12 équipes sont divisées en 4 groupes de 3 équipes (automatiquement en fonction du classement 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. Les deux équipes qui remportent les ½ finales seront qualifiées pour la grande Finale AWBB qui se déroulera le we du 18 au 20 mars 2022 dans un lieu à définir.

7. La liste des 4 participants (en ordre FIBA 3X3) doit être envoyée par e-mail à 3x3@awbb.be pour le dimanche précédent l'événement. En cas de nécessité (blessure, empêchement) des changements peuvent être effectués jusqu'au moment de la présentation des licences. Attention, les 4 joueurs qui débute la journée ne peuvent pas être remplacés durant la journée. Par contre, entre chaque tour, le club peut effectuer les changements qu'il souhaite.
8. Les matchs de coupe AWBB 3X3 ne sont prioritaires sur aucune autre compétition sauf pour la journée finale qui est protégée.
9. Le cas échéant, les participants s'engagent à respecter scrupuleusement les règles sanitaires imposées par le gouvernement Fédéral concernant le sport indoor. Un document sera à signer lors de la présentation des documents officiels avant les matchs.

L'utilisation du gel hydroalcoolique sera obligatoire avant d'entrer dans la salle.

Une prise de température à l'entrée de la salle pourrait être organisée.

10. Pour rappel, les seuls interlocuteurs reconnus officiellement par le Département Coupes 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 seniors Messieurs.
11. L'interlocuteur pour l'AWBB est un membre du Département coupes AWBB, également responsable de la programmation de ces matchs et peut être contacté par mail, b.scherpereel@awbb.be ou par GSM au 0492/972808
12. Pour la finale, les clubs concernés ont l'obligation de fournir au responsable du Département « coupes » les noms, prénoms, date de naissance, le poste et la taille des joueurs (plus photo) au plus tard 4 semaines avant l'organisation.
13. 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 3X3 » et/ou seront officialisées dans la newsletter du vendredi.
14. Tous les cas non prévus au présent règlement seront tranchés souverainement par le bureau du Département coupe AWBB composé du Président, du Secrétaire et du responsable de la Coupe AWBB 3X3.

Règlement spécifique pour la coupe AWBB 3X3 Seniors

Messieurs

Article 1 - Le terrain – le matériel

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier. Ils se jouent 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, briefer 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 est lancé par un « check-ball » (échange de balle entre un défenseur et un 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 "5 secondes". 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 ;

Les remplacements s'effectuent derrière la ligne de fond opposée au panier.

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 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 équipes sont 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 - Disqualification

Tout comportement déplacé et/ou antisportif peut amener la disqualification du joueur et/ou de l'équipe. La décision sera prise par le bureau du Département Coupe AWBB 3X3 Seniors Messieurs après concertation avec le ou les arbitre(s).

Article 14 - Litige

Tout cas de litige, non prévu par le présent règlement sera tranché par le bureau du Département Coupe AWBB 3X3 Seniors Messieurs.