



RÈGLEMENT COUPE AWBB 3X3 2025-2026

VOLET SPORTIF

ARTICLE 1 – Le terrain/le matériel

Les matchs se jouent sur un ½ terrain, un seul panier, à l'intérieur et avec le ballon officiel 3x3 Wilson (taille 6 – poids 7 – unisexe).

ARTICLE 2 – Les équipes

Les équipes sont composées de 3 joueurs et 1 remplaçant éventuel. Il faut 3 joueurs pour débiter la rencontre sans quoi l'équipe est forfait.

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

Le coaching durant le match est strictement interdit. Un entraîneur 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 (voir ci-dessous).

ARTICLE 3 – Les officiels

Durant toute la compétition, les matchs se jouent avec 2 (ou 1 seul le cas échéant) arbitres officiels 3x3 de l'AWBB aidés d'un marqueur et d'un chronométrateur neutres fournis par le club organisateur.

ARTICLE 4 – Début de la rencontre

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier. La première possession est attribuée par tirage au sort. Le vainqueur à 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, en face de l'anneau et 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 une séquence de 10 minutes (avec arrêts 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 lancer-francs, les sorties et arrêts de jeu, ainsi que lors des temps-morts. Il redémarre sur un « check-ball », lorsque la balle est dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps règlementaire, 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 droit à 2 lancer-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'équipes (à la 7^{ème} faute), 2 lancers-francs sont accordés pour chaque faute sifflée, même en cas de faute sur panier marqué.

Après 9 fautes d'équipes (à la 10^{ème} faute), 2 lancers-francs sont accordés pour chaque faute sifflée + 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 donne 2 lancers-francs + la possession.
- Sur faute offensive, aucun lancer franc n'est accordé.

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

Si une équipe ne compte plus qu'un seul joueur à la suite d'une blessure ou d'une disqualification, la partie est arrêtée et le match est 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 de demi-cercle située 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 » plus de 3 secondes d'affilée. L'arbitre avertit le joueur (verbalement ou en tapant dans ses mains). Si le joueur persiste, l'arbitre sifflera « 3 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 est sorti et après s'être tapé dans la main. Il n'y a pas d'intervention des officiels pour les changements.



ARTICLE 11 – Temps morts

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

S'il y a une égalité dans le groupe, les équipes seront départagées conformément au règlement FIBA 3x3 : <https://fiba3x3.com/docs/fiba-3x3-basketball-rules-full-version.pdf> (Page 71 : D. Classification of the teams).

S'il n'y a pas de mise à jour de la FIBA, voici la traduction au 05.10.2025 :

1. L'équipe qui a le plus de victoire (ou le ratio du nombre de victoires) ;
2. La confrontation directe entre les deux 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 – Exclusion & section judiciaire

Le [ROI \(partie 3x3\)](#) de l'AWBB s'applique intégralement.

ARTICLE 14 – Réclamations

Si une équipe souhaite porter réclamation, celle-ci doit être faite auprès du directeur du tournoi, dans les 20 minutes suivant la fin de la rencontre.

L'équipe portant réclamation doit verser une caution de 200€. Le bureau du tournoi 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 – Litiges

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