



# Règlement Sportif 2017-2018

## Particulier 3x3 - SUPER COUPE MAIF U20 MASCULIN



### Article 1

La LIGUE d'AQUITAINE, avec le concours de l'assureur MAIF, organise une épreuve de promotion du 3 x 3 dénommée :

« **SUPER COUPE MAIF U20** »

Ouverte aux clubs de la région NOUVELLE AQUITAINE

**Le club vainqueur et le finaliste de la Super Coupe MAIF U20 seront qualifiés directement pour le Tournoi Central Aquitain.**

### Article 2 – Equipes

Les équipes pourront participer à cette compétition au nom de leur propre club ou au nom de la CTC à laquelle le club est rattaché.

Chaque équipe sera composée de 5 joueurs maximum pour l'intégralité de la compétition. Seul 4 joueurs pourront participer 1 rencontre (*Eventmaker*).

La composition de l'équipe sera déposée avec l'**engagement de l'équipe avant le 20 décembre**.

Un club ou une CTC pourra inscrire au maximum 2 équipes. Dans ce cas deux listes distinctes de 5 joueurs maximum par équipes seront demandées à l'engagement.

### Article 3 - Organisation

Toutes les rencontres de la Coupe sont organisées par la COMMISSION SPORTIVE REGIONALE, dans les mêmes conditions que les rencontres de championnat.

### Article 4 - Terrain

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier.

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.

Le ballon de basket officiel est de taille 6 spécifique 3x3.

### Article 5 – Règles de participations

Pour participer à cette compétition tous les joueurs doivent être titulaires d'une licence F.F.B.B. validée pour la saison en cours.

Nombre de joueurs autorisés pour un tournoi = 5 ; par rencontre = 4.

Les équipes pourront être composées de licence AS U20.

- Celle-ci ne pourra être délivrée que si le Club Principal ne possède pas d'équipe U20 engagée OU qualifiée pour un championnat U20 ou une compétition de niveau égal ou supérieur à celui où opère l'équipe d'Accueil.
- Une équipe d'Accueil ne pourra bénéficier au maximum, lors de la saison sportive, que de 4 licences AS U20.
- Les U16 et U17 pourront participer à cette compétition à condition de présenter un surclassement.

### Article 6 - Officiels

Lors les 2 premiers tours (Tour préliminaire et ¼ F) de la compétition, les matchs de poules se jouent en auto-arbitrage sous la responsabilité d'un superviseur.

La marque et le chronomètre seront tenu par les équipes du tournoi ne jouant pas.

Les matchs des play-offs sont dirigés par 1 arbitre.

Lors des ½F et finale tous les matchs sont dirigés par 1 arbitre (poule) et 2 arbitres (play-off), assistés d'un marqueur et d'un chronométrateur.

### Article 7 – Début de la rencontre

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

Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face). L'équipe vainqueur du tirage au sort peut choisir entre la possession du ballon en début de rencontre ou au début de l'éventuelle prolongation.

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 8 - Comptage des points

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur. Un lancer franc vaut 1 point.

### Article 9-1 Temps de jeu

Lors les 2 premiers tours (Tour préliminaire et ¼ F) de la compétition, les matchs de poules se jouent ; les matchs se jouent en 8 minutes avec décompte de temps ou 17 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono est arrêté à chaque coup de sifflet et durant les lancers francs et les temps-morts.

Sur un check-ball, le chrono démarre lorsque la balle est revenue dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause d'une minute, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie.

### Article 9-2 Forfait

Une équipe sera considérée forfait si :

- Elle ne se présente pas avec 3 joueurs prêts à évoluer à l'heure prévue (score inscrit W – 0 ou 0 – W).

**Dans ce cas le club sera pénalisé d'une amende financière de 50€**

- Elle quitte le terrain avant la fin du match ou si tous les joueurs sont blessés et / ou disqualifiés (dans ce cas l'équipe vainqueur peut choisir de conserver le score ou de gagner par forfait, uniquement si le score de l'équipe vaincue est de zéro).

Une équipe qui fausserait la compétition sera disqualifiée.

### **Article 10 - Faute et lancer franc**

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

Sur faute technique : 1 lancer franc + possession

Sur faute antisportive : 2 lancers francs + possession

Sur faute offensive aucun lancer franc n'est accordé

Après 6 fautes d'équipe (ou 5 lors des 2 premiers tours), 2 lancers francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.

Après 9 fautes d'équipe (ou 8 lors des 2 premiers tours), 2 lancers francs sont tirés + possession même en cas de faute sur panier marqué.

Un joueur qui commet 2 fautes anti sportive sera disqualifié du match par les arbitres, et peut-être disqualifié du tournoi par l'organisateur.

Un joueur qui commet 1 faute anti sportive et 1 faute technique sera disqualifié du match par les arbitres, et peut-être disqualifié du tournoi par l'organisateur.

### **Article 11 : Précisions**

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

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre, le superviseur ou l'arbitre de la rencontre compte le temps, il annonce quand le décompte arrive à 5 secondes.

Le refus de jouer (pas d'action vers le panier) est une violation.

### **Article 12 – Le jeu Sur panier marqué et/ou Lancer franc réussi**

La remise en jeu se fait dans l'arc de cercle 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.

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

- rebond offensif : le jeu continu normalement.
- rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).
- air ball (le ballon ne touche ni l'anneau, ni le panneau) : 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 à 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 de 6m75, quand il a les deux pieds à l'extérieur de cette ligne.

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

### **Article 13 : Changement**

Les changements se font sur balle morte avant le check-ball. Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du changement il y a un contact physique entre les deux joueurs (se taper 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 14 : Temps mort**

Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte. N'importe quel joueur peut demander un temps mort.

### **Article 15 : Disqualification**

Tout comportement anti sportif, les violences (verbales ou physiques), la passivité des co-équipiers en cas de comportement anti sportif de l'un d'eux, les interventions litigieuses sur le résultat d'une rencontre entraineront la disqualification du ou des joueurs par les arbitres ou l'organisateur.

### **Article 16 – Tournois**

#### **16-1 - Définitions des secteurs**

- Secteur Nord : Départements 16, 17 79 et 86
- Secteur Est : Départements : 19, 23, 24 et 87
- Secteur Sud : Départements : 33, 40, 47 ,64

#### **16-2 - Lieu des rencontres :**

La commission sportive validera le lieu des rencontres sur proposition des comités et/ou ligues pour chaque tournoi.

#### **16-3 – Système de l'épreuve**

##### **Tour préliminaire de qualification – Période du 7 janvier au 25 février 2018**

Par département : 12 tournois sur l'ensemble du territoire Nouvelle Aquitaine

Participation : sur engagement : min. 4 équipes

4 équipes qualifiées pour les ¼ de finales

##### **Quarts de finals – 1<sup>er</sup> avril 2018**

Phase inter-départements : 6 tournois

Participants : 8 équipes qualifiées du tour préliminaire

3 équipes qualifiées pour les ½ finales

##### **Demies finales – 8 mai 2018**

Finales de Secteurs : 3 tournois

Participation : 6 équipes qualifiées des ½ finales

2 équipes qualifiées pour la finale de la Super Coupe MAIF

##### **Tournoi final - 27 mai 2018 à Pomarez**

Participation : 6 équipes qualifiées des ½ finales

1 vainqueur régional : Basket 3x3-U20

### **Article 17 – Communication des résultats**

Le coordonnateur du tournoi sera en charge de communiquer l'intégralité des résultats (Rapport EventMaker) le premier jour ouvrable suivant le tournoi à la commission sportive régionale par mail à :

[sportive.lr03@orange.fr](mailto:sportive.lr03@orange.fr)

[cc\\_agentdeveloppement.lr03@orange.fr](mailto:cc_agentdeveloppement.lr03@orange.fr)