



Jeux francophones de l'Alberta
20 au 22 mai 2022 | Edmonton

DEVIS TECHNIQUE

Discipline :

Basketball 3vs3

Catégories :

Cadet : 7^e à 9^e année

Junior : 10^e à 12^e année



DEVIS TECHNIQUE – BASKETBALL 3 X 3



1. SITE DE COMPÉTITION

Le basketball aura lieu sur les terrains du **gymnase principal du Van Villet**
Complex de l'Université de l'Alberta.

2. NOMBRE D'ATHLÈTES

2.1 Chaque délégation pourra inscrire un **maximum de deux (2) équipes en cadet et deux (2) en junior, soit une (1) équipe cadet féminin & une (1) équipe cadet masculin AINSI QU'une (1) équipe junior féminin et une (1) équipe junior masculin.**

2.2 Pour participer, les équipes doivent être composées d'un **minimum de trois (3) athlètes et d'un maximum de quatre (4).**

	Cadet	Junior
Féminin	3 à 4 athlètes	3 à 4 athlètes
Masculin	3 à 4 athlètes	3 à 4 athlètes

3. ACCOMPAGNEMENT

3.1 Chaque délégation a le droit à un (1) entraîneur par catégorie (**cadet et junior**).

3.2 La délégation ne peut pas assigner d'autres accompagnateurs.

4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPÉTITION

4.1 La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.

4.2 Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elle pourrait être devancée, les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter au bon moment. Toutes les parties doivent commencer aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.

a) L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.

1. Tournoi de sept (7) équipes ou plus

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple.

Rondes des quarts de finale

2e place du groupe A VS 3e place groupe B (partie 1)

3e place du groupe A VS 2e place du groupe B (partie 2)

Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS la 1ere place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1ere place du groupe A (partie 4)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4

Bronze et 4e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

Suivant le nombre d'équipes inscrites, le chef de plateau déterminera l'horaire de rencontres

éliminatoires pour les équipes non classées pour les éliminatoires (7^e place vs 8^e place).

2. Tournoi de cinq (5) ou six (6) équipes

Un tournoi à la ronde simple de quatre (4) matchs est organisé. *Dans le cas qu'il y ait six (6) équipes, un tirage au sort déterminera les équipes qui ne s'affrontent pas au tournoi à la ronde (1^{re} place vs 2^e place, 3^e place vs 5^e place et 4^e place vs 6^e place).*

Rondes de médailles

Dans le cas de cinq (5) équipes : l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine 4^e (match éliminatoire).

Dans le cas de six (6) équipes : les équipes 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1^{re} place vs le gagnant de la partie, 4^e place vs 5^e place (ou 4^e place s'il y a six (6) équipes d'inscrites)
2^e place vs 3^e place

Les gagnants des demi-finales s'affrontent pour l'or.

Les perdants des demi-finales s'affrontent pour le bronze.

3. Tournoi de quatre (4) équipes ou moins

Un tournoi à ronde simple est organisé. Dans le cas que seulement trois (3) équipes participent à la compétition, les chefs de mission peuvent prendre la décision de faire un tournoi à ronde double pour offrir plus de temps de jeu aux équipes.

Demi-finales

La 1^{re} place VS la 4^e place (partie 1)

La 2^e place VS la 3^e place (partie 2)

Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4^e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

5. SYSTÈME DE POINTAGE

5.1 En temps réglementaire, trois (3) points sont attribués à l'équipe gagnante et aucun (0) point à l'équipe perdante.

5.2 En période de prolongation, deux (2) points sont attribués à l'équipe gagnante et un (1) point est attribué à l'équipe perdante.

6. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

6.1 Un tirage au sort s'effectue avant le début de la partie. Le gagnant du tirage exercera son choix sur les possibilités suivantes : commencer ou laisser commencer avec le ballon.

6.2 Les parties se jouent sur un demi-terrain de basketball.

6.3 La formule des parties consiste à atteindre 21 points, ou une limite de 30 minutes (comme aux Jeux de la francophonie canadienne) exception des demi-finales et finales qui ne tiendront compte que du pointage et non du temps. **(Pour les JFA 2022, en basketball cadet, les règles officielles de FIBA s'appliqueront. Les parties seront de 15 minutes temps continu, plutôt que 10 minutes temps arrêté :**
http://www.fiba.basketball/downloads/v3_abouFiba/3x3/Rules_Game_2015_Text_FR.pdf**).**

- a) Le chronomètre s'arrête lorsqu'un athlète est blessé sur le terrain.
 - b) Si le pointage est égal à la fin du temps réglementaire, une période de prolongation débutera. La première équipe qui marque les deux (2) premiers points remporte la victoire.
 - c) Un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe qui aura la possession du ballon pour commencer la période de prolongation.
- 6.4 Pour la durée de la partie, chaque équipe a droit à deux (2) temps d'arrêt de 45 secondes qui doivent être demandés par le capitaine ou l'entraîneur.
- a) Le chronomètre ne s'arrête pas, à moins que le temps d'arrêt ne survienne durant les trois (3) dernières minutes de la partie.
- 6.5 Les paniers marqués à l'intérieur de la ligne de trois points valent un (1) point et ceux marqués à l'extérieur de la ligne de trois points valent deux (2) points.
- a) Les deux pieds du lanceur devront être complètement derrière la ligne de trois points pour que le panier compte pour deux (2) points.
- 6.6 Il y aura une pause de cinq (5) minutes dès qu'une équipe marque 10 points ou après 15 minutes de jeu, selon la première éventualité.
- 6.7 Aucune limite de substitution n'est imposée, par contre celle-ci ne peut être faite que lorsque le ballon est mort et avec l'approbation de l'arbitre.
- 6.8 Dans le cas des équipes mixtes, il doit y avoir une (1) fille sur le terrain en tout temps.
- 6.9 À la fin de la partie, les athlètes se serrent la main.

7. CHANGEMENT DE POSSESSION

- 7.1 Le ballon doit être rapporté derrière la ligne de trois points pour chaque changement de possession. Tout manquement à cette règle résultera en la perte du ballon et le retrait de tout point résultant d'une telle possession.
- a) « Rapporter le ballon » signifie avoir les deux pieds derrière la ligne.
 - b) Le ballon doit être touché par un adversaire avant d'être remis en jeu.
 - c) L'athlète aura cinq secondes pour faire la mise en jeu, sinon le ballon changera de possession.
 - d) Le ballon doit être passé, et non driblé, à un coéquipier pour commencer une séquence de jeu.
- 7.2 Le ballon changera de possession après chaque panier.
- a) Si le panier n'est pas réussi, le rebond est vivant.
 - b) Si le ballon ne touche pas l'anneau sur une tentative de lancer, le ballon peut être joué par l'équipe offensive. Si le ballon est récupéré par l'équipe défensive, cette dernière devra sortir le ballon avant de marquer.
- 7.3 Après une faute ou une sortie hors limite, la remise en jeu se fait au haut de la ligne de trois points.

8. RÈGLES SPÉCIFIQUES

- 8.1 Une règle de « 30 secondes » existe pour toutes les parties et peut être signalée à la discrétion de l'arbitre.
- 8.2 Lors de situation d'entre-deux, le ballon est remis à l'équipe en défensive.
- 8.3 Le dessus, les côtés, le dessous ainsi que le bas du support du panneau pour le panier sont inclus dans les limites de jeu. Les supports de métal qui soutiennent le panneau du panier sont hors limite.

LES FAUTES

- 8.4 De la première, jusqu'à la cinquième faute d'équipe, l'équipe contre qui la faute a été commise se verra accorder la possession du ballon.
- 8.5 À compter de la sixième faute d'équipe, l'équipe contre qui la faute a été commise se verra accorder la possession du ballon et un lancer franc.
- 8.6 À compter de la huitième faute d'équipe, l'équipe contre qui la faute a été commise se verra accorder la possession du ballon et deux lancers francs.
- 8.7 Exception: si une faute est commise sur un joueur en mouvement de lancer, l'équipe en offensive reçoit automatiquement la possession du ballon, en plus d'un lancer franc, et ce peu importe le nombre de fautes d'équipe cumulées.
 - a) Si le joueur, sur qui la faute est commise, réussit son lancer, le point est comptabilisé.
 - b) Si l'arbitre juge que la faute commise sur le mouvement du lancer est flagrante ou d'inconduite persistante, le joueur se verra accorder la possession du ballon et deux lancers francs.
- 8.8 Exception; à la suite d'une faute technique, l'équipe adverse tentera deux lancers francs et conservera la possession du ballon.
 - a) Le joueur ayant reçu la faute technique devra se retirer du jeu et demeurer à l'écart jusqu'à ce qu'un total combiné de quatre points soit marqué.
- 8.9 Les fautes flagrantes, techniques et d'inconduites persistantes peuvent mener à l'expulsion du joueur fautif.

9. BRIS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les critères de bris suivants seront appliqués, dans l'ordre :

- 9.1 Advenant qu'une équipe impliquée ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale, le classement le moins élevé sera attribué à cette équipe.
- 9.2 L'équipe ayant gagné à la priorité sur l'autre équipe.
- 9.3 Les points pour – les points contre dans les parties entre les équipes impliquées.

10. ÉQUIPEMENT

Les équipes seront responsables de fournir leurs propres ballons pour l'échauffement.

- 10.1 Le ballon de compétition (ballon de grosseur 7 pour les garçons et 6 pour les filles) et autres matériaux nécessaires à la compétition (paniers, chronomètres, sifflets, etc.) seront fournis par la FSFA.

10.2 Les joueurs doivent obligatoirement porter les jerseys fournis par la FSFA lors des compétitions.

NB : Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessus, la réglementation générale et les règlements de la Fédération internationale de basketball amateur (FIBA). Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

