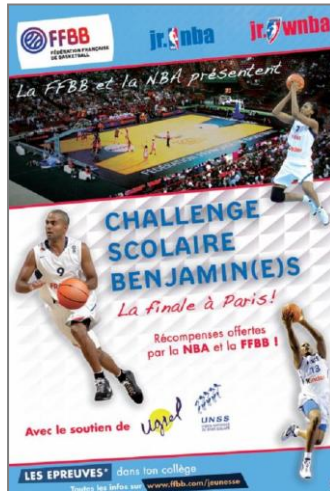




# CHALLENGE SCOLAIRE



## Règlement « 3 Contre 3 »

### Article 1 :

Les rencontres 3 contre 3 se jouent sur  $\frac{1}{2}$  terrain et sur un seul panier, en utilisant le tracé existant.

### Article 2 :

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant. Tous les élèves doivent OBLIGATOIREMENT jouer.

### Article 3 :

Toutes les rencontres du tournoi, se jouent avec un arbitrage et une table de marque. Ces tâches sont réalisées par les équipes en attente sous la responsabilité d'un ou de plusieurs enseignants.

### Article 4 :

Le match est lancé par un entre deux avec un joueur de part et d'autre de la ligne de lancer franc sur le  $\frac{1}{2}$  terrain où l'on joue les autres joueurs se situant à l'extérieur du cercle de la zone restrictive (raquette).

En cas de nouvelle situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense et la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 3 pts, face au panier.



#### **Article 5 :**

Les paniers valent 2 points à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 ou 6m25 et 3 points à l'extérieur. Si toutefois il existe la ligne délimitant la zone à 2 ou 3 points.

En cas de faute sur un joueur en position de tir :

Si panier raté : 1 point accordé + conservation de la balle.

Si panier marqué : panier (2pts ou 3pts) + 1 point accordé + remise en jeu par « check Ball » par l'équipe adverse.

#### **Article 6 :**

Le match se joue en 2 séquences de 6 minutes.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une ou plusieurs prolongations de 2 minutes jusqu'à obtention d'un résultat positif.

#### **Article 7 :**

3 fautes maximum par joueur et par rencontre.

Au-delà de 4 fautes d'équipe, toute faute supplémentaire est pénalisée d'un point + récupération du ballon.

#### **Article 8 :**

Le remplacement d'un joueur ne peut s'effectuer que sur balle arrêtée.

#### **Article 9 :**

Sur panier marqué, la balle change de mains.

La remise en jeu se fait sous le panier derrière la ligne de fond.

#### **Article 10 :**

Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au delà de la ligne à 3pts et le jeu redémarrer par une passe.

Après chaque intervention de l'arbitre, la reprise du jeu se fait au delà de la ligne à 3pts, face au panier, par un check-ball.

Sur situation d'entre deux : possession de balle donnée à a défense.

#### **Article 11 :**

Tout comportement déplacé et ou anti - sportif peut amener la disqualification du joueur et ou de l'équipe.

# Règlement des épreuves individuelles

1. Chaque élève passe 45 secondes dans chacune des épreuves
2. Il est possible de faire 2 passages dans les épreuves individuelles suivant le temps et l'espace de jeu à votre disposition : dans ce cas, prendre la meilleure performance sur les deux passages.
3. Les épreuves se déroulent sur ½ terrain.

## EPREUVE N°1 : DUMERC JUNIOR

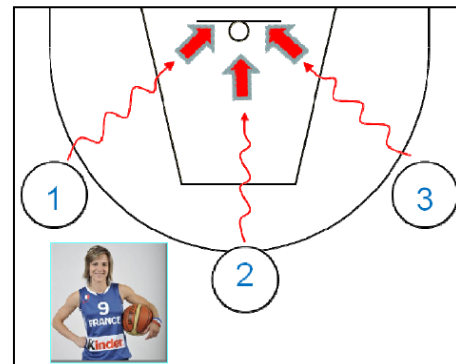
Départ d'un plot situé à 8 mètres. 1 ballon par cerceau / 3 ramasseurs

- Tir en course venant de la gauche du panier à 45°
- Tir en course venant de face
- Tir en course venant de la droite du panier à 45°

Panier marqué à 2 points.

Seul le marcher sera sanctionné (annulation du panier).

Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre 1, 2, 3 puis recommencer.



## EPREUVE N°2 : GRUDA JUNIOR

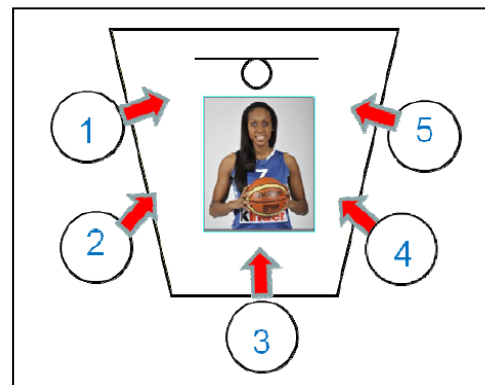
5 pastilles (par défaut, 5 plots) situés autour de la zone restrictive à 4 mètres du cercle.

Tirs des pastilles situés à 4 mètres. La ligne de Lancers-francs est elle aussi avancée à 4 mètres.

Panier marqué à 2 pts.

Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre 1, 2, 3, 4 et 5 puis recommencer.

2 ballons et 2 « ramasseurs-passeurs » (rebondeurs).



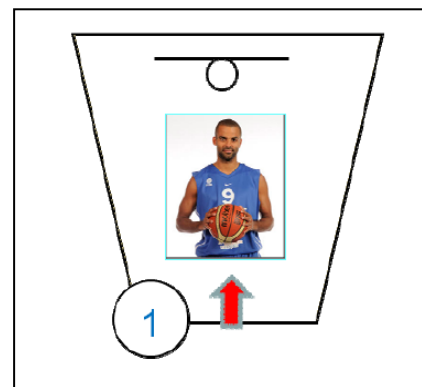
## EPREUVE N°3 : **PARKER JUNIOR**

Tenter autant de Lancers-francs possibles pendant 45 secondes.

Chaque panier marqué vaut 1 point.

2 joueurs seront placés au rebond comme « ramasseurs-passeurs » (rebondeurs).

2 ballons.



### Tableau de report des scores

#### individuels et collectifs :

Le score des épreuves individuelles est reporté pour chacun des joueurs dans le tableau ci dessous.

Il est additionné aux points marqués lors des rencontres du tournoi et donne une somme de points qui offre un classement de chacune des équipes.

Une équipe composée de 3 joueurs uniquement se voit pénalisée.

---

**Le classement final se fera au cumul des performances individuelles des épreuves DUMERC Junior, GRUDA Junior, PARKER Junior et des résultats du tournoi 3 c 3 et cela pour chacune des équipes.**

Collège	.....	Dumerc Juniors	Gruda Juniors	Parker Juniors	SCORE		rencontres				T
accompagnateur	équipe	total	total	total			1ère	2ème	3ème	T	
	.....	14	8	5	27						
	.....	14	14	5	33	82	8	24	12	44	126
..	.....	4	6	7	17						
	.....	2	2	1	5						

L'exemple du tableau propose deux rencontres jouées avec 8, 24 et 12 points marqués.

Il n'est pas exclu de faire un tableau avec plus de rencontres à jouer.

Ce tableau pour vos saisies de résultats est disponible au téléchargement sous format excel.