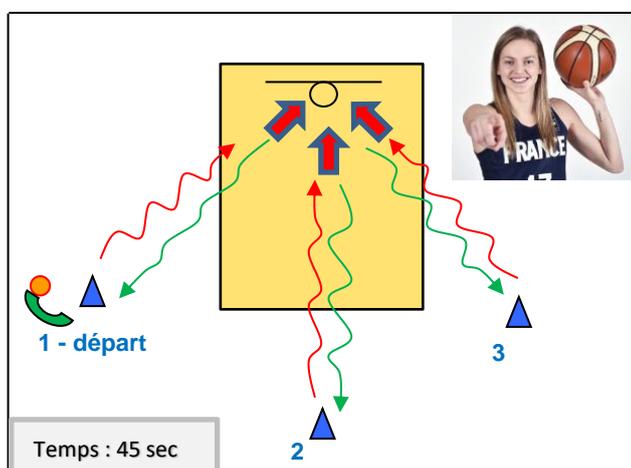


## CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS, BENJAMINES - 2020 2021

### DEROULEMENT DES 4 EPREUVES INDIVIDUELLES :

- 1 - Chaque élève passe 45 secondes dans chacune des épreuves.
- 2 - Il est possible de faire plusieurs passages dans les épreuves individuelles suivant le temps et l'espace de jeu à votre disposition.
- 3 - Les épreuves se déroulent sur 1/2 terrain.

#### Illustration



#### Épreuve 1 : JOHANNES Junior

- **Départ** de l'élève du plot « 1 » situé à 6,75 m du panier.
- L'élève démarre sur le côté gauche du plot.
- L'élève après son 1<sup>er</sup> tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 2 » **et le contourne.**
- L'élève après son 2<sup>nd</sup> tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 3 » **et le contourne.**
- Recommencer en suivant l'ordre « 1 », « 2 », et « 3 » jusqu'à la fin du temps.

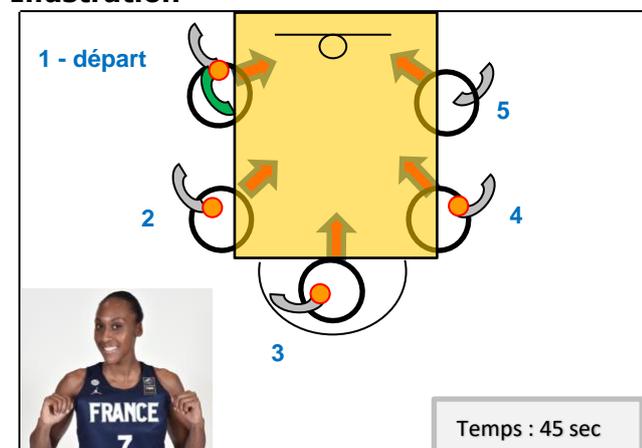
**1** = Tir en course venant de la gauche du panier à 45°.

**2** = Tir en course venant de face

**3** = Tir en course de la droite du panier à 45°.

- Le plot peut être contourné comme l'élève le souhaite.
- **Panier marqué = 2 pts.**
- Un « marcher » ou une reprise de dribble effectué sur le parcours sera sanctionné par une annulation du panier marqué.

#### Illustration



#### Epreuve 2 : GRUDA Junior

- 5 cerceaux situés à cheval sur la zone restrictive. (Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux)
- **1 ballon** par cerceau porté par un élève :
- 1 élève partenaire par cerceau
- L'élève prend le ballon sur la main de son partenaire et fait son tir de l'intérieur du cerceau.
- Panier marqué = 2 pts
- Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre "1", "2", "3", "4" et "5" puis recommencer
- L'élève partenaire a la charge de récupérer le ballon joué et de retourner à son cerceau pour que l'élève puisse enchaîner un maximum de shoot.

- **Panier marqué = 2 pts**

- Toute violation du règlement de BB entraîne l'annulation du panier marqué.

#### Matériel

Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux.



## **- REGLEMENT du 3X3 benjamin(e)s et Minimes F et G scolaire -**

### **Article 1 :**

Les rencontres 3X3 se jouent sur ½ terrain, 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 de l'organisateur.

### **Article 4 :**

Le match est lancé par un Check Ball par l'équipe qui aura au préalable remporté le tirage au sort effectué par l'arbitre entre les 2 capitaines.  
En cas de situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense et la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 3pts, face au panier.

### **Article 5 :**

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 ou 6m25 et 2 points à l'extérieur. Si toutefois il existe la ligne délimitant la zone à 1 ou 2 points.

### **Article 6 :**

Le match se joue en 1 séquence de 10 minutes.  
En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points est déclarée vainqueur.

### **Article 7 :**

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.  
Après 6 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés pour chaque faute sifflée même en cas de faute sur panier marqué.  
Après 9 fautes d'équipe, 2 lancers francs sont tirés + possession même en cas de faute sur panier sur panier marqué.

### **Article 8 :**

Les changements se font sur balle arrêtée – le remplaçant rentre sur le terrain après avoir tapé dans la main de son équipier sortant.

### **Article 9 :**

Sur panier marqué, la balle change de mains. Le ballon est récupéré par l'équipe qui a encaissé le panier, sans sortir du terrain. Sa seule obligation est de sortir de la zone à 2 points. Si après un panier marqué, l'équipe qui a encaissé le panier récupère le ballon dans la zone de non charge, alors le défenseur ne peut intervenir. Sur rebond défensif, interception, air ball, la balle doit ressortir au-delà de la ligne à 2 points.

*Précision : le joueur sera considéré comme étant en dehors de la zone à 2 points lorsque qu'aucun de ces pieds ne sera plus en contact avec la zone à 1 point. Exemple : un joueur met 1 pied en dehors de la zone à 2 points et que l'autre pied reste en l'air : c'est validé.*

### **Article 10 :**

Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au-delà de la ligne à 2pts.  
Après chaque intervention de gestion du match (par l'arbitre et/ou le professeur), la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 2pts, face au panier par un check ball.

### **Article 11 :**

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

