

CHALLENGE SCOLAIRE
pour
les élèves filles et garçons
nés en
2002 et 2003



3ème édition
Phase finale
DIJON le 26 MAI 2015



ORGANISATION SPORTIVE :

- Voir tableau individuels et collectifs des reports des scores.

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

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 3X3 et cela pour chacune des équipes



REGLEMENT du 3X3 :

Article 1 :

Les rencontres 3 c 3 se jouent sur $\frac{1}{2}$ 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 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 3pts, 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.

Si faute sur un joueur en position de tir : 1 point est accordé + récupération de la balle.

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 gestion du match (par l'arbitre et/ou le professeur), la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 3pts, face au panier.

Article 11 :

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



DEROULEMENT DES EPREUVES INDIVIDUELLES :

- 1 - Chaque élève passe 45' 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.

DUMERC Junior

Départ d'un plot situé à 8, 10 mètres.

1 ballon par cerceau / 3 ramasseurs

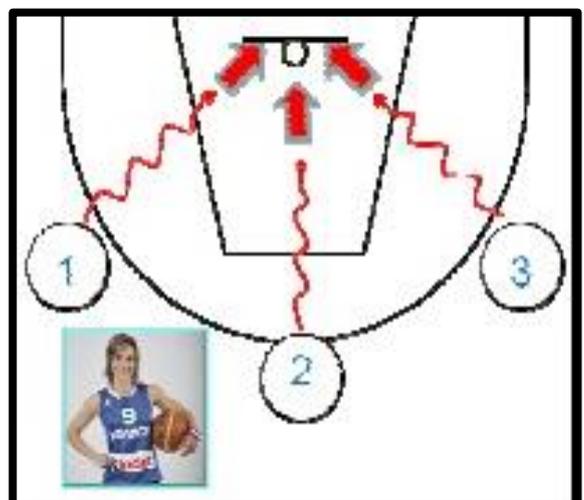
- Tir en course venant de la droite du panier à 45°.
- Tir en course venant de la gauche du panier à 45°.
- Tir en course venant de face

Panier marqué à 2pts.

Seul le marcher sera sanctionné (Annulation du panier).

Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre

1, 2, et 3 puis recommencer.



GRUDA Junior

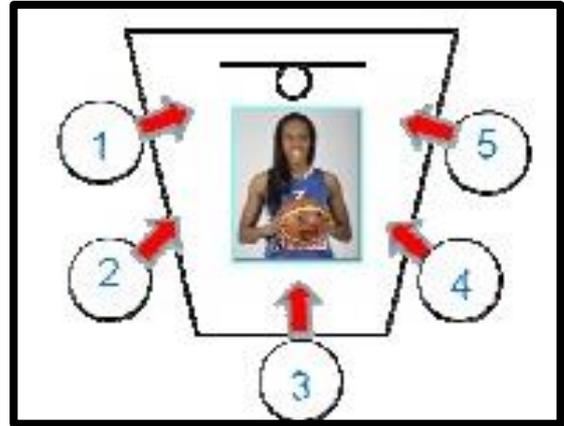
5 plots (cerceaux) situés autour de la zone restrictive entre 3 et 5 mètres

1 ballon par plot / 5 ramasseurs

Tir d'un plot situé entre 3 et 5 mètres

- Panier marqué à 2pts

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



PARKER Junior

Tenter autant de LF possible pendant 45s

2 ballons / 2 ramasseurs / passeurs.

- Panier marqué à 1pt

