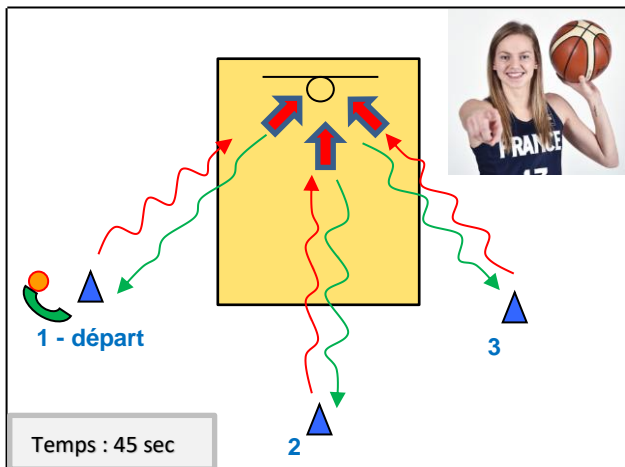


CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS, BENJAMINES

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



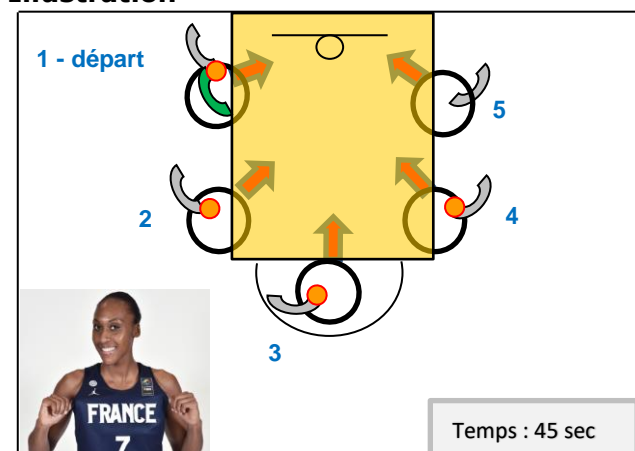
Épreuve 1 : JOHANNES Junior

- **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^{er} tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 2 » et le contourne.
- L'élève après son 2nd 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.

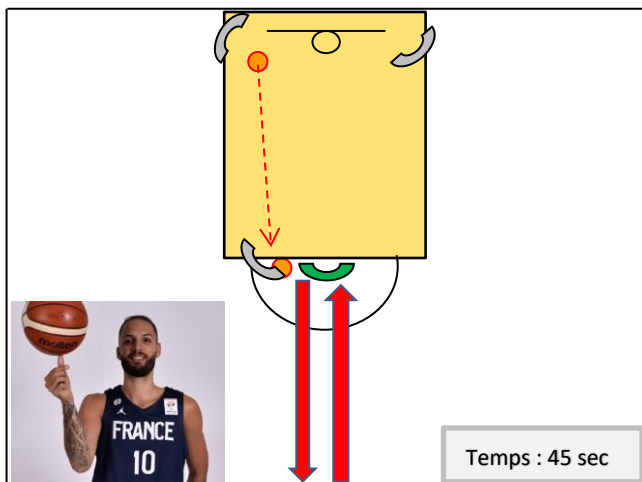
- **Panier marqué = 2 pts**

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

Matériel

Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux.

Illustration



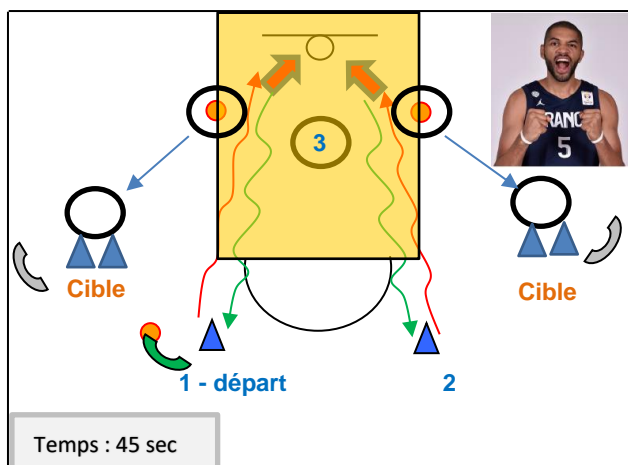
Epreuve 3 : FOURNIER Junior

- L'élève tentera le plus grand nombre de lancer franc possible pendant 1 minute.
- Après chaque lancer franc, l'élève effectue un aller-retour en touchant avec le pied la ligne du milieu de terrain.
- Les élèves rebondeurs / passeurs récupèrent le ballon et font une passe à l'élève porteur.
- L'élève passeur portera le ballon sur sa main pour que l'élève joueur puisse prendre celui-ci et faire son tir.

Panier marqué = 2 pts

- Violation de la ligne des LF, ne touche pas avec le pied la ligne du milieu du terrain = le panier est annulé

Illustration



Matériel :

La cible est ici un cerceau, accroché à des cônes ou tenu par des jalons.
 Diamètre cerceau : entre 50 et 70 cm
 Eventuellement il est tenu par un élève bras tendu

Epreuve 4 : BATUM Junior

- Départ de l'élève du plot « 1 » situé à 6,75 mètres du panier.
 - L'élève démarre sur le côté gauche du plot.
 - L'élève après son premier tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 2 » et le contourne.
 - L'élève après son deuxième tir prend le rebond et pose le ballon dans le cerceau « 3 » placé dans la raquette.
 - L'élève doit effectuer deux passes, une sur chaque cible et dans l'ordre qu'il souhaite.
- Pour cela, il prend le ballon dans le cerceau placé dans la zone restrictive et tente de le faire passer dans la cible verticale en effectuant une passe poitrine à deux mains. Il doit garder un appui dans le cerceau en effectuant la passe.
- Deux élèves se chargent de récupérer les ballons et de les replacer dans les bons cerceaux.

- Recommencer le circuit en reprenant le ballon posé dans le cerceau '3', dribble vers le plot '1' et le contourne.

- Panier marqué = 2 points
- Passe dans le cerceau = 1 point

- Un « marcher », une reprise de dribble ou l'absence de double pas sur le tir sera sanctionné par une annulation du panier marqué.



- 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.

