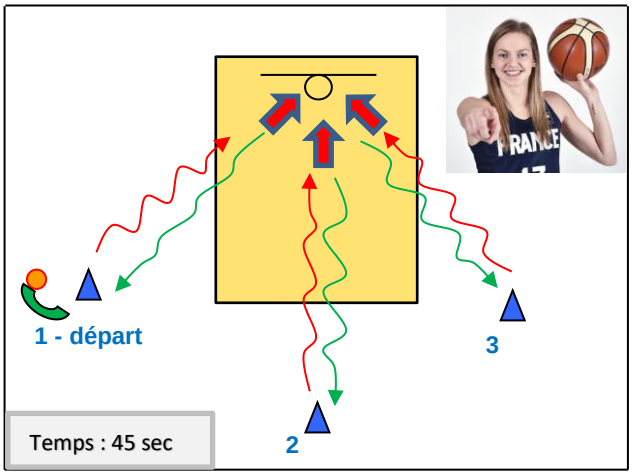
CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS, BENJAMINES

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



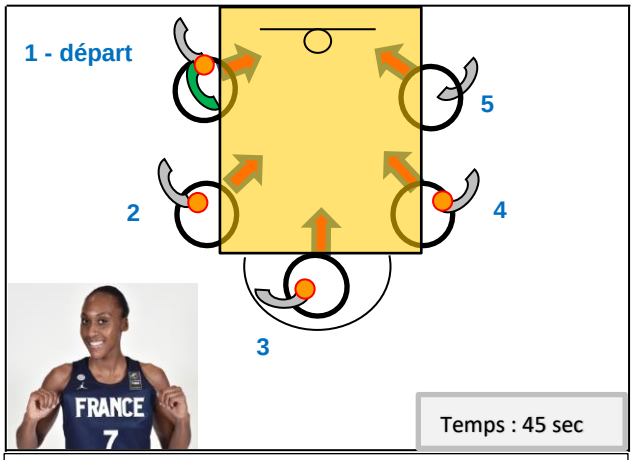
Épreuve 1 : JOHANNES Junior

- **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 1er 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



Matériel

Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux.

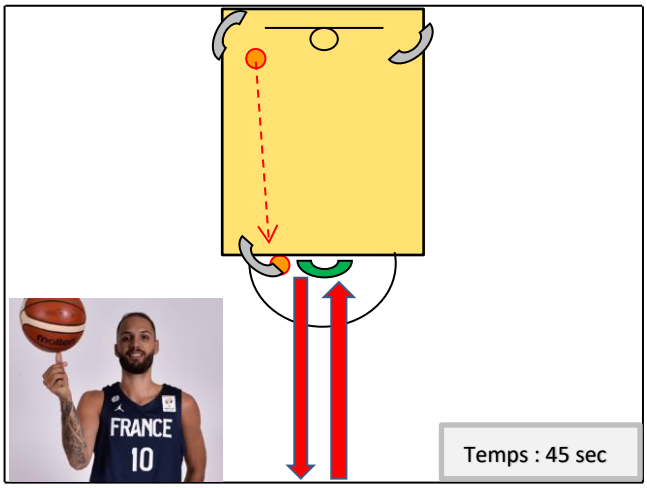
Epreuve 2 : GRUDA Junior

- 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 enchainer un maximum de shoot.

- Panier marqué = 2 pts

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

Illustration



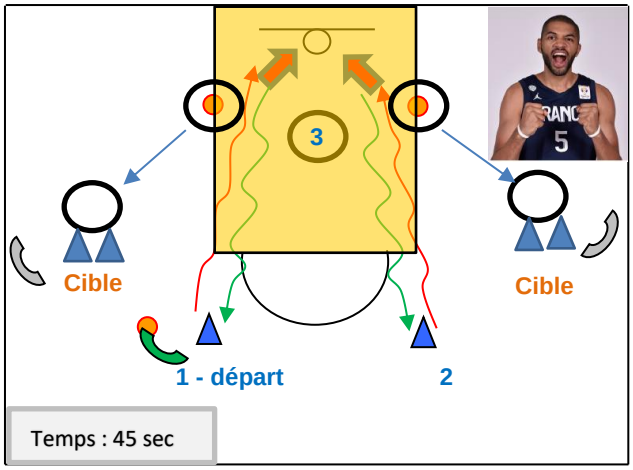
Epreuve 3 : FOURNIER Junior

- **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 a 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.