

## **REGLEMENT du BASKET 3X3 Benjamin(e)s :**

### **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 **2 arbitres** et 1 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 tirage au sort et un check ball (= pieds du défenseur sur la ligne des 3 points, le défenseur donne la balle à un attaquant).**

En cas de nouvelle situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense et la reprise du jeu se fait par **un checkball (pieds du défenseur sur la ligne des 3 points).**

### **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 **qui ne marque pas** : 1 point est accordé + récupération de la balle.

Si faute sur un joueur en position de tir **qui marque**, panier accordé + récupération de la balle.

### **Article 6 :**

Un match se joue en **1 séquence de 10 minutes** (ou 1<sup>ère</sup> équipe à 21 pts).

### **Article 7 :**

3 fautes maximum par joueur et par rencontre.

Au-delà de 4 fautes d'équipe (donc à partir de la 5<sup>e</sup> faute), 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 **puis une passe doit avoir eu lieu avant de marquer.**

Après chaque intervention de l'arbitre et/ou du professeur responsable de la gestion du match (faute ou violation, sortie de la balle, organisation...), la reprise du jeu se fait par **un checkball.**

### **Article 11 :**

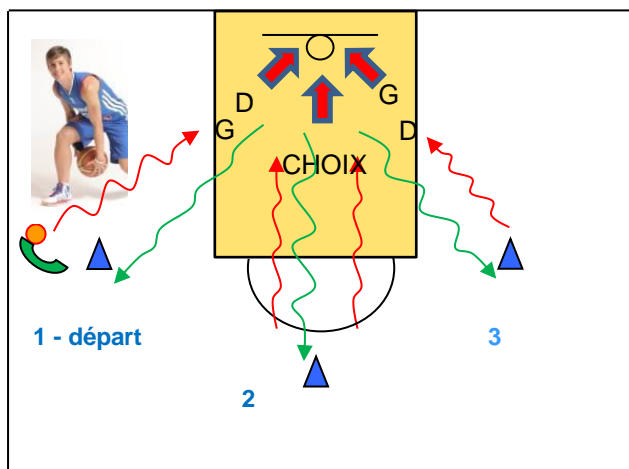
Tout comportement déplacé et ou anti-sportif peut amener la disqualification du joueur et/ou de l'équipe.

### **Article 12 :**

**En cas d'égalité à la fin d'un tournoi...**

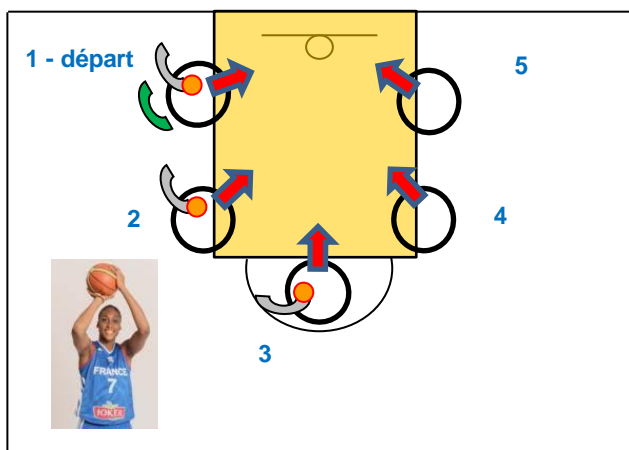
## DEROULEMENT DES EPREUVES INDIVIDUELLES :

- 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.



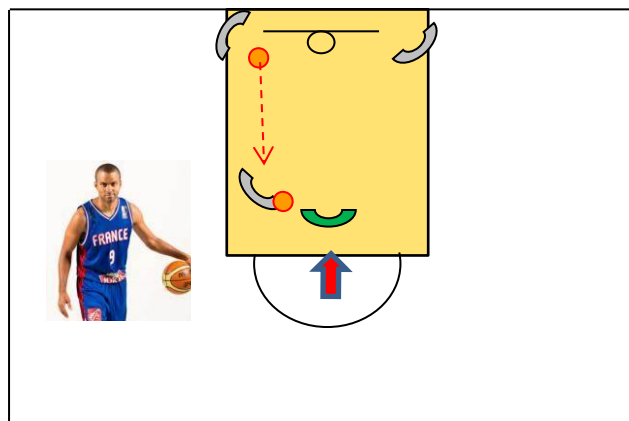
### DUMERC Junior (1 ballon)

- **Départ** de l'élève du plot "1" situé à 6,25 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. ok**
- L'élève après son second tir récupère son ballon et dribble vers le plot "3" **et le contourne. ok**
- Recommencer en suivant l'ordre "1", "2", et "3" jusqu'au retentissement du klaxon de fin.
- 1 = Tir en course venant de la gauche du panier à 45°.
- 2 = Tir en course venant de face (Choix de la main qui fait le tir)
- 3 = Tir en course venant de la droite du panier à 45°.
- Le plot peut être contourné comme l'élève le souhaite.
- Panier marqué = 2pts.
- Un "marcher" effectué sur le parcours sera sanctionné par une annulation du panier marqué.



### GRUDA Junior (3 ballons)

- 5 **pastilles ok** situées autour de la zone restrictive entre à cheval sur la zone restrictive.
- **1 ballon porté par chaque élève partenaire.**
- L'élève prend le ballon sur la main de son **partenaire** et fait **son tir avec au moins un pied sur la pastille.** (il me semble qu'on avait dit qu'on partait sur l'effectif de jeu 3 partenaires maximum donc 3 rebondeurs passeurs au lieu de 5 passeurs ; plus de main à main mais passe donc)
- Panier marqué = 2pts
- Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre "1", "2", "3", "4" et "5" puis recommencer



### PARKER Junior (2 ballons)

- L'élève a 45s pour tenter un maximum de LF.
- Les 3 (toujours) **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 = 1pt