



## King of the crossover contest

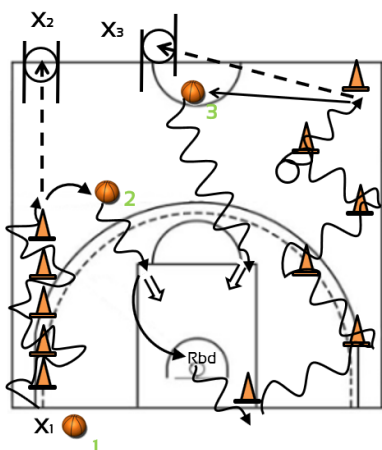
### Article 1 – Les ballons

Les ballons utilisés sont des ballons taille 6 officiels 3x3 pour adultes jaunes et bleus.

### Article 2 – Les participants

Le concours est mixte mais est réservé exclusivement aux membres du tournoi

### Article 3 – Le parcours



Le joueur démarre en bas à gauche du terrain (X<sub>1</sub>)

Au déclenchement du chronomètre, le joueur s'empare du ballon posé au sol en (1).

Départ en dribble

Si marcher, pénalité de 2"

Slalom entre les obstacles espacés de 1m

Si perte de balle, pénalité de 2" par perte de balle

Si reprise de dribble, élimination du joueur

Arrêt au dernier obstacle et passe dans la cible

Si marcher, pénalité de 2"

Si cible ratée, pénalité de 5"

Un joueur (X<sub>2</sub>) réceptionne la balle et la pose en (2). Il remet le matériel en place si le joueur l'a déplacé par sa passe.

Le joueur après sa passe prend un nouveau ballon posé en (2), dribble et tire en coin de raquette à droite.

Si marcher, pénalité de 2"

Il suit son tir, prend son rebond (si raté, il doit retirer jusqu'à marquer le panier) et repart ligne de fond.

Il dribble entre les obstacles avec changement de direction différent devant chaque plot

Si marcher, pénalité de 2"

Plot 1 : départ

Si marcher, pénalité de 2"

Plot 2 : cross devant

Si reprise de dribble ou porter de balle, pénalité de 2"

Si oubli du changement de main ou changement de main erroné, pénalité de 2"

Plot 3 : cross entre les jambes

Si reprise de dribble ou porter de balle, pénalité de 2"

Si oubli du changement de main ou changement de main erroné, pénalité de 2"

Plot 4 : cross dans le dos

Si reprise de dribble ou porter de balle, pénalité de 2"

Si oubli du changement de main ou changement de main erroné, pénalité de 2"

Plot 5 : reverse

Si reprise de dribble ou porter de balle, pénalité de 2"

Si oubli du changement de main ou changement de main erroné, pénalité de 2"

Arrêt au plot 6 et passe dans la cible

Si marcher, pénalité de 2"

Si cible ratée, pénalité de 5"

Un joueur (X<sub>3</sub>) réceptionne la balle et la pose en (3). Il remet le matériel en place si le joueur l'a déplacé par sa passe.

Le joueur après sa passe prend un nouveau ballon posé en (3), dribble et tire en coin de raquette à gauche. Il suit son tir, prend son rebond (si raté, il doit retirer jusqu'à marquer le panier).

Si marcher, pénalité de 2"

Le chronomètre s'arrête quand le panier est marqué. Le joueur récupère son rebond et pose la balle en (1).

### Article 4 – Format du concours – phase de qualification

Chaque Pôle aura qualifié deux dribbleurs par sexe dans un concours préalable au tournoi.

Chaque joueur effectue le parcours une fois. Les deux meilleurs scores de chaque sexe se qualifient pour la phase finale

### Article 5 – Format du concours – phase finale

Le parcours en phase finale est identique à celui en phase de qualification. Le gagnant est le joueur ayant réussi le meilleur temps lors de la phase finale