



## Gold wrist 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 – Disposition du ½ terrain

Sur chaque spot de tir, un partenaire mettra à disposition les ballons qui lui seront pris dans les mains par le tireur. 3 rebondeurs permettront de l'alimenter correctement en ballons à la suite de chaque tir. Pour le bon déroulement de l'épreuve, un passeur doit déjà être en place au spot suivant.

Les spots de tirs sont : 0° à gauche, 45° à gauche, dans l'axe central, 45° à droite et 0° à droite

Un arbitre contrôlera la validité de chaque tir, un officiel de marque tiendra la feuille de marque spécifique.

Il faut donc 7 personnes par demi-terrain : 3 rebondeurs, 2 passeurs, 1 arbitre, 1 officiel de marque

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

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

Chaque joueur effectue 3 tirs par spot, dans l'ordre déterminé par l'article 3. Chaque panier marqué vaut 1 point.

Le tireur dispose d'une minute pour effectuer les 15 tirs.

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

Les deux shooteurs de chaque sexe ayant réussi le plus gros score en phase de qualification seront qualifiés pour la phase finale.

Chaque joueur effectue 5 tirs par spot, dans l'ordre déterminé par l'article 3. Les 4 premiers ballons valent 1 point par tir réussi, le dernier ballon de chaque spot vaut 3 points si le tir est réussi.

Le tireur dispose d'une minute trente pour effectuer les 25 tirs.

Si le joueur a effectué tous ses tirs avant la fin du temps réglementaire, il peut tenter un tir du milieu de terrain ayant une valeur de 5 points s'il est réussi.

### Article 6 – Validation d'un tir

Un arbitre contrôle la validité de chaque tir. Pour être validé, le tireur doit impérativement avoir ses deux appuis derrière la ligne au moment du tir. S'il mord la ligne, le tir est refusé. L'arbitre utilise la gestuelle adéquate pour valider le tir et invalider le tir.

C'est l'officiel de marque qui contrôle la réussite du tir (validation par l'arbitre et panier rentré). Il peut être assisté dans sa tâche par un aboyeur. Il inscrit sur la feuille adéquate le résultat de chaque tir

### Article 7 – Vainqueur

Le vainqueur est le joueur ayant réussi le plus gros score lors de la phase finale.

En cas d'égalité, les deux shooteurs se départagent « au duel gagnant ». Chacun tente un tir à 3 points du spot de son choix. Le premier qui remporte un duel gagne le match.