



REGLEMENT SKILLS CHALLENGE - ALL STAR GAME

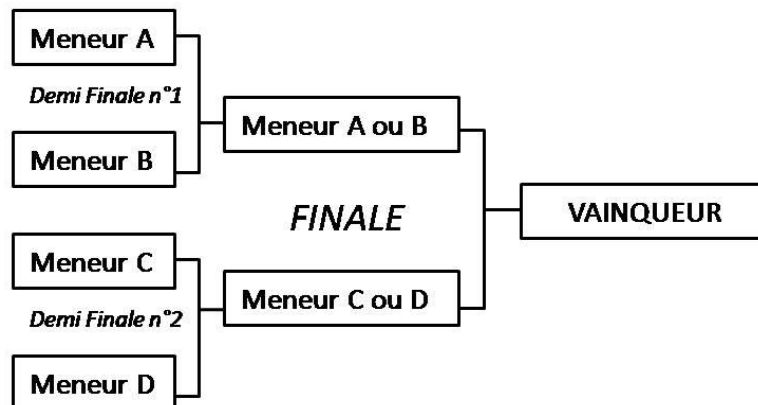
La Ligue Nationale de Basket, dans le cadre du All Star Game, a mis en place le présent règlement relatif à l'organisation du Skills Challenge.

A ce titre, elle désigne un commissaire du All Star Game qui s'assure du bon déroulement général des différentes épreuves et de l'application du présent règlement. Ainsi et en cas de nécessité, le commissaire pourra être amené à prendre toute décision d'arbitrage et à statuer en premier et dernier ressort pour toute réclamation éventuelle.

1. Déroulement du concours

Le concours réunit **4 participants**

Il se déroule sous la forme **d'éliminatoires avec demi-finales et finale**, avant le match All Star

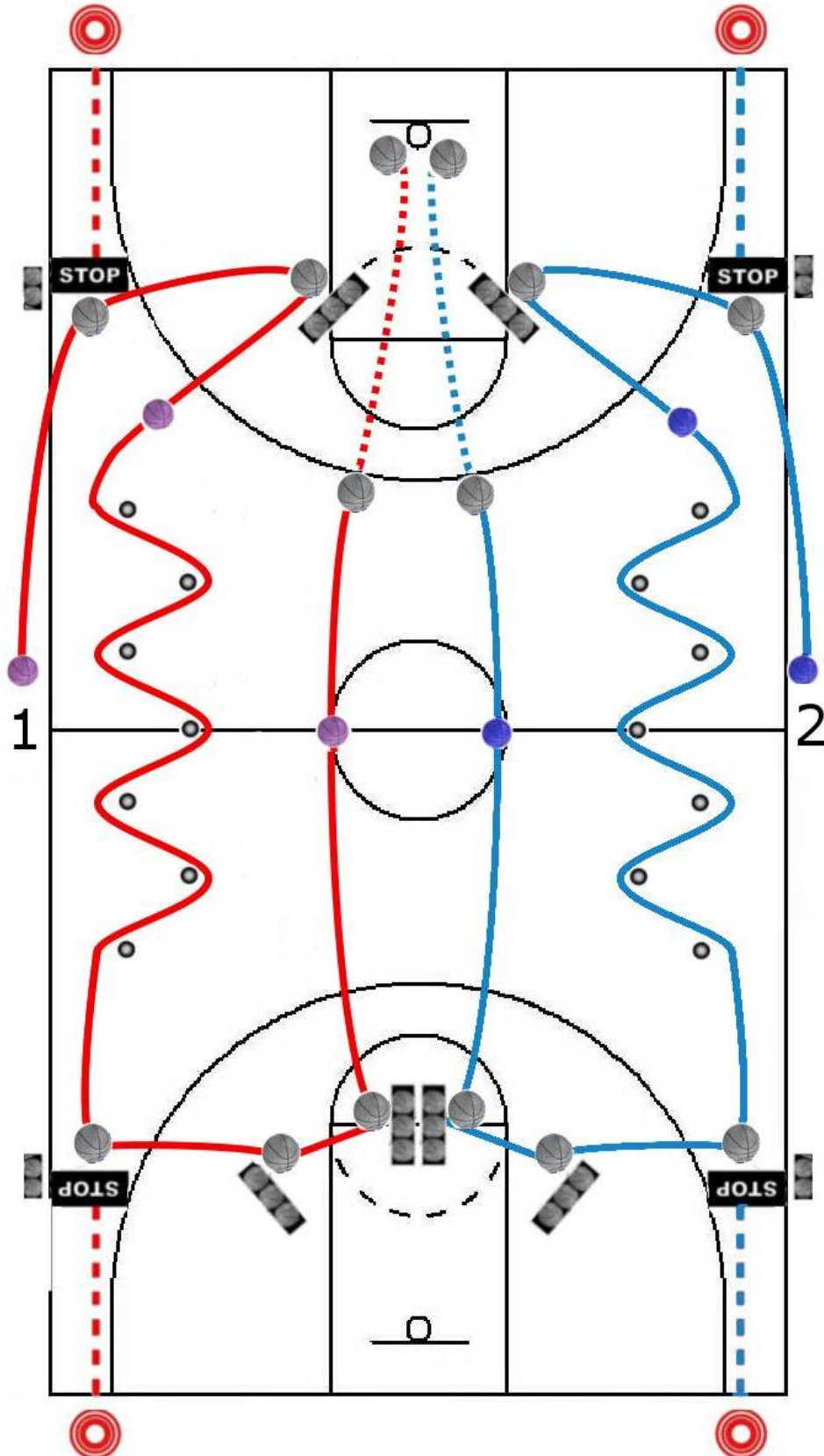


Les demi-finales et finale se jouent **au meilleur des 3 duels** (soit un maximum de 9 duels sur l'ensemble du concours).

Un duel est une opposition directe entre 2 participants qui évoluent sur un tracé identique composé de tirs, dribbles et passes

2. Passage

A partir de racks, obstacles et cibles, 2 circuits (n°1 et n°2) parfaitement symétriques sont délimités sur le terrain.





Un tirage au sort détermine le tableau et l'ordre des duels :

	Sur circuit n°1	Sur circuit n°2
Ordre de passage	Meneur	Meneur
Demi Finale n° 1 – Duel n°1	A	B
Demi Finale n°2 – Duel n°1	C	D
Demi Finale n°1 – Duel n°2	B	A
Demi Finale n°2 – Duel n°2	D	C
Demi Finale n°1 – <i>Belle éventuelle</i>	A	B
Demi Finale n°2 – <i>Belle éventuelle</i>	C	D
Finale – Duel n°1	A ou B	C ou D
Finale – Duel n°2	C ou D	A ou B
Finale – <i>Belle éventuelle</i>	A ou B	C ou D

Un circuit présente successivement 7 objectifs :

- Objectif 1 : passe dans une cible
- Objectif 2 : tir mi-distance 45°
- Objectif 3 : Slalom avec dribble en passant derrière chaque silhouette
- Objectif 4 : passe dans une cible
- Objectif 5 : tir mi-distance 45°
- Objectif 6 : tir ligne lancer franc
- Objectif 7 : tir à 3 points (suivi d'un tir libre en cas d'échec)

A l'exception de l'objectif 3 et de l'objectif 7, le participant dispose de 3 essais. Dès que l'objectif est atteint ou que les 3 essais ont été utilisés, le participant passe à l'objectif suivant.

3. Classement

Est désigné vainqueur d'un duel, le premier participant à inscrire le panier de l'objectif 7

Les tirs de l'objectif numéro 7 doivent être des tentatives claires de tir au panier. Le participant ne peut pas chercher volontairement à détourner la trajectoire de tir de son adversaire avec son propre ballon

En cas d'échec sur le tir à 3 points de l'objectif 7 (tir manqué ou 2 ballons qui se percutent), le participant prend son propre rebond ou n'importe quel ballon situé sur les racks. Les tentatives suivantes sont libres (tir mi-distance, lay up...) et le dribble autorisé

Les contacts sont interdits, dans le cas contraire, le meneur jugé fautif par le Superviseur perd le duel