



## RÈGLEMENT LOTUS SKILLS CHALLENGE - ALL STAR GAME LNB 2024

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 et un arbitre 3x3 du All Star Game qui s'assurent 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**.

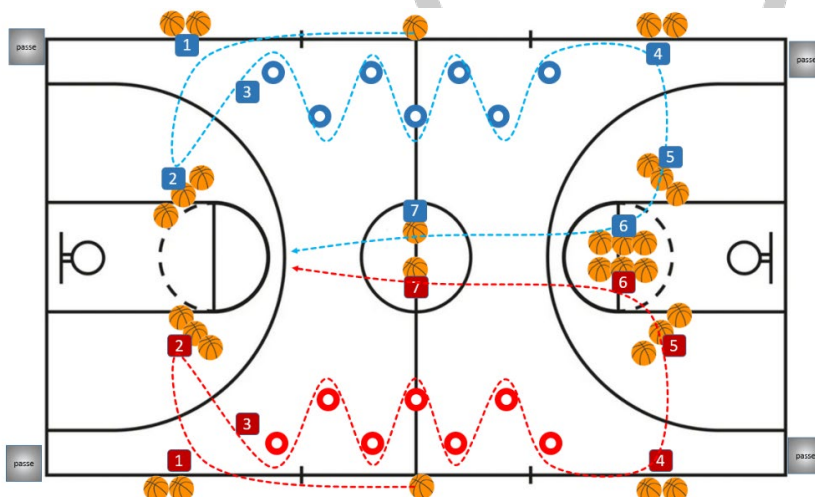
Il se déroule sous la forme d'éliminatoires avec demi-finales et finale, avant le match All Star.

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. QUALIFICATIONS

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 des demi-finales :

	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

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.

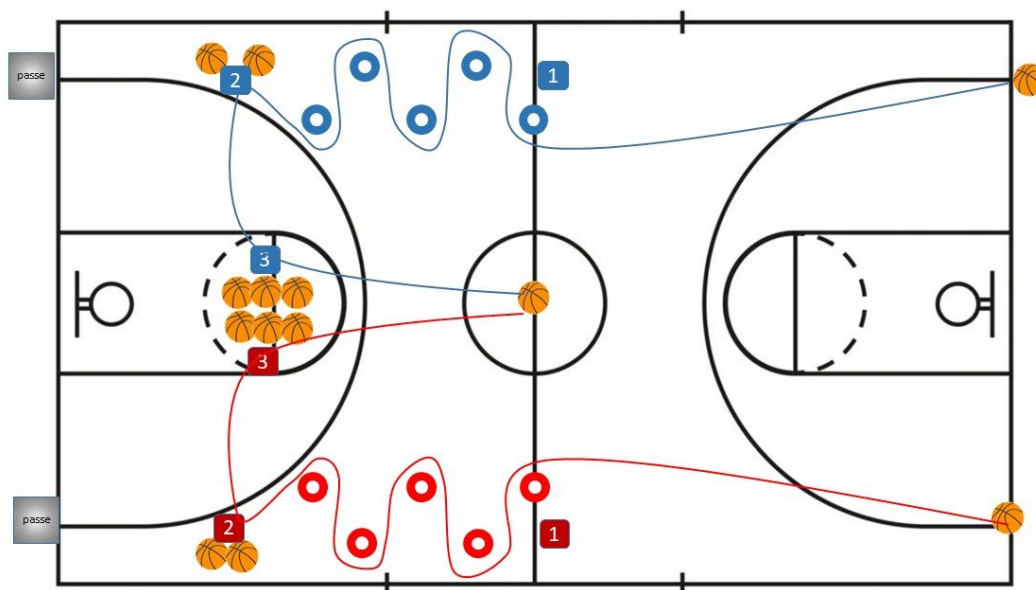
Les tirs de l'objectif 7 doivent être des tentatives claires de tir au panier. Le participant ne peut pas chercher volontairement à détourner la trajectoire de tir de son adversaire avec son propre ballon.

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.



### 3. FINALE

Les deux finalistes s'affrontent au meilleur des 3 manches, et le parcours est modifié en passant à 4 objectifs, suivi d'un 1 contre 1.



**Les finalistes doivent valider les 3 objectifs le plus rapidement possible afin d'être le joueur qui récupèrera et maîtrisera en premier le ballon au centre du terrain, synonyme de première possession du 1 contre 1.**

Les points se comptent comme dans le règlement FIBA 3x3 (2 points et 1 point). Le temps de chaque possession est de 12 secondes.

Le 1 contre 1 débute toujours par un check-ball en tête de raquette, derrière la ligne des 2 points. Les joueurs ne jouent pas le rebond et chaque possession se joue sur un seul tir (ou une interception), suivi d'un nouveau check ball, en possession alternée.

Les contacts sont modérés par un arbitre officiel. 1 faute sur tir donne un lancer-franc d'une valeur de 1 point (ou 2 pour une tentative à 2 points derrière l'arc). Le joueur entre dans la pénalité après 3 fautes. La 4ème faute implique donc automatiquement 1 lancer-franc.

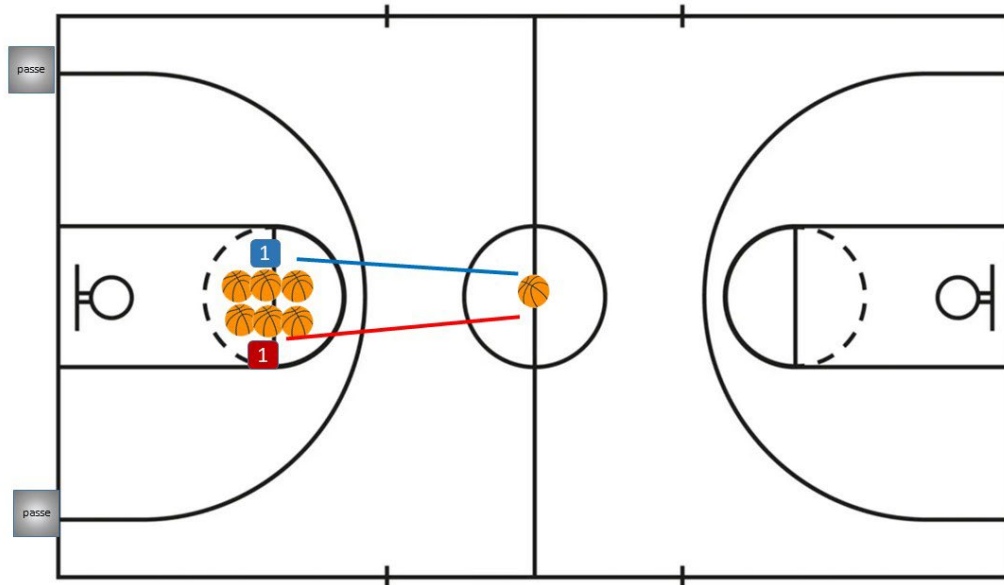
Les deux premières manches se jouent en **3 points ou 90 secondes** maximum.

**Le premier joueur qui marque 3 points ou celui qui mène à la fin des 90 secondes remporte la manche. En cas d'égalité sur une manche, le premier joueur à marquer un panier (1 point, 2 points ou lancer-franc) remporte la manche.**



ALL STAR  
GAME PARIS

Si les deux finalistes remportent une manche chacun, le vainqueur du Skills Challenge se désignera sur le panier en or dont le déroulé est le suivant :



Afin de récupérer la première possession du 1 contre 1, le parcours est raccourci. Les finalistes démarrent sur la ligne des lancers-francs, et doivent marquer le plus rapidement possible pour aller récupérer et maîtriser le ballon au centre du terrain.

Les mêmes règles sont ensuite appliquées lors du 1 contre 1, la victoire revenant au premier joueur à marquer un panier (1 point, 2 points ou lancer-franc).

Le vainqueur du Skills Challenge est le premier joueur à remporter 2 manches sèches ou le panier en or.