



Nombres d'équipe : 12

Règlement :

Chaque équipe peut choisir un représentant

Un tirage au sort établira l'ordre de passage

Les 2 joueurs s'affrontent en même temps dans un parcours lors duquel le perdant sera éliminé d'office.

Le gagnant passera au tour suivant

Règlement du Skillz Challenge 2018:

1. Chaque participant doit faire preuve de respect et fair-play envers le comité BASCOL pour cette première édition du Skillz Challenge.
2. Au coup de sifflet, le joueur se lance du point 1 sans ballon dans un sprint jusqu'au point 2 et touche la ligne avec la main.
3. Le joueur revient à la ligne du milieu et prend le ballon se trouvant au point 3
4. Le joueur fait un slalom en dribblant à travers les cônes en commençant par sa droite
5. A la fin du slalom il réalise son lay-up au point 5 et récupère son propre ballon. Très important, le joueur ne peut pas continuer le parcours tant que le lay-up n'a pas abouti.
6. Suite au lay-up réussi, le joueur s'élance en dribblant vers le point 7 (ligne des 3 points) et tente un panier à 3 points. Si le panier n'est pas réussi, le joueur dispose encore de 2 ballons au point 7 pour la tentative à 3 points.
7. Si les 3 essais échouent, le joueur doit aller récupérer le rebond et retenter sa chance jusqu'à ce que la tentative à 3 point aboutisse.
8. Les points 1-B à 7-B concerne le parcours du joueur adverse qui s'élancera dans l'autre direction pour exactement le même parcours.
9. Le duel se termine lorsque le premier concurrent réussi son 3 points et sera ainsi déclaré vainqueur du duel.
10. Dans le cas où le duel se termine par un match nul, c'est-à-dire, les 2 concurrents réussissent leur panier dans l'exact même moment (probabilité de 0,11%), le duel devra être répété jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.
11. La durée maximale du duel a été fixée à 1m45s. Si aucun des concurrents n'a réussi son dernier 3 points, le premier à avoir réussi son lay-up du point 5 sera considéré comme vainqueur.
12. Chaque non-respect des règles sera considéré comme une élimination directe.
13. Chaque duel sera filmé par un membre du comité et visionné si nécessaire par le comité après le duel afin de prendre une décision en cas de quelconque réclamation d'un participant.