



NANTES
19 ET 20 JUIN 2017

5^{ème} édition
CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMIN (ES)
pour
les élèves filles et garçons nés en
2004, 2005 et 2006



- Marseille édition juin 2016 -

NOTE D'INFORMATION

Suite aux retours des précédentes éditions il a été convenu avec les différents acteurs de la commission mixte nationale commune UNSS et UGSEL de réorganiser le challenge benjamines benjamins scolaire pour la saison 2016-2017 réservé aux non licenciés FFBB et aux jeunes arbitres des établissements.

PRINCIPES RETENUS :

Benjamin (es) :

- Chaque entité organise son mode de sélection en respect d'un calendrier. (voir ci-dessous)
- Les épreuves FFBB sont adaptées
 - 3 épreuves pour le challenge individuel
 - le 3 X 3 pour l'épreuve collective
- 10 Equipes de Filles et de 10 Equipes de garçons participeront aux finales, composées de 4 benjamin(e)s, d'un accompagnateur, d'un(e) jeune arbitre réparties :
 - de 6 équipes de Filles UNSS et de 4 équipes de Filles UGSEL.
 - de 6 équipes de Garçons UNSS et de 4 équipes de Garçons UGSEL.
- L'organisation se fera sur **2 journées**.
- L'organisation sera conjointe avec la participation des 3 entités partenaires.

REPARTITION DES CHARGES :

- Dotations : FFBB et partenaires
- Communication : sites FFBB, UNSS, UGSEL et réseau interne UNSS et UGSEL
- Transport : à la charge de l'UNSS et de l'UGSEL pour l'organisation avec participation à hauteur de 50% FFBB (effort conjoint pour les minimiser au tarif le plus attractif et le mieux adapté, forfait 2^{ème} Classe SNCF)
- Restauration : repas du lundi soir à la charge de la FFBB (lieu à définir)
- Hébergement : 44€ par personne (6 personnes) à la charge de l'association sportive. (lieu à définir)

ORGANISATION DE LA JOURNEE DES FINALES :

- Date : 19 et 20 juin 2017
- Lieu retenu : NANTES
- L'adresse et les horaires seront précisés ultérieurement ainsi que le programme.

ORGANISATION SUR LE TERRITOIRE :

Pour l'UNSS :

- Seront qualifiées pour les phases finales les AS des établissements ayant participé aux finales académiques et / ou départementales ayant obtenu les 6 des meilleurs scores du Territoire.
- Les meilleurs scores des phases académiques.
- Seule une phase académique ou départementale peut qualifier une AS.
- 6 équipes féminines et 6 équipes masculines seront qualifiées à la 5^{ème} Finale Nationale.

Pour l'UGSEL :

- Seront qualifiées pour les phases finales les 4 AS des établissements ayant participé aux finales territoriales et / ou des comités ayant obtenu les meilleurs scores.
- 4 équipes féminines et 4 équipes masculines seront qualifiées à la 5^{ème} Finale Nationale.

CALENDRIER RETENU :

Les retours à vos entités UNSS et UGSEL pour le **31 mai 2017 (délai de rigueur)**.

- Retour à l'UNSS : Candice PREVOST 01 42 81 81 30 / candice.prevost@unss.org

- Retour à l'UGSEL : Didier CATTART 01 44 41 01 95 / d-cattaert@ugsel.org

- envoi à la FFBB par l'UGSEL et l'UNSS de :

- de **6** équipes de filles UNSS
- de **4** équipes de filles UGSEL
- de **6** équipes de garçons UNSS
- de **4** équipes de garçons UGSEL

Idem pour les équipes Minimes Filles et Garçons.

ORGANISATION SPORTIVE :

- Pour l'UNSS l'inscription, au challenge départemental, académique, se fera en ligne à l'aide de l'outil OPUSS

Pour créer la compétition :

- Se rendre sur Unss.org
 - Aller à « Administration »
 - Dans l'onglet de gauche cliquer sur « compétition » puis « créer une compétition »
 - Remplir les informations nécessaires.
 - Les qualifications à la phase finale se feront uniquement sur retour des inscriptions sur OPUSS.
- Pour l'UGSEL

Pour créer la journée d'animation :

Se reporter également au mode d'emploi usport Téléchargeable sur le site de l'ugsel.org

- Se connecter sur **usport** (ugselnet)
- Cocher le sport choisi (basket-ball)
- Cliquez sur "créer animation/rencontre"
- Remplir les champs d'informations
- Activer les inscriptions
- Cliquez sur « créer championnat »

- Voir le tableau des résultats individuels et collectifs des reports des scores.

Le score des épreuves individuelles est reporté pour chacun des joueurs dans le tableau récapitulatif.

Il est additionné aux points marqués lors des rencontres du tournoi et donne une somme de points qui offre un classement de chacune des équipes.

Une équipe composée de 3 joueurs uniquement se voit pénalisée.

Le classement final se fera au cumul des performances individuelles des épreuves DUMERC Junior, GRUDA Junior, PARKER Junior et des résultats du tournoi 3X3 et cela pour chacune des équipes.

Votre séjour :

LUNDI 19 JUIN :

Le matin : (10h à 12h)

- Arrivées des équipes et acheminement vers l'hébergement.
- Pour le repas du lundi midi il est demandé à chaque élève, jeune arbitre et professeur d'amener son pique-nique.

L'après-midi : (13h à 17h30)

- 13h début des épreuves par les rencontres de 3X3.
- L'arbitrage est effectué par les jeunes arbitres des établissements.
- L'ordre des rencontres sera affiché sur chaque terrain.

Soirée :

- Rencontre du championnat du Monde 3X3 à partir de 17h30 et jusqu'à 19h
- Repas du soir à la charge de la FFBB site et horaire à définir
- Sortie culturelle libre suivant le programme des festivités (programmation à venir)

MARDI 20 JUIN /

Le matin : (9h à 11h30)

- Les épreuves individuelles

A partir de 11h45 :

- Remise des récompenses sur les terrains.
- Les repas du midi ne sont pas pris en charge par l'organisateur.



REGLEMENT du 3X3 :

Article 1 :

Les rencontres 3 c 3 se jouent sur ½ terrain, un seul panier en utilisant le tracé existant.

Article 2 :

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant. Tous les élèves doivent OBLIGATOIREMENT jouer.

Article 3 :

Toutes les rencontres du tournoi, se jouent avec un arbitrage et une table de marque. Ces tâches sont réalisées par les équipes en attente sous la responsabilité d'un ou de plusieurs enseignants.

Article 4 :

Le match est lancé par un entre deux avec un joueur de part et d'autre de la ligne de lancer franc sur le ½ terrain où l'on joue les autres joueurs se situant à l'extérieur du cercle de la zone restrictive (raquette) En cas de nouvelle situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense et la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 3pts, face au panier.

Article 5 :

Les paniers valent 2 points à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 ou 6m25 et 3 points à l'extérieur. Si toutefois il existe la ligne délimitant la zone à 2 ou 3 points. Si faute sur un joueur en position de tir : 1 point est accordé + récupération de la balle.

Article 6 :

Le match se joue en 1 séquence de 10 minutes. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent une ou plusieurs prolongations de 2 minutes jusqu'à obtention d'un résultat positif.

Article 7 :

3 fautes maximum par joueur et par rencontre. Au-delà de 4 fautes d'équipe, toute faute supplémentaire est pénalisée d'un point + récupération du ballon.

Article 8 :

Le remplacement d'un joueur ne peut s'effectuer que sur balle arrêtée.

Article 9 :

Sur panier marqué, la balle change de mains. La remise en jeu se fait sous le panier derrière la ligne de fond.

Article 10 :

Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au-delà de la ligne à 3pts et le jeu redémarrer par une passe. Après chaque intervention de gestion du match (par l'arbitre et/ou le professeur), la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 3pts, face au panier.

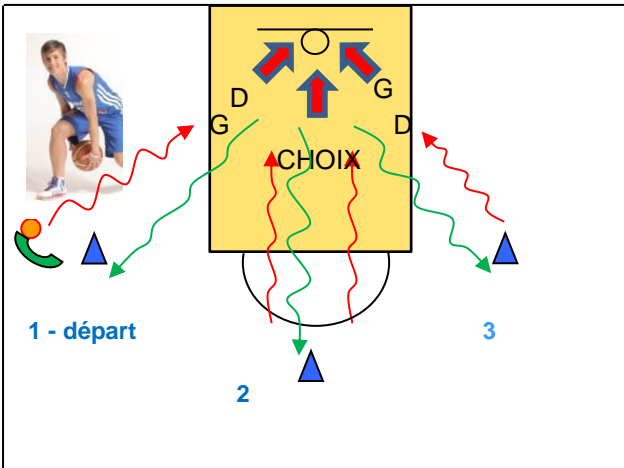
Article 11 :

Tout comportement déplacé et ou anti - sportif peut amener la disqualification du joueur et ou de l'équipe.



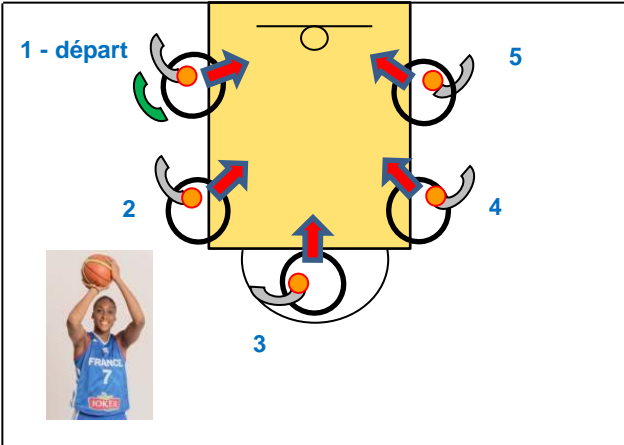
DEROULEMENT DES EPREUVES INDIVIDUELLES :

- 1 - Chaque élève passe 45' dans chacune des épreuves.
- 2 - Il est possible de faire plusieurs passages dans les épreuves individuelles suivant le temps et l'espace de jeu à votre disposition.
- 3 - Les épreuves se déroulent sur 1/2 terrain.



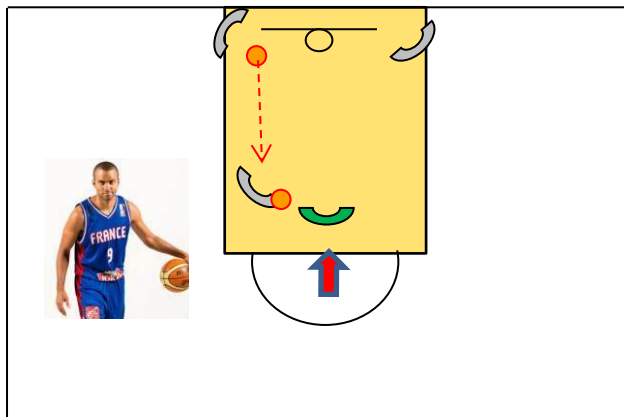
DUMERC Junior

- **Départ** de l'élève du plot "1" situé à 6,25 mètres du panier.
- L'élève démarre sur le côté gauche du plot.
- L'élève après son premier tir récupère son ballon et dribble vers le plot "2" et le contourne.
- L'élève après son second tir récupère son ballon et dribble vers le plot "3" et le contourne.
- Recommencer en suivant l'ordre "1", "2", et "3" jusqu'au retentissement du klaxon de fin.
- 1 = Tir en course venant de la gauche du panier à 45°.
- 2 = Tir en course venant de face (Choix de la main qui fait le tir)
- 3 = Tir en course venant de la droite du panier à 45°.
- Le cerceau peut être contourné comme l'élève le souhaite.
- Panier marqué = 2pts.
- Un "marcher" effectué sur le parcours sera sanctionné par une annulation du panier marqué.



GRUDA Junior

- 5 cerceaux situés autour de la zone restrictive entre à cheval sur la zone restrictive.
- 1 ballon par cerceau porté par un élève / 1 élève partenaire par cerceau.
- L'élève prend le ballon sur la main de son partenaire et fait son tir de l'intérieur du cerceau.
- Panier marqué = 2pts
- Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre "1", "2", "3", "4" et "5" puis recommencer



PARKER Junior

- L'élève tentera le plus grand nombre de LF possible pendant 45s
- Les élèves rebondeurs / passeurs récupèrent le ballon et font une passe à l'élève porteur.
- L'élève passeur portera le ballon sur sa main pour que l'élève joueur puisse prendre celui-ci et faire son tir.
- Panier marqué = 1pt