

Responsable organisation : J.N. Capdeville, DD UNSS 40, S. Jean et C. Labeyrie, délégués District Lycées et LP,
F. Dufour, DD UNSS 64B, MC. LESBATS, DD UNSS 64PB

**L'UNSS DES LANDES, L'UNSS DU BÉARN ET L'UNSS DU PAYS BASQUE ORGANISENT
DANS LE CADRE DE LA JOURNÉE NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE, « UNSS SUR SABLE » A VIEUX BOUCAU**

Cette manifestation promotionnelle qui ouvre la saison sportive des Associations Sportives UNSS des lycées et LP s'organise autour de catégories qui sont constituées sur la base d'équipes de classe (2°F, 1°F, T°F et 2°G, 1°G, T°G sauf au football pour les filles (catégorie unique) et rugby filles (deux catégories : C1-C2 et J1-J2).

Plus de 600 lycéens et lycéennes se rencontrent dans des sports collectifs sur sable en football, handball, rugby, volley et en basket de rue.

Au-delà de l'aspect sportif, cet évènement prône la convivialité, la rencontre entre les jeunes des lycées et des LP.

... **LES JDL, L'ESPRIT** dans lequel doit se dérouler ces rencontres est capital : il s'agit d'abord et avant tout du plaisir de jouer, dans le respect des règles, la bonne humeur et la convivialité.

LES PARTENAIRES :



INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES : Une pré-inscription doit parvenir à votre service départemental de l'UNSS avant le jeudi 20 septembre au soir. Utiliser la fiche d'inscription jointe. La confirmation de participation vous sera communiquée par votre service départemental.

TRANSPORTS : Communiquer **avant 19h le Mercredi 19.09**, le nombre de participants de votre établissement aux DD UNSS pour le 64 et à Cédric Labeyrie pour le 40. Le nombre de participants sera fonction des transports possibles.

Dès l'arrivée, chaque équipe doit présenter un ou deux JO/Capitaine par équipe au secrétariat général pour retirer le bracelet de JO et prendre connaissance des consignes générales et du lieu du tournoi de leur équipe. Ensuite, Les équipes vont directement sur le site de leur tournoi.

Les JO/Capitaine, peuvent être des joueurs. Ils devront être l'interlocuteur entre leur équipe et le responsable local du tournoi et assurer l'arbitrage quand on fera appel à eux.

LES ACTIVITES

- Les activités: *basket3x3 sur bitume ; foot, rugby, volley, hand "sur sable"*

CONDITION DE PARTICIPATION : Dans le cadre de la Journée Nationale du Sport Scolaire, les participants peuvent ne pas être licenciés (journée promotionnelle). La fiche de composition d'équipe correctement remplie fera office de feuille de match.

Les équipes sont obligatoirement des équipes de classes pour les lycées et de niveau de classe pour les LP et pour les lycées à faible effectif (- de 300 élèves). La fiche de composition d'équipe en annexe ① doit être signée et tamponnée par le chef d'établissement ou son représentant et par le capitaine de l'équipe.

A l'arrivée:

- le **professeur d'EPS** ou le **responsable « Agréé »** se présente à l'accueil au **secrétariat général** à l'entrée du site pour annoncer simplement la présence de son établissement. Il peut être impliqué dans l'organisation.
- les **JO / Capitaine se rendront au secrétariat général**. Ensuite avec leur équipe ils se rendront directement sur le lieu du tournoi et déposeront l'annexe ① ci-jointe entièrement remplie (une fiche par équipe et par sport) au **secrétariat de l'activité**. Une équipe ne pourra pas être classée sans cette feuille.

HORAIRES DE LA JOURNEE :

- 13h ☞ Confirmation de l'arrivée des établissements au secrétariat général et consignes aux JO/Capitaine
- 13h15 – 13h30 ☞ Confirmation des équipes sur les lieux des matches – dépôt obligatoire de la fiche de composition d'équipe (annexe①) entièrement renseignée.
- 13h30 ☞ Début des rencontres
- 16h20 ☞ Fin des compétitions
- 16h30 – 16h45 ☞ Départ des cars

DEPLACEMENT / ARRIVEE SUR SITE :

Les déplacements sont organisés par les DD UNSS du 64 et par Cédric Labeyrie pour les Landes.

PARKING BUS

Tous les cars devront arriver sur le site au plus tard à 13h. **Parking de l'Estacade (Plage Sud) 40480 Vieux Boucau les Bains.** Après la dépose des élèves ils devront aller stationner sur le parking du « Courant » (cf. plan ci-dessous)
En cas de problème sur la route, de retard, contacter l'organisation.

REGLEMENT DES ACTIVITES : voir en bas du document

JURY : Composé par les collègues des Landes, il sera complété par des collègues du 64.

L'ARBITRAGE : doit être assuré par les élèves. L'équipe qui ne joue pas arbitre la rencontre de sa poule.

BAIGNADE : INTERDITE

SANITAIRE : des sanitaires sont disponibles sur le site ainsi qu'un point d'eau permettant le remplissage des bouteilles.

MATERIEL : en raison de perte systématique de ballons, l'organisation n'en fournira pas.

Une équipe = 1 ballon à mettre à disposition de sa poule de tournoi (penser à les marquer au nom de votre A.S)



Fiche de composition d'équipe

NB : Les sections sportives ou pôle ne peuvent pas "matcher" dans leur spécialité".
 Les classes d'option sportive ne sont pas concernées.

Niveau (cocher)	
<input type="checkbox"/>	2 ^{nde} - 2 ^{ème} de lycée - 2 ^{nde} Bac Pro - 1 ^{ère} année CAP
<input type="checkbox"/>	1 ^{ère} - 1 ^{ère} de lycée - 1 ^{ère} Bac pro - 2 ^{ème} année CAP
<input type="checkbox"/>	Tale - Terminales lycées - Terminales Bac pro
<input type="checkbox"/>	Rugby filles NB : cat.UNSS - Lycée 1 : CF (C1, C2 pas de Junior) - Lycée 2 : J/SF
<input type="checkbox"/>	Foot filles Catégorie unique

Annexe ①

ACTIVITE :

*Sans ce document
 correctement renseigné,
 l'équipe ne peut pas
 être classée*

ETABLISSEMENT :

NUMCA: 04

PROFESSEUR REONSABLE :

N° de Portable :

Libellé de la classe ou
 des classes (LP)

	NOMS - Prénoms	lycée	-LP -étab ^t . de moins de 300 élèves	n° licences (4 derniers chiffres)
1	JO/Capitaine : Obligatoire			
2	JO/Capitaine: facultatif			
3				
4				
5				
6				
7				

Composition d'équipe par activité
FOOT = 5 + 1
VOLLEY = 4 + 1
RUGBY = 4 + 3
HAND = 4 + 1
BASKET = 3 + 2

Je soussigné, _____ Proviseur du lycée _____ certifie que ces élèves

font partie de la même classe (lycée) ou du même niveau de classe (LP ou lycée de moins de 300 élèves)

➤ Signature du Chef d'établissement, Président d'AS
et tampon de l'établissement

➤ Signature du capitaine

N.B. : cette feuille sera remise obligatoirement dès votre arrivée sur le site du sport concerné par le JO/capitaine



Inscriptions aux Jeux des Lycées 26.09.2018 Vieux Boucau

NUMACA : ETABLISSEMENT :

04 . . . VILLE :

NOMBRE EQUIPES

		GARCONS		FILLES	
FOOTBALL	SECONDE			UNIQUE	
FOOTBALL	PREMIERE				
FOOTBALL	TERMINALE				

		GARCONS		FILLES	
RUGBY	SECONDE			CADETTES 1 et 2	
RUGBY	PREMIERE				
RUGBY	TERMINALE			JUNIORS 1 et 2	

		GARCONS		FILLES	
VOLLEY-BALL	SECONDE				
VOLLEY-BALL	PREMIERE				
VOLLEY-BALL	TERMINALE				

		GARCONS		FILLES	
SANDBALL	SECONDE				
SANDBALL	PREMIERE				
SANDBALL	TERMINALE				

		GARCONS		FILLES	
BASKET 3X3	SECONDE				
BASKET 3X3	PREMIERE				
BASKET 3X3	TERMINALE				

2nd = 2ème lycée + 2ème Bac Pro + 1ère année CAP

1ère = 1ère lycée + 1ère Bac Pro + 2ème année CAP

Terminale = Term lycée + Term Bac Pro

Rugby Filles: catégorie Cadettes 1 et 2 et catégorie Juniors 1 et 2

Football Filles = catégorie unique

REGLEMENTS JDL "ON BEACH"

SPORT	BASKET 3X3	HAND « on beach » 4 x 4	FOOT « on beach » 5 x 5
EQUIPE	Equipe de 3 joueurs + 2 remplaçants maximum. Mixité autorisée pour les tournois garçons	Equipe de 4 joueurs (dont 1 gardien) + 1 remplaçant maximum. Mixité autorisée pour les tournois garçons.	Equipe de 5 joueurs (dont 1 gardien) + 1 remplaçant maxi. Mixité autorisée pour les tournois garçons.
JURY	Chaque enseignant accompagnateur doit être joignable à tout moment.		
TERRAIN	½ terrain de basket	27 m X 12 m – Aire de Jeu 15 X 12 m	40 m X 20 m
ARBITRAGE	Obligatoire par un membre de l'équipe - (voir tableau de tournoi, pénalité si absence)		
REGLEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Temps de jeu 6 minutes ou 12 points en phase de poule et 8 min ou 15 points en phase finale • Si égalité à la fin d'une manche, mort subite. • 1 pt pour les paniers à l'intérieur des 3 pts et donc 1 Lancer Franc si faute sur ce type de tir 2 pts pour les paniers au-delà de la ligne à 3 pts et donc 2 LF si faute • sur panier marqué changement de possession de balle par remise en jeu de l'équipe qui vient d'encaisser le panier sous le cercle (zone de passage en force) et qui doit ressortir le ballon au-delà de la ligne à 3 pts • sur toutes les situations de ballon mort (marcher, reprise, porter, sortie de balle, etc) check ball dans l'axe panier au-delà de la ligne à 3 pts • match avec un ballon taille 6 pour toutes les catégories • sur interception obligation de ressortir au-delà de la ligne à 3 pts 	<ul style="list-style-type: none"> • Temps de jeu défini sur place en fonction du nombre d'équipes (2X4min pour les tournois à 18 équipes) • Match en 2 manches gagnantes. • Terrain de 27 m X 12 m – aire de jeu 15m X 12m (zone de 6m) • Si égalité à la fin d'une manche, mort subite. • Le contact est interdit • « Kung fu » = 2 pts ; le ballon doit être saisi en suspension au-dessus de la zone. • Pas de corner. • On peut ramasser le ballon dans la zone si on a les pieds dans le terrain. • Sur touche et jet franc adversaires à 2m. • Une faute valant une exclusion = 2 buts de pénalité. • Pas de « penalty », mais 1 but de pénalité. • Changement libre sur arrêt de jeu par le milieu du terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Temps de jeu défini sur place en fonction du nombre d'équipes (1X10min pour les tournois à 18 équipes) • Pieds nus ou chaussettes. • Remise en jeu à la main pour le gardien. • Touche au pied ou à la main, adversaires à 5 m. • On ne peut pas marquer sur engagement ou touche. • Changements libres pendant un arrêt de jeu par le milieu du terrain. • Pas de passe volontaire au gardien → réparation = penalty à 6m. • Corner au pied. • Tacle dangereux = 3' d'exclusion → penalty à 6 m. • Pas de hors-jeu. • Zone du gardien de 6 m sur toute la largeur du terrain. • Pour toute faute : coup franc direct avec mur à 5 m.

SPORT	RUGBY « on beach » 4 x 4 "à toucher"	VOLLEY « on beach » 4 x 4
EQUIPE	Equipe de 4 joueurs + 3 remplaçants max. Equipe mixte <u>non</u> autorisée.	Equipe de 4 joueurs + 1 remplaçant max. Mixité autorisée pour les tournois garçons.
JURY	Chaque enseignant accompagnateur doit être joignable à tout moment	
TERRAIN	35 m X 30 m	7m X 14m
ARBITRAGE	Obligatoire par un membre de l'équipe - (voir tableau de tournoi, pénalité si absence)	
REGLEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Temps de jeu défini sur place en fonction du nombre d'équipes. (1X10min pour les tournois à 18 équipes) • Le jeu au pied est INTERDIT sur toute l'aire de jeu en but compris. • Le match commence par un coup de pied tombé le ballon doit faire 5 mètres. Si le « toucher » et la réception du coup d'envoi s'effectuent simultanément le « toucher » ne sera pas comptabilisé. • Le plaquage est interdit. Seul le toucher à 2 mains simultanément par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt) est légal. Sont exclus la tête, les bras et les jambes. • Chaque toucher donne lieu à un arrêt de jeu. Au 3ème toucher consécutif. La possession du ballon change d'équipe. Après la remise en jeu du « toucher » la passe est obligatoire. • Suite à un toucher, la remise en jeu (ballon mis au sol) doit s'effectuer à l'endroit précis par le joueur touché ou par un joueur adverse en cas de changement de possession. • Sur toutes les remises en jeu, l'équipe adverse doit se positionner à 5 m du ballon. • La touche s'effectue par une remise en jeu comme pour le toucher, à 5 m de la touche (ballon au sol pied-main). • Si le joueur est « touché en l'air » (plongeon) et aplati réglementairement, l'essai est validé. • JEU DANGEREUX : sont considérés comme actes dangereux : <ul style="list-style-type: none"> • → tout plaquage, « cuillère », le fait de tenir-tirer-agripper son adversaire par le maillot, de commettre une quelconque action d'antijeu ou de « frapper » à deux mains au lieu de toucher. • → en cas de récidive : 3 minutes d'exclusion. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un set de 15 pts (2 pts d'écart). Changement de côté à la moitié du set pour les tournois à 18 équipes. • Rotation obligatoire du serveur tous les 3 pts. • Joueur 1 sert au début, puis 2, 3 et 4. • Tous les joueurs passent donc au service dans cet ordre. • Hauteur du filet : Filles = 2m10 Garçons = 2m24 • Faute au filet = pt pour l'adversaire. • Changements libres à la fin d'un échange