

MODE DE QUALIFICATION

Les 8 et 9 JUIN 2022

MESNIL SAINT PERE (10)

Académie de Reims/ Territoire Grand Est

9^{ème} édition

CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS, BENJAMINES

pour les élèves filles et garçons nés en 2009, 2010 et 2011



MODE DE QUALIFICATION

PREAMBULE :

Les enseignants qui veulent inscrire leurs élèves au Challenge scolaire, devront s'inscrire via la plateforme numérique « Opération Basket Collège » : www.basketcollege.com .
Ils y retrouveront toutes les modalités de participation et les vidéos des épreuves du Challenge scolaire.

PRINCIPES RETENUS :

En benjamins et benjamines :

12 Equipes de Filles et 12 Equipes de garçons participeront aux finales.

Chacune des équipes benjamins (ou benjamines) sera **obligatoirement** composée d'un(e) jeune arbitre, de 4 joueurs (ou 4 joueuses) et d'un(e) enseignant(e)

⇒ **Soit une délégation de 6 personnes**



**L'ensemble des joueuses et joueurs composant les équipes seront OBLIGATOIREMENT NON licenciés FFBB.
Seuls les Jeunes Arbitres peuvent être licenciés FFBB.**

Les 24 équipes seront réparties comme suivant :

- 5 équipes de Filles UGSEL et 7 équipes de Filles UNSS
- 5 équipes de Garçons UGSEL et 7 équipes de Garçons UNSS

La finale se fera sur 2 journées :

Les 8 et 9 JUIN 2022 à MESNIL SAINT PERE (10), Territoire Grand Est (Académie de Reims)

L'organisation sera conjointe avec la participation des 3 entités partenaires.

A noter :

Cette année scolaire 2021-2022, avec le retour tardif du protocole en niveau 1, l'organisation a décidé de se focaliser sur les catégories benjamins et benjamines. Il n'y aura donc pas de minimes.

Organisation sur le territoire dans le cadre de la qualification à la finale :

Le classement et donc la possible qualification se fera en fonction du total de points obtenus lors de la journée finale académique de qualification :

Pour les benjamins-benjamines, l'addition des :

- Points des 4 épreuves de chaque participant de l'équipe.



Les éventuels matchs de 3x3 organisés ne compteront pas pour la qualification.

Ce sera par contre un temps important de préparation en vue de la finale où les matchs compteront.

Pour préserver l'équité dans l'ensemble des territoires pour la qualification au challenge national :

- Pour les épreuves individuelles : **temps de passage de 45 secondes**, si plusieurs passages, le meilleur score est conservé pour chaque épreuve.

Les détails des 4 épreuves se trouvent en Annexe de ce document.

Vous retrouverez les vidéos des épreuves sur le [site ressource](#)

Pour l'UGSEL (Benjamins, Benjamines) :

- Seront qualifiées pour les phases finales les **5 AS** des établissements ayant participé aux finales territoriales et/ou des comités ayant obtenu les meilleurs scores.
- **5 équipes féminines** et **5 équipes masculines** seront qualifiées par catégorie à la Finale Nationale.

Pour l'UNSS (Benjamins et Benjamines) :

- Seront qualifiées pour les phases finales, les AS vainqueurs de chaque académie **en fonction des meilleurs scores du territoire national**.
- Pour valider les inscriptions, le cadre régional UNSS du territoire fera remonter sur OPUSS le score du vainqueur académique en fonction des règles établies ci-dessous et en respectant la date butoir, le mercredi 18 mai 2022.
Des demandes de repêchage sont possibles par académie (2ème et ainsi de suite)
- **7 équipes féminines** et **7 équipes masculines** seront qualifiées par catégorie à la Finale Nationale.

Précision concernant les repêchages pour les finales nationales :

En cas de place vacante pour les finales nationales, un repêchage sera effectué par l'UNSS et l'UGSEL nationales selon les critères prioritaires suivants :

1. En faveur d'une représentativité territoriale nationale des équipes qualifiées.
2. En faveur du niveau d'isolement des établissements participants dans un objectif de développement.
3. En faveur des dynamiques du Challenge mise en place au niveau territoriale.



Document pratique à l'usage des services départementaux et / ou régionaux pour l'organisation des phases de qualification :

Le **score des épreuves individuelles** est reporté pour chacun des joueurs dans le tableau récapitulatif suivant que vous retrouverez **en cliquant ici insérer lien quand tableau OK**

Un exemple en feuille 1 décrit ce qu'il faut faire :

CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS - BENJAMINES								
Exemple :								
je me déplace avec le collège X, je suis l'accompagnateur Y, mes joueurs sont A B C et D								
Chacun de mes joueurs A B C D font leurs épreuves durant 45 secondes et obtiennent un certain nombre de point à mettre dans le tableau (1-2-3 essais en fonction du temps)								
Si plusieurs essais, conserver et noter pour chaque épreuve le meilleur score. Je note les scores dans les cases, les totaux se calcule automatiquement								
S'ils vous restent du temps, match de 3x3.								
Ces éventuels matches de 3x3 organisés ne compteront pas pour la qualification . Ce sera par contre un temps important en vue de la finale où les matchs compteront.								
Accompagnateur	Y	JOHANNES Juniors	GRUDA Juniors	FOURNIER Juniors	BATUM Juniors	SCORE		TOTAL
Collège	JOUEURS	total	total	total	total			57
X AS n° :	A	3	4	8	0	15	57	
	B	6	2	4	5	17		
	C	2	3	1	7	13		
	D	1	7	3	1	12		

Les tableaux Benjamins, Benjamines et classement général suivent sur les feuilles suivantes :

CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS								
TABLEAUX DES SCORES GARCONS								
Accompagnateur		JOHANNES Juniors	Gruda Juniors	FOURNIER Juniors	BATUM Juniors	SCORE		TOTAL
Collège	JOUEURS	total	total	total	total			0
AS n°						0	0	
						0		
						0		
						0		
Accompagnateur		JOHANNES Juniors	Gruda Juniors	FOURNIER Juniors	BATUM Juniors	SCORE		TOTAL
Collège	JOUEURS	total	total	total	total			0
AS n°						0	0	
						0		
						0		
						0		

C'est le score total (case orange) qui devra être remonté sur OPUSS pour le qualifié et pour les demandes de repêchages

Les « Jeunes officiels » arbitres (JA) sur la finale du challenge benjamins et benjamines :

Les jeunes arbitres seront encadrés sur la finale nationale du Challenge par un responsable FFBB, deux arbitres référents locaux et les membres des CMN UNSS et UGSEL.

Le/la Jeune arbitre est un élément à part entière de la délégation, pour chaque équipe, en plus des 4 joueurs/joueuses et de l'enseignant.

Il/elle peut être sélectionné(e) au niveau du territoire d'appartenance de l'établissement représenté si ce dernier rencontre des difficultés pour disposer de Jeunes officiels en son sein.

Le/la JA peut être licencié(e) FFBB mais ce n'est pas une obligation.

La présence d'un(e) JA est obligatoire : son absence entraînera la non-participation au challenge scolaire de l'équipe concernée.

CALENDRIER RETENU :

Les retours des résultats sont à effectuer à vos entités UNSS et UGSEL nationales pour le **18/05/2022** (**délai de rigueur**)

Pour toutes questions,

Contact UNSS : Thibaud VAUZEILLES 01.42.81.81.26 / thibaud.vauzeilles@unss.org

Contact UGSEL : Patricia PETIT 06.03.44.31.24 / p-petit@ugsel.org

L'UGSEL et l'UNSS communiqueront le vendredi 20/05/2022 la liste des qualifiés aux concernés et leur feront suivre le dossier d'inscription.

L'UGSEL et l'UNSS feront suivre cette liste à la FFBB

Quelques éléments concernant la finale :

Lieu d'accueil :

Maison des Lacs, Bord du Lac Rd43, 10140 Mesnil-Saint-Père

Transport : à la charge des délégations

Forfait : 44 € par personne soit 264 € pour une équipe.

A noter que le repas du premier soir pour les élèves est à la charge du service UNSS ou UGSEL dont est issu l'équipe. 10 € soit 50 € pour les élèves.

Un repas des régions sera organisé pour les adultes.

Merci de ramener des spécialités de votre territoire.

- Le 8 juin, prévoir une arrivée entre 11h et 13h
- Le 9 juin, un départ autour de 14h.

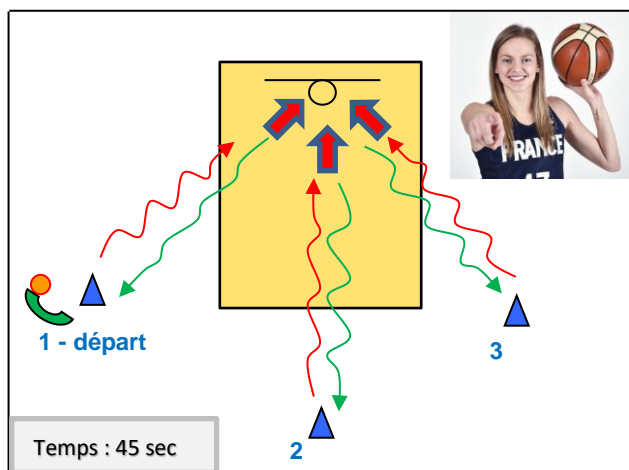
ANNEXE 1

CHALLENGE SCOLAIRE BENJAMINS, BENJAMINES

DEROULEMENT DES 4 EPREUVES INDIVIDUELLES :

- 1 - Chaque élève passe 45 secondes 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.

Illustration



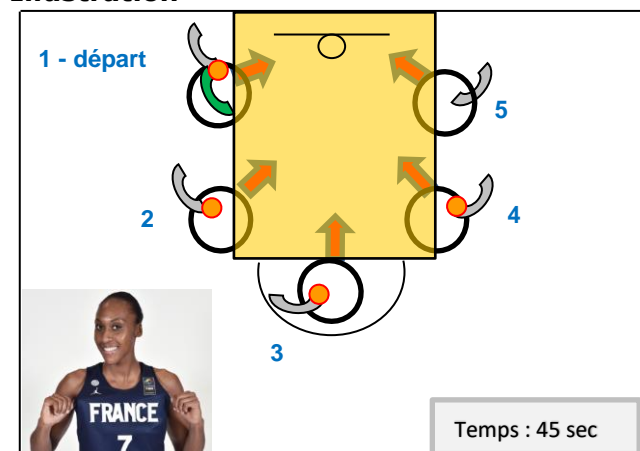
Épreuve 1 : JOHANNES Junior

- **Départ** de l'élève du plot « 1 » situé à 6,75 m du panier.
- L'élève démarre sur le côté gauche du plot.
- L'élève après son 1^{er} tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 2 » **et le contourne.**
- L'élève après son 2nd tir récupère son ballon et dribble vers le plot « 3 » **et le contourne.**
- Recommencer en suivant l'ordre « 1 », « 2 », et « 3 » jusqu'à la fin du temps.

- 1 = Tir en course venant de la gauche du panier à 45°.
- 2 = Tir en course venant de face
- 3 = Tir en course de la droite du panier à 45°.

- Le plot peut être contourné comme l'élève le souhaite.
- **Panier marqué = 2 pts.**
- Un « marcher » ou une reprise de dribble effectué sur le parcours sera sanctionné par une annulation du panier marqué.

Illustration



Epreuve 2 : GRUDA Junior

- 5 cerceaux situés à cheval sur la zone restrictive. (Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux)
- **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 = 2 pts
- Passer de l'un à l'autre en suivant l'ordre "1", "2", "3", "4" et "5" puis recommencer
- L'élève partenaire a la charge de récupérer le ballon joué et de retourner à son cerceau pour que l'élève puisse enchaîner un maximum de shoot.

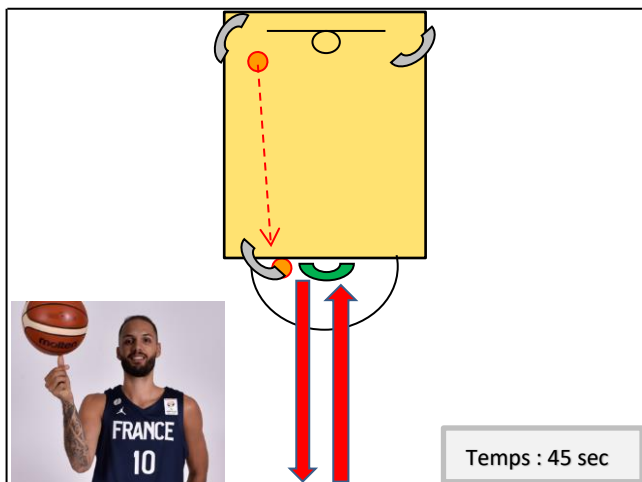
- **Panier marqué = 2 pts**

- Toute violation du règlement de BB entraîne l'annulation du panier marqué.

Matériel

Pastilles ou plots peuvent remplacer les cerceaux.

Illustration



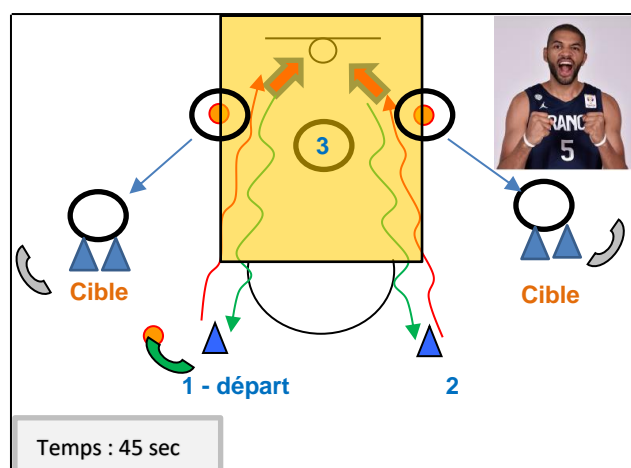
Epreuve 3 : FOURNIER Junior

- L'élève tentera le plus grand nombre de lancer franc possible pendant 1 minute.
- Après chaque lancer franc, l'élève effectue un aller-retour en touchant avec le pied la ligne du milieu de terrain.
- 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 = 2 pts

- Violation de la ligne des LF, ne touche pas avec le pied la ligne du milieu du terrain = le panier est annulé

Illustration



Epreuve 4 : BATUM Junior

- Départ de l'élève du plot « 1 » situé à 6,75 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 deuxième tir prend le rebond et pose le ballon dans le cerceau « 3 » placé dans la raquette.
 - L'élève doit effectuer deux passes, une sur chaque cible et dans l'ordre qu'il souhaite.
- Pour cela, il prend le ballon dans le cerceau placé dans la zone restrictive et tente de le faire passer dans la cible verticale en effectuant une passe poitrine à deux mains. Il doit garder un appui dans le cerceau en effectuant la passe.
- Deux élèves se chargent de récupérer les ballons et de les replacer dans les bons cerceaux.

- Recommencer le circuit en reprenant le ballon posé dans le cerceau '3', dribble vers le plot '1' et le contourne.

- Panier marqué = 2 points
- Passe dans le cerceau = 1 point

- Un « marcher », une reprise de dribble ou l'absence de double pas sur le tir sera sanctionné par une annulation du panier marqué.

Matériel :

La cible est ici un cerceau, accroché à des cônes ou tenu par des jalons.
Diamètre cerceau : entre 50 et 70 cm
Eventuellement il est tenu par un élève bras tendu

ANNEXE 2

- REGLEMENT du 3X3 benjamin(e)s et Minimes F et G scolaire -

Article 1 :

Les rencontres 3x3 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 de l'organisateur.

Article 4 :

Le match est lancé par un Check Ball par l'équipe qui aura au préalable remporté le tirage au sort effectué par l'arbitre entre les 2 capitaines. En cas de situation d'entre deux, la balle est donnée à la défense et la reprise du jeu se fait au-delà de la ligne à 3 pts, face au panier.

Article 5 :

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 ou 6m25 et 2 points à l'extérieur. Si toutefois il existe la ligne délimitant la zone à 1 ou 2 points. Si faute sur un joueur en position de tir : 1 point est accordé et reprise par un Check Ball pour l'adversaire.

Article 6 :

Le match se joue en 1 séquence de 10 minutes ou temps adapté au nombre d'équipes (2x5 mn ou 2x6 mn). En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux équipes jouent jusqu'à ce qu'une équipe marque (panier à 1, 2 points ou faute sur tir) et elle sera déclarée vainqueur.

Article 7 :

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 et le joueur reprendra le jeu en dribblant ou en faisant une passe depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier pour l'amener derrière l'arc de cercle (ligne à 2 pts).

Article 10 :

Pour qu'une attaque soit valable, la balle doit être ressortie au-delà de la ligne à 2 pts. 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 2 pts, face au panier par un Check Ball.

Article 11 :

Tout comportement déplacé et ou antisportif peut amener la disqualification du joueur et/ou de l'équipe.

