

# LE CHALLENGE U11

Qu'est-ce que c'est ?

Par le Comité Calvados Basketball



Le Challenge U11 est un événement particulièrement apprécié des jeunes basketteurs. Il est unique en France et se déroule dans le Calvados. C'est une copie adaptée du Challenge Benjamin(e)s. Il permet d'avoir une première approche des épreuves pour le préparer au Challenge Benjamin(e)s qui permet au premier de partir aux Etats-Unis.

Ce challenge comprend 4 épreuves individuelles permettant de mettre en avant les qualités de shoots, de passes et de dribbles des jeunes dans cette catégorie. Il s'agit d'un parcours d'épreuves de 2 tours et d'une épreuve chronométrée.





# LES OBJECTIFS DU CHALLENGE U11

BAH OUI, ÇA SERT  
À QUOI ?



1. Maîtriser les fondamentaux incontournables dans cette catégorie.

2. Respecter la règle du "marcher".

3. Mettre en valeur la performance individuelle de l'enfant.

4. Favoriser la répétition de gestes techniques à travers des épreuves individuelles.

5. Préparer le challenge Benjamin(e)s FFBB



# La finale



ORGANISÉ PAR  
LE COMITÉ DU CALVADOS ET  
... ?



Avril 2024



# LES ÉPREUVES DU CHALLENGE

WOW

- L'ÉPREUVE MARINE JOHANNES
- L'ÉPREUVE VICTOR WEMBANYAMA
- L'ÉPREUVE ILIANA RUPERT
- L'ÉPREUVE EVAN FOURNIER

LES NOTIONS DE DISTANCES SONT ADAPTÉES PAR RAPPORT AU CHALLENGE BENJAMIN.





# LES DIFFÉRENCES AVEC LE



- DISTANCES PLUS COURTES
- PANIERS PLUS BAS 2.65M
- 2 PASSAGES POUR LES ÉPREUVES :  
JOHANNES / WEMBY / RUPERT
- CHRONO DE 45 SECONDES



# L'ÉPREUVE MARINE JOHANNES

## Déroulement :

### Pour démarrer :

Le joueur démarre dos au panier au spot **N°1** avec le pied **G** gauche sur l'emplacement matérialisé au sol (cerceau, pastille etc...)

Le pied Droit est hors de l'emplacement.

Au retentissement du klaxon du départ de l'épreuve ,

il reçoit une passe de son partenaire (situé à 3m de lui – une marque au sol signifie l'emplacement du passeur)

Il effectue un huit entre les jambes avec le ballon.

Il pivote pour se positionner face à la cible.

Il fait un départ croisé pour accéder au panier en dribble et effectue un tir en course.

Il ne s'occupe pas du rebond.

### Pour continuer le circuit : (spot face à la cible)

Il court vers le spot **N°2** le plus vite possible (sans ballon)

Il pose un appui de son choix sur l'emplacement matérialisé au sol (cerceau, pastille etc...)

L'autre pied est hors de l'emplacement.

Idem pour la suite de l'exercice.

### Pour continuer le circuit :

Il court vers le spot **N°3** le plus vite possible (sans ballon)

Il pose le pied **D** droit sur l'emplacement matérialisé au sol (cerceau, pastille etc...)

Le pied Gauche est hors de l'emplacement.

Idem pour la suite de l'exercice.

### Pour continuer le circuit : (revenir au 1<sup>er</sup> spot)

Il court vers le spot **N°1** le plus vite possible (sans ballon)

Il pose le pied **G** gauche sur l'emplacement matérialisé au sol (cerceau, pastille etc...)

Le pied droit est hors de l'emplacement.

Idem pour la suite de l'exercice.

## Règles :

- **Durée** : 2 tours

- **Ordre** : passer du spot 1 vers le spot 2 puis le 3 et recommencer dans cet ordre

- **Spot de départ** : le **N°1** derrière la ligne des 3 points (voir schéma)

**Comptage des points :**  
(1 panier = 2 points)

## Pénalités :

- Si le ballon tombe lors de la réalisation du huit l'enfant recommence son huit complet.

- Si le joueur fait un "marcher" au départ du spot, 1 point sera retiré du total obtenu et le panier sera refusé.

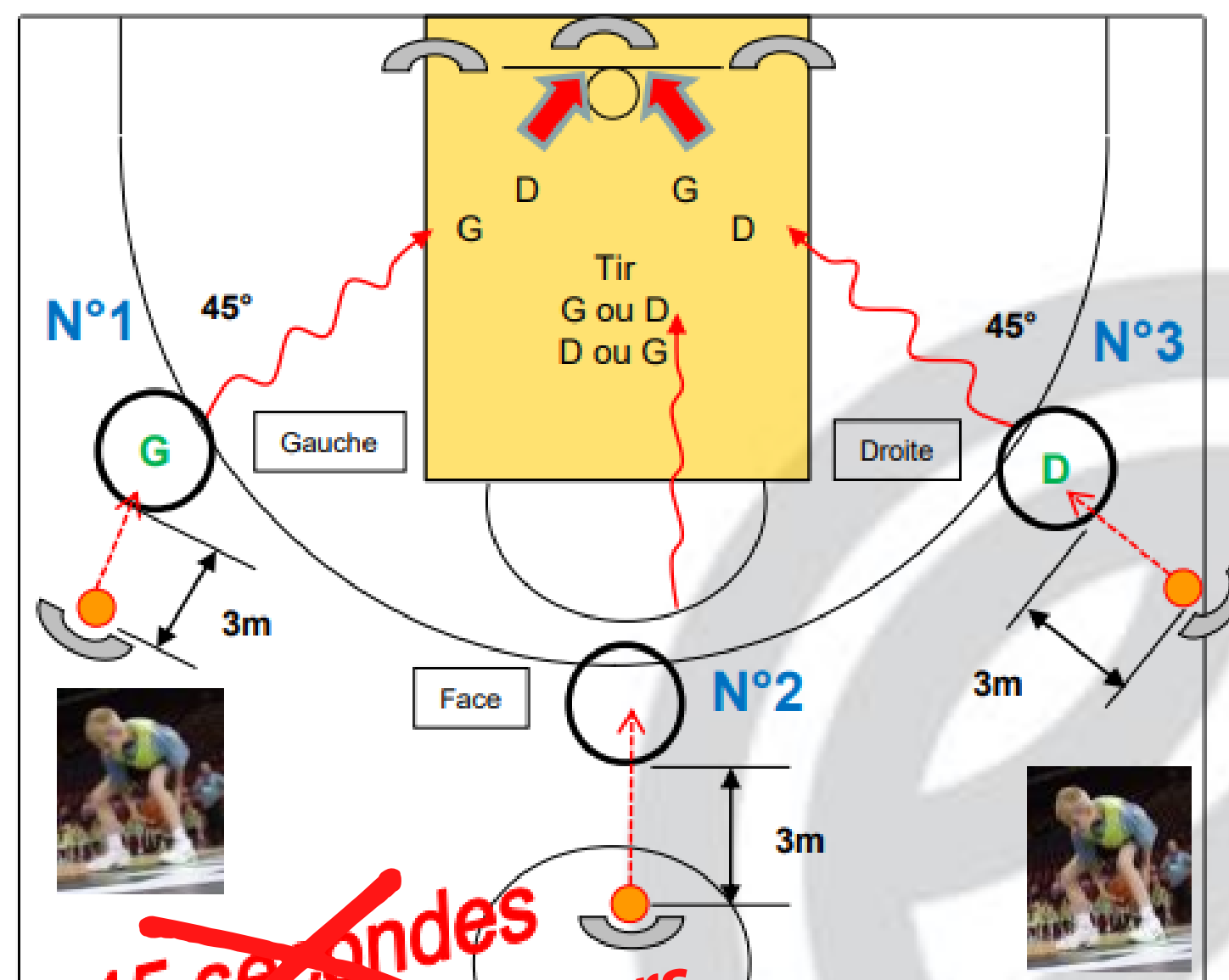
- Le panier sera refusé si il n'y a pas de départ croisé.

- Le panier sera refusé si il n'y a pas de bon choix d'appuis lors du tir en course.

- Le panier sera refusé si le joueur utilise sa mauvaise main de tir.

- 1 tireur -
- 3 passeurs -
- 2 ou 3 rebondeurs (libre) -

- Tir main gauche à gauche
- Tir main droite à droite
- Choix de la main de tir en face
- Accès au panier en départ croisé



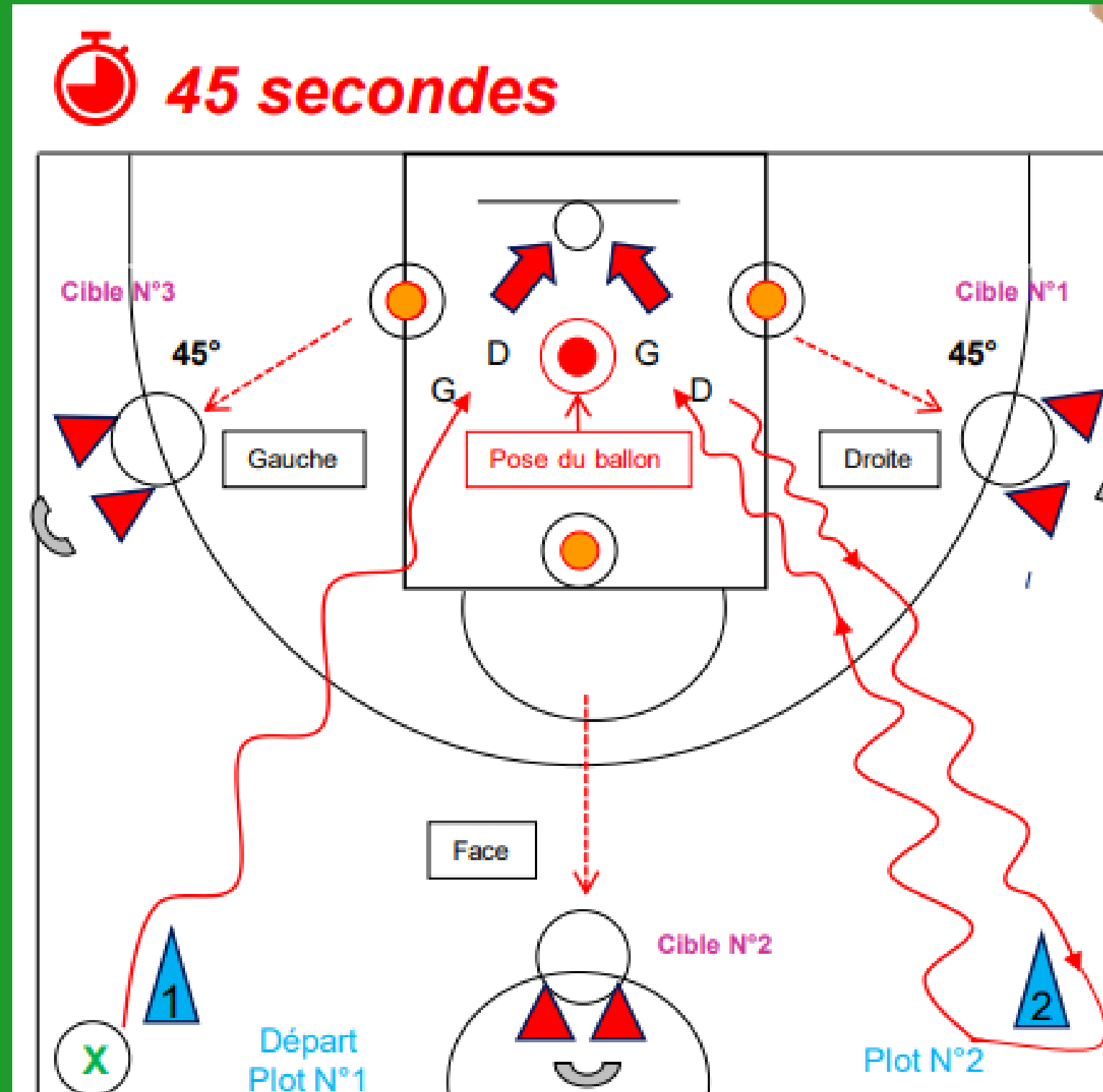
~~45 secondes~~  
2 tours



# L'ÉPREUVE WEMBANYAMA

## LES SAVOIR-FAIRE INCONTOURNABLES CHEZ LES 11-13 ANS

- Le rebond
- S'orienter
- Vision immédiate de la totalité du terrain
- Tir en course à grande vitesse à G et à D
- Différents lâchers
- Dribble à grande vitesse  
2 tours
- Dribble alternatif de CA
- Passe de précision
- Enchaîner deux gestes consécutivement





# L'ÉPREUVE ILIANA RUPERT

## I. Déroulement

- Le joueur tire des 7 positions dans l'ordre indiqué :

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Il démarre avec le ballon au spot N°1; Il recommence une nouvelle série au spot N°1...

- 1 joueur porteur (passeur) à chaque spot avec 1 ballon chacun.
- Ce joueur passeur récupère son ballon après chaque tir et revient se positionner à son spot.
- Le tir à 1 point se fait du demi-cercle devant la ligne de lancer-franc.
- Un appui doit être en contact avec le spot avant chaque prise de tir.

## II. Règles

- Durée : 45 secondes

- Ordre : Obligation de suivre l'ordre des spots lors d'une série...

**Une série est terminée lorsque les 7 tirs sont effectués sur les 7 spots**

- Recommencer une nouvelle série au spot N°1.
- La série en cours s'interrompt au retentissement du klaxon de fin d'épreuve (45 secondes).

- **A l'issue des 45 secondes** : Chaque panier marqué valide un certain nombre de points. Additionner les points inscrits selon le chiffre indiqué sur le spot.

Comptage des points:

T1 panier = 1, 2 ou 3 points

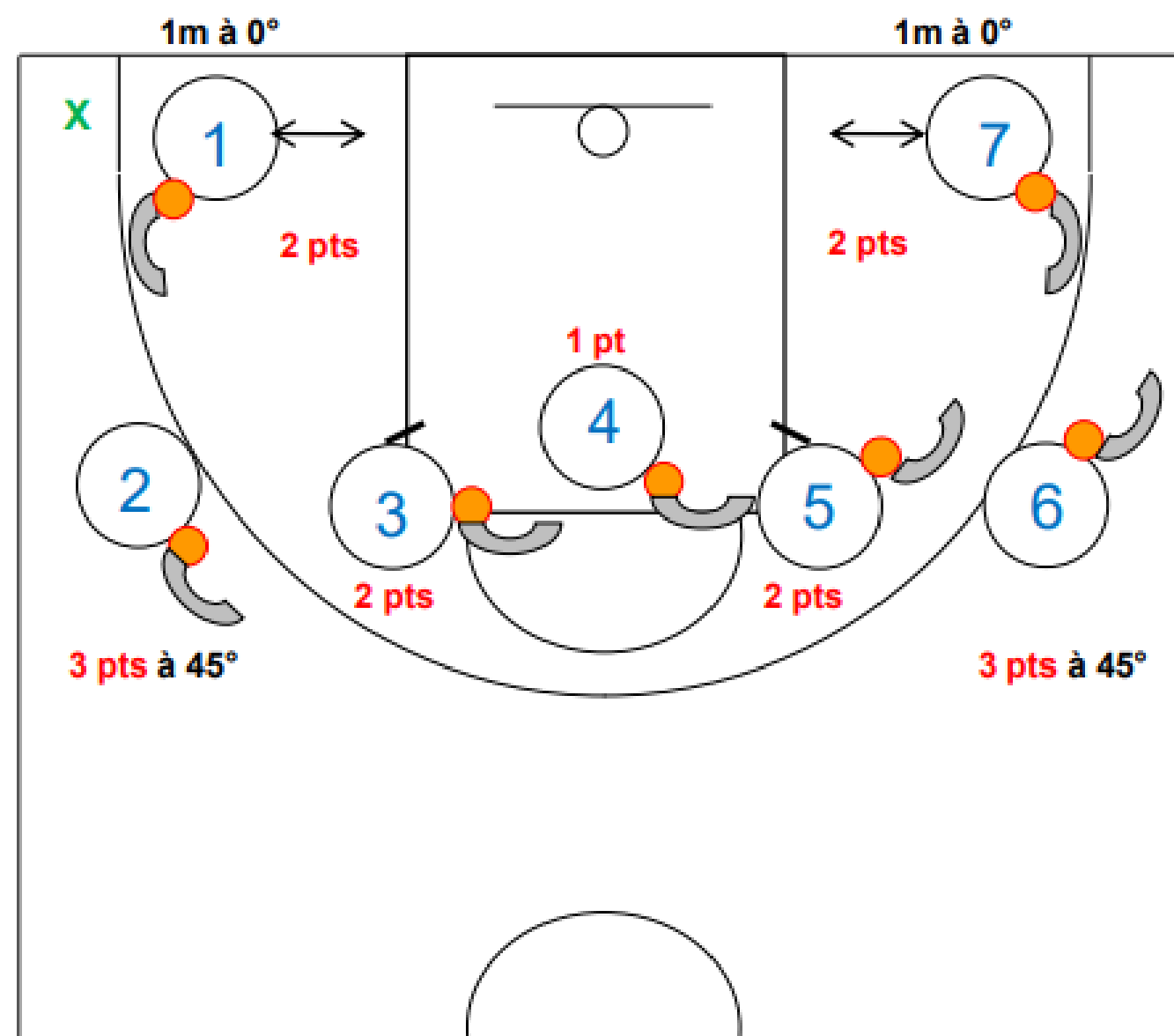
## III. Pénalités

- Si l'emplacement matérialisé pour le tir n'est pas respecté le panier sera refusé.
- Si aucun appui n'est en contact avec le spot avant la prise du tir, le panier sera refusé.

(cerceaux, plots, espaces, lignes...)

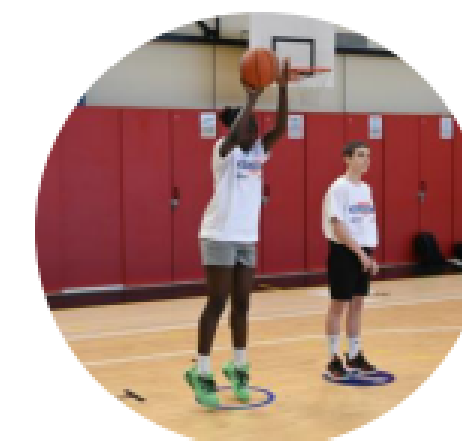
- ✓ Le joueur respecte l'ordre des spots proposés
- ✓ Les emplacements des spots de tirs sont positionnés sur le schéma et spécifiés au regard des mesures officielles d'un terrain 28 m par 15 m.

 **45 secondes**



## Mise en place

- 1 tireur / plusieurs ballons
- 1 ou plusieurs rebondeurs
- 1 ou plusieurs passeurs





# L'ÉPREUVE EVAN FOURNIER

**Le plus possible de lancers francs  
marqués en 45 secondes ...**

- 1 tireur -
- 2 rebondeurs -
- 1 passeur -



## Déroulement :

- Plusieurs séries de **2** lancers francs.
- Après 2 lancers-francs consécutifs tentés, courir poser 1 appui dans le rond central et revenir.

## Règles :

Durée : **45 secondes**

- 5 secondes pour effectuer un LF;
- Le klaxon retentit lors d'un tir de lancer franc =

**Si le ballon est parti des mains du tireur au retentissement du klaxon, 1 point sera comptabilisé si le lancer franc est marqué .**

## Comptage des points:

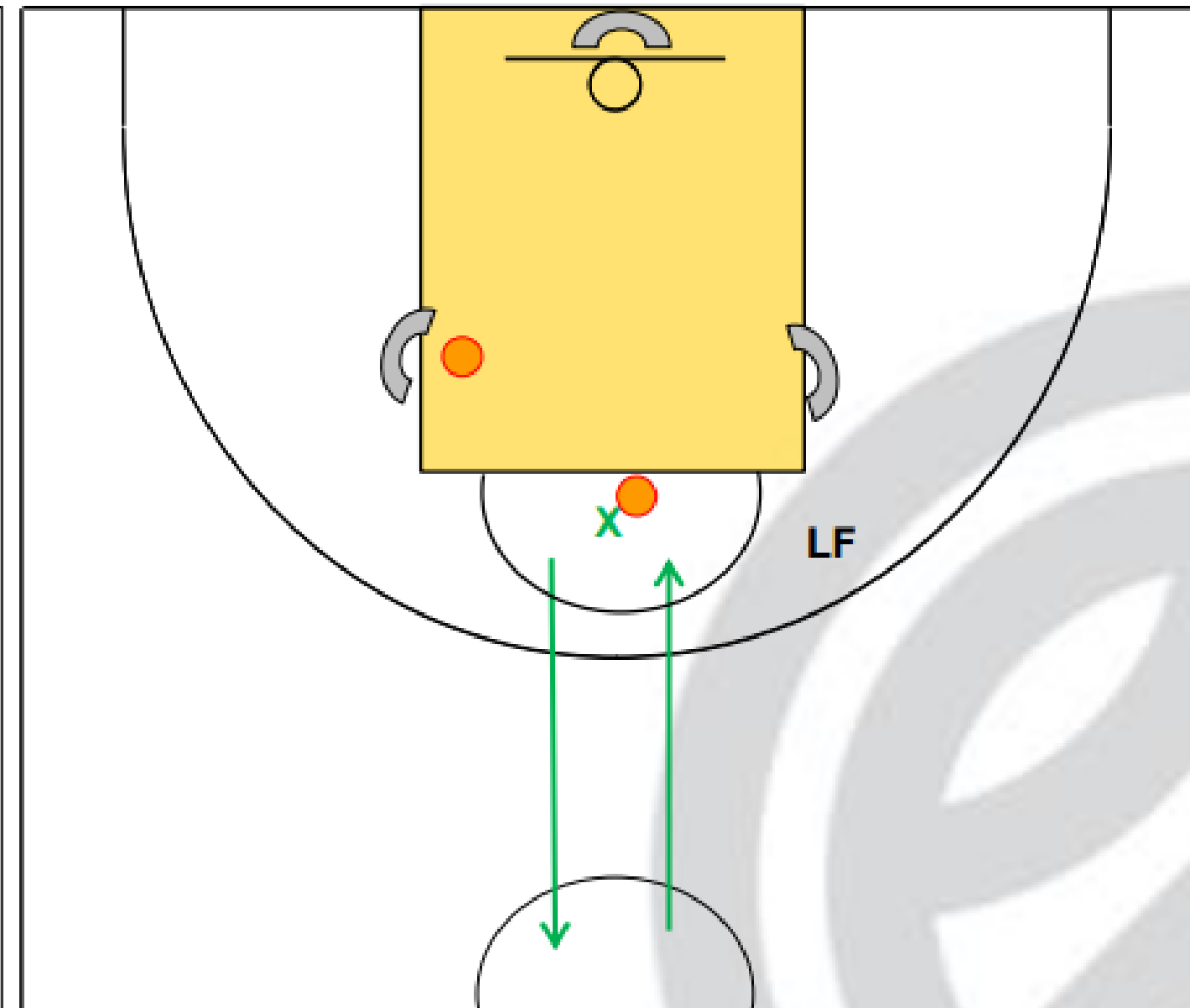
- **1 lancer marqué = 1 point**

## Bonus :

- **2 lancers consécutifs marqués de la même série = 3 points**

## Pénalités :

- Pied(s) sur la ligne de lancer-franc = lancer franc refusé.
- Ne pas aller poser le pied **dans le rond central** = le lancer franc sera refusé si il est marqué.





# SUPPORT PROPOSÉ PAR :



RÉFÉRENT DÉPARTEMENTAL : LAURENT LEBARBIER

laurent@calvadosbasketball.fr / 02 31 46 91 08

PRÉSENTATION PAR MAËL COLLIBEAUX & LÉA ROMAIN