

DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U9

2 CONCOURS – La rencontre débute par 2 concours constitués : un relais en dribble et un concours d'adresse, **qui servent d'échauffement**.

MATCH – A l'issue de ces deux concours, le match peut débiter en prenant en compte les points marqués lors des 2 premières épreuves (dribbles et tirs). Ainsi une rencontre peut débiter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

SCORE – Ces scores sont reportés sur la feuille de marque avant le début du match.

1 – UN RELAIS EN DRIBBLES



OBJECTIF : Les équipes effectuent ce parcours en parallèle. Lorsque l'une des équipes a moins de concurrents, un ou plusieurs jeunes effectuent le parcours 2 fois afin que le nombre de passages soit identique.

Attention : Le départ se fait sur une course droite et le retour en slalom, pour que l'enfant puisse s'arrêter plus facilement pour donner le ballon de la main à la main.

REMARQUES : Lors des passages de relais, la passe s'effectue de la main à la main. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers si ceux-ci n'avantagent pas outre mesure l'équipe concernée.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, l'épreuve se joue en trois manches. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

2 – UNE ÉPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Avec 2 ballons minimum/équipe (3 si cela est possible) et pendant 2 minutes, chaque équipe effectue un parcours en dribble avec un maximum de tirs.

REMARQUES : Les tirs s'effectuent en course ou de plein pied sous le cercle. Après avoir tiré, le jeune récupère son ballon et va le donner à un partenaire en faisant le tour du deuxième cône. Lors des passages de relais, la passe s'effectue de la main à la main. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers.

La 1ère manche se fait avec des tirs en course à droite, la 2ème avec des tirs en course à gauche et la 3ème se fait de face avec un tir de plein pied près du cercle.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, l'épreuve se joue en trois manches. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

A l'issue de ces deux épreuves, le match débute en prenant en compte les points marqués lors de ces deux épreuves. Ainsi une rencontre peut débiter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U11

CONCOURS DE TIRS – Qui sert d'échauffement avant le début de la rencontre et de la seconde mi-temps.

MATCH – A l'issue de ce concours le match peut débiter. Le gain de la manche 1 ou 2 donne à l'équipe la possession de la balle pour commencer (balle en zone avant). En cas d'égalité des concours lors d'une manche, faire un entre-deux pour démarrer la période.

SCORE FIN DE MATCH – Si égalité à la fin du match, une prolongation de 2 minutes sera jouée. S'il y a à nouveau égalité c'est le total des points marqués lors des concours qui servira à départager les 2 équipes. En cas de score toujours nul, refaire un concours de tirs. (Penser à noter les scores).

UNE ÉPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Valorisation du shoot en U11 : mise en place d'un atelier shoot en 2 manches : 1^{ère} avant le match et la 2^{ème} à la mi-temps. Le gain de la manche **donne à l'équipe la possession de la balle** pour le début de la 1^{ère} ou 2^{ème} mi-temps (balle en zone avant). Durée de l'atelier 3mn. Le 1^{er} atelier doit être pris en compte dans l'échauffement et le 2^{ème} sur le mi-temps afin de ne pas rallonger la durée des rencontres.

DEROULEMENT : l'enfant part du rond central et choisit le plot d'où il va tirer. Il y aura un plot à 1 pt, un à 2pts et un à 3pts en fonction de leur emplacement. 1^{ère} manche : plots à droite, 2^{ème} manche : plots à gauche. L'atelier se fait sur le panier où l'équipe jouera, 3 ballons par équipe. Le joueur ou joueuse part dès que le joueur ou joueuse précédent(e) a tiré. Revenir en dribble avec le ballon et le passer en main à main à un joueur ou joueuse qui est dans le rond central.

Pour chaque concours, les plots doivent être espacés de la même distance pour chaque équipe