

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES RENCONTRES MINIBASKET U9

Vous avez choisi d'encadrer le MiniBasket.

Dans un souci de respect des valeurs éducatives et sociales et pour répondre à l'esprit MiniBasket, voici l'ensemble des règles spécifiques ainsi que des conseils pédagogiques pour réussir une rencontre de MiniBasket.



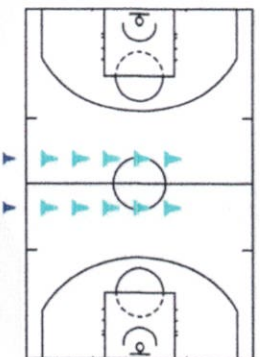
RÉSUMÉ VIDÉO DU DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U9

Echauffement de 20 minutes : Composé de 2 ateliers (dribbles et tirs)

Objectif : Apprentissage des fondamentaux

ATELIER 1 - RELAIS EN DRIBBLES

MISE EN PLACE de l'atelier
5 plots espacés de 3 mètres,
1 ballon par équipe



- Les 2 équipes effectuent le parcours en parallèle. Si une équipe a moins d'effectif, un ou plusieurs joueurs-joueuses effectuent le parcours une deuxième fois afin que le nombre de passages soit identique.

- Le départ se fait en dribble sur une course droite et un retour en slalom.
- Le passage de la balle se fait par un main à main - **PASSE NON AUTORISÉE**

L'atelier se déroule en **3 MANCHES**
2 ou 3 manches gagnées = 2 points
0 ou 1 manche gagnée = 1 point
En cas d'égalité, on attribue 2 points à chaque équipe

RÈGLE DES 30 POINTS

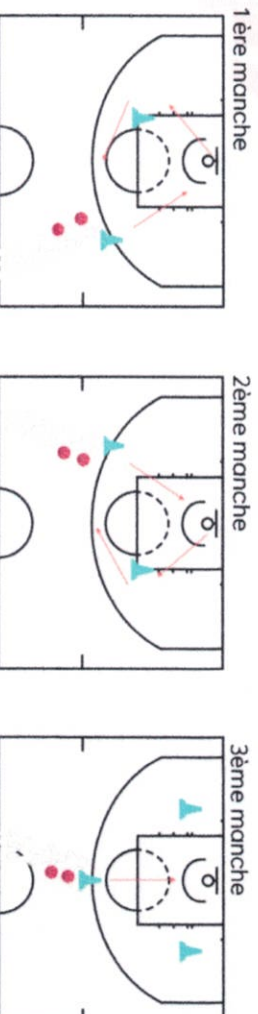
L'écart entre les deux équipes ne peut pas excéder 30 points.

Lorsque l'écart de 30 points est atteint : le score affiché au tableau d'affichage est stoppé, le score indiqué sur l'e-marque est stoppé, le score reste inchangé jusqu'à la fin du temps réglementaire.

ATELIER 2 - ÉPREUVE D'ADRESSE

MISE EN PLACE de l'atelier : 1 plot au coin de la raquette, 1 plot à 45° à la ligne des 3 points
2 ballons par équipe

DURÉE : 2 minutes par manche



- Chaque équipe effectue le parcours en dribble avec un maximum de tirs en course, ou de plein pied si le tir en course n'est pas acquis.

- Le/la joueur-se récupère son ballon après son tir, fait le tour du 2ème plot et transmet le ballon de la main à la main à son/sa coéquipier(e)

- **1ère manche** : Tir en course à droite
- **2ème manche** : Tir en course à gauche
- **3ème manche** : Tir de face de plein pied près du cercle (suivant l'aptitude du joueur, soit la ligne des lancers-francs U9, soit plus proche du panier)

L'atelier se déroule en **3 MANCHES de 2 MINUTES** chacune
2 ou 3 manches gagnées = 2 points
0 ou 1 manche gagnée = 1 point
En cas d'égalité, on attribue 2 points à chaque équipe

REPORTER LES POINTS DES 2 ATELIERS
sur la e-marque avant le début du match.

ÉGALITÉ EN FIN DE MATCH

En cas d'égalité à la fin du match, le **SCORE NUL EST AUTORISÉ**. Il n'y a pas de prolongations.

