

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES RENCONTRES MINIBASKET U11

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 U11

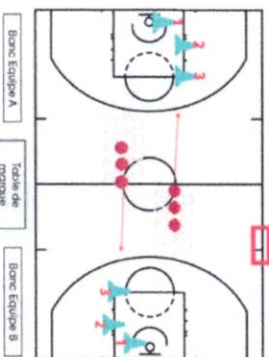
Echauffement de 5 minutes composé de 2 ateliers de tirs
Objectif : Apprentissage et valorisation du tir

1ÈRE MANCHE - AVANT LE DÉBUT DE LA RENCONTRE

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

3 plots : 1 plot poste haut coin de la roquette à droite (3 points), 1 plot 45° roquette (2 points), 1 plot cercle de non-charge à droite (1 point)

3 ballons par équipe
DURÉE : 3 minutes



- Départ du rond central, le/la joueur-joueuse dribble et choisit un plot
- Valeur des plots, du plus proche au plus éloigné du panier : 1 point, 2 points et 3 points
- Il ou elle revient en dribblant et transmet le ballon à son/sa coéquipier(e) par un main à main - **PASSE NON AUTORISÉE**

- Le/la joueur-joueuse part dès que le/la joueur-joueuse précédent(e) a tiré.

- Le gain de la manche 1 donne à l'équipe la possession de balle en zone avant* pour la période 1.

*Victoire de l'équipe B = remise en jeu dans cette zone.

REPORTER LES SCORES DE CETTE MANCHE sur la feuille d'aide à l'e-marque.
cf :  à droite

RÈGLE DES 30 POINTS

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

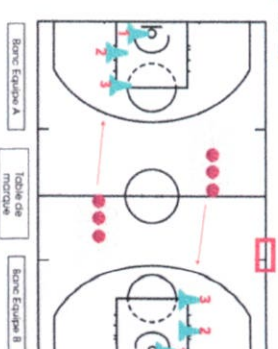
Lorsque l'écart de 30 points est atteint : le score affiché au tableau d'affichage est stoppé, l'e-marque est stoppé, le score reste inchangé jusqu'à la fin du temps réglementaire.

2ÈME MANCHE - A LA MI-TEMPS

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

3 plots : 1 plot poste haut coin de la roquette à gauche (3 points), 1 plot 45° roquette (2 points), 1 plot cercle de non-charge à gauche (1 point)

3 ballons par équipe
DURÉE : 3 minutes



- Même fonctionnement que la 1ère manche.

- Le gain de la manche 2 donne à l'équipe la possession de balle en zone avant* pour la période 4.

*Victoire de l'équipe A = remise en jeu en zone avant

ÉGALITÉ EN FIN DE MATCH

REPORTER LES SCORES DES 2 MANCHES sur la feuille d'aide à l'e-marque ou sur un téléphone. Ils pourront vous servir en cas d'égalité à la fin du match.



- En cas d'égalité à la fin du match, une prolongation de 2 minutes est jouée.

- En cas d'égalité à l'issue de la prolongation, l'équipe qui a totalisé le plus de points lors des 2 MANCHES de tirs remporte la victoire du match.

- Dans ce cas, ajouter un point au score du match pour l'équipe gagnante.

- En cas d'égalité entre les deux équipes lors du cumul des points des 2 MANCHES de tirs, refaire une manche de tirs et ajouter un point au score du match pour l'équipe gagnante.