

Challenge Panier d'Or

Saison 2023/2024



Comité Départemental des Côtes d'Armor

PANIER D'OR



Challenge Panier d'Or

Saison 2023/2024

Public concerné

Challenge réservé uniquement aux licencié(e)s né(e)s en 2013 et 2014.

2 phases

1) PHASE CLUBS : organisation autonome de chaque club (envoi par mail au CD22 de la liste des participant(e)s de chaque club avec les résultats aux 4 épreuves)

2) FINALES DEPARTEMENTALES : présence des 12 meilleurs scores garçons et des 12 meilleurs scores filles du département suite à la phase clubs.

Les dates des différentes phases :

1) PHASE CLUBS : **De Octobre 2023 jusqu'à fin Avril 2024**

→ Organisation des épreuves au sein des clubs et remise des finalistes au Comité Départemental.

2) FINALE DEPARTEMENTALE : **le Mercredi 29 Mai 2024 à Yffiniac**

OBJECTIFS DU CHALLENGE PANIER D'OR

- ❖ Maitriser les fondamentaux incontournables de la catégorie U11
- ❖ Favoriser la répétition de gestes techniques à travers des épreuves individuelles
- ❖ Favoriser la vitesse d'exécution des gestes techniques
- ❖ Mettre en valeur la performance individuelle de l'enfant
- ❖ Outil de détection pour l'Equipe Technique Départementale 22
- ❖ Avoir des éléments supplémentaires pour construire vos séances d'entraînement
- ❖ Rassemblement autour d'un moment festif pour le club et les jeunes

4 EPREUVES INDIVIDUELLES

- Epreuve 1 : « **Le grand 8** » (Dextérité - Tir en course)
- Epreuve 2 : « **Le yoyo** » (Dribble - Passe - Tir en course)
- Epreuve 3 : « **Le feu d'artifice** » (Adresse - Tir à mi-distance)
- Epreuve 4 : « **La cible** » (Lancers francs)

Epreuve 1 : « Le Grand 8 »

Dextérité - Tir en course

LES SAVOIR-FAIRE INCONTOURNABLES CHEZ LES U11

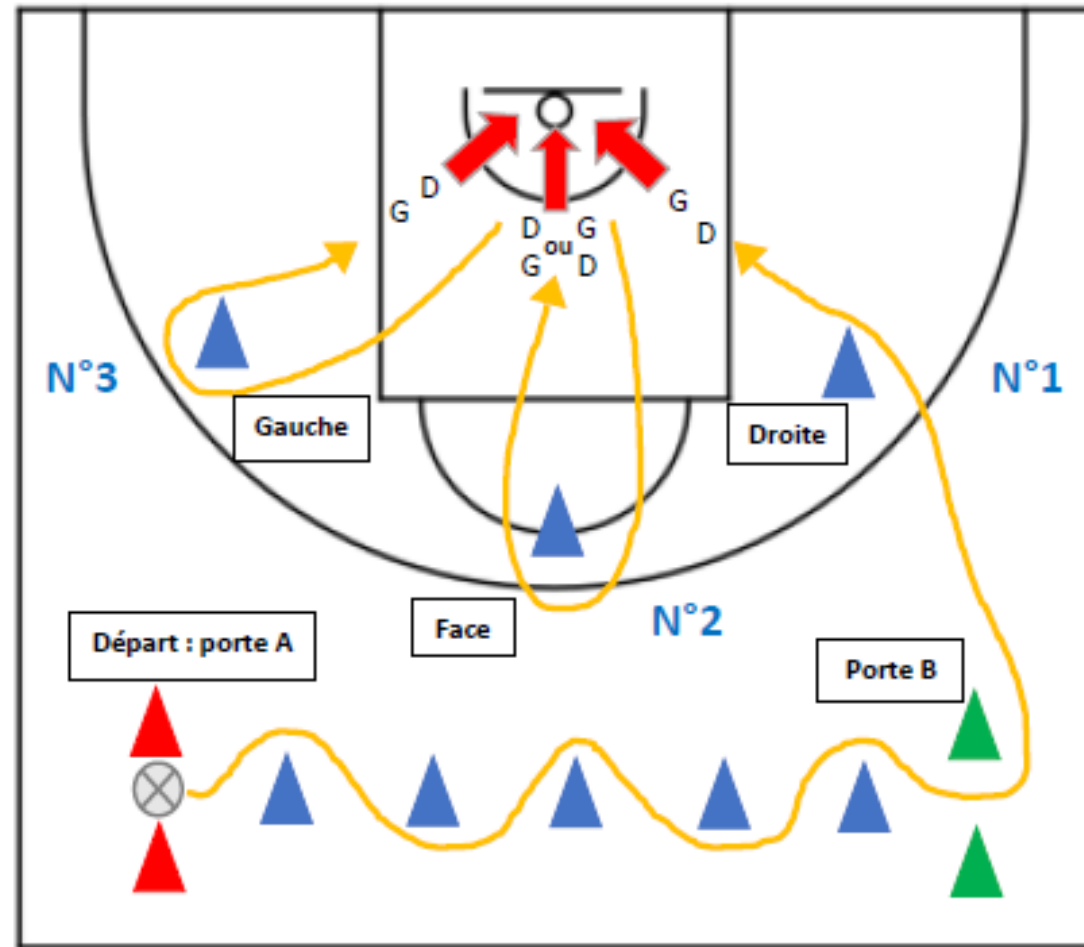
- ✓ La motricité et la coordination
- ✓ La capacité à changer de rythme
- ✓ La capacité à changer de direction
- ✓ Les tirs en course à droite et à gauche après dribble

Appuis droite/gauche à droite
Choix des appuis sur le tir de face
Appuis gauche/droite à gauche

MATERIEL : 12 plots / 1 ballon

- 1 tireur

45 secondes



Epreuve 1 : « Le Grand 8 »

Dextérité - Tir en course

DEROULEMENT

Pour démarrer :

Le joueur commence entre les plots de la **porte A** et effectue le slalom en dribble.
Il passe dans la **porte B** et va contourner le **plot N°1** pour faire un **tir en course à droite**.

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

Après avoir pris son rebond, il contourne le **plot N°2** dans l'axe puis va effectuer un **tir en course de face**.

Pour continuer le circuit :

Après avoir pris son rebond, il va contourner le **plot N°3** pour effectuer un **tir en course à gauche**.

Après avoir pris son rebond, il part en dribble pour passer par la **porte B**, il effectue le slalom dans le **sens inverse** et passe dans la **porte A** pour effectuer les 3 tirs en course en commençant pour le **plot N°3**.

Idem pour la suite de l'exercice.

REGLES

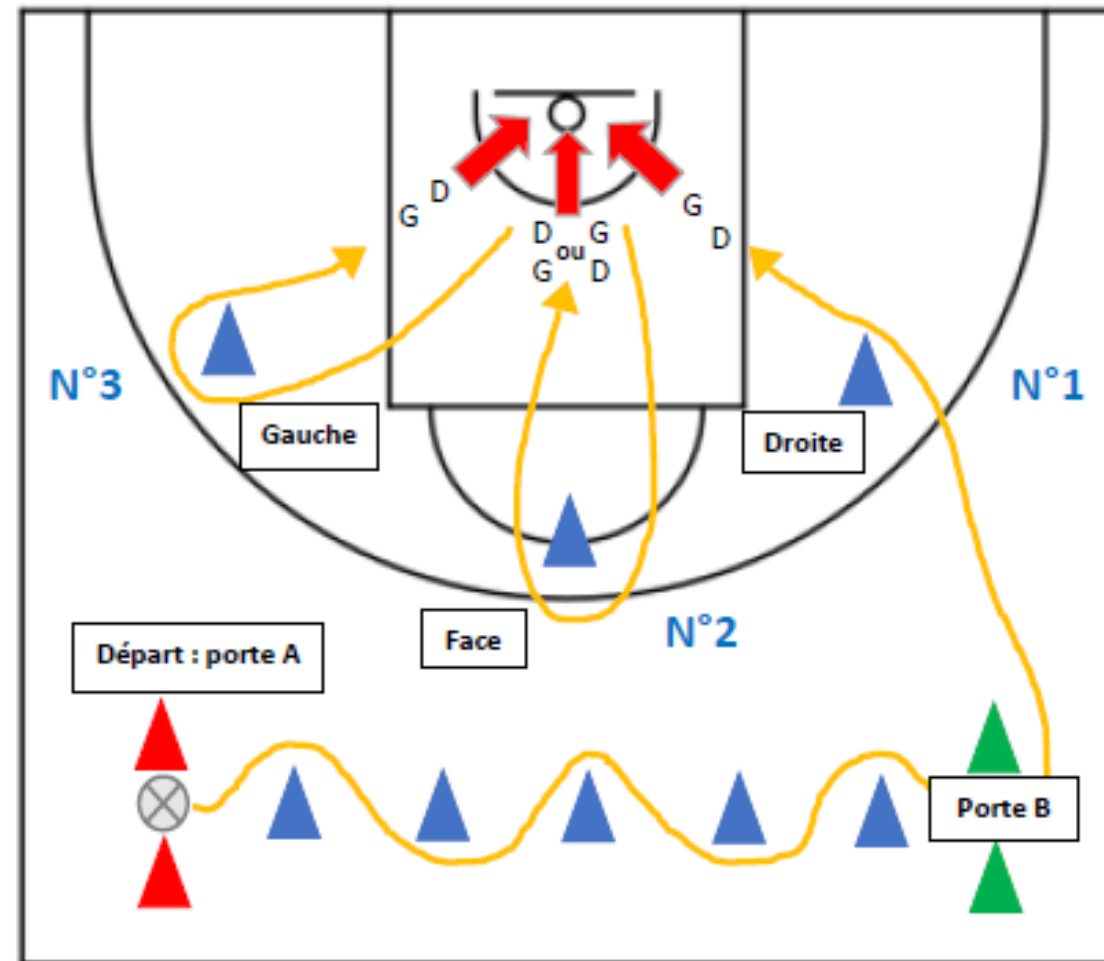
- **Durée : 45 secondes**
- **Ordre** : passer du plot **N°1** vers le plot **N°2** puis le **N°3** puis recommencez dans le **sens inverse** (du plot **N°3** vers le plot **N°1**).
- **Spot de départ** : entre les plots de la **porte A** (voir schéma)

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- 1 panier avec les « bons appuis » = **2 POINTS**
- 1 panier avec les « bons appuis » + la « bonne main » (main gauche à gauche et main droite à droite) = **4 POINTS**
- Panier refusé si « mauvais appuis » / « marcher » = **0 POINT**

- 1 tireur

45 secondes



Epreuve 2 : « Le Yoyo »

Dribble - Passe - Tir en course

LES SAVOIR-FAIRE INCONTOURNABLES CHEZ LES U11

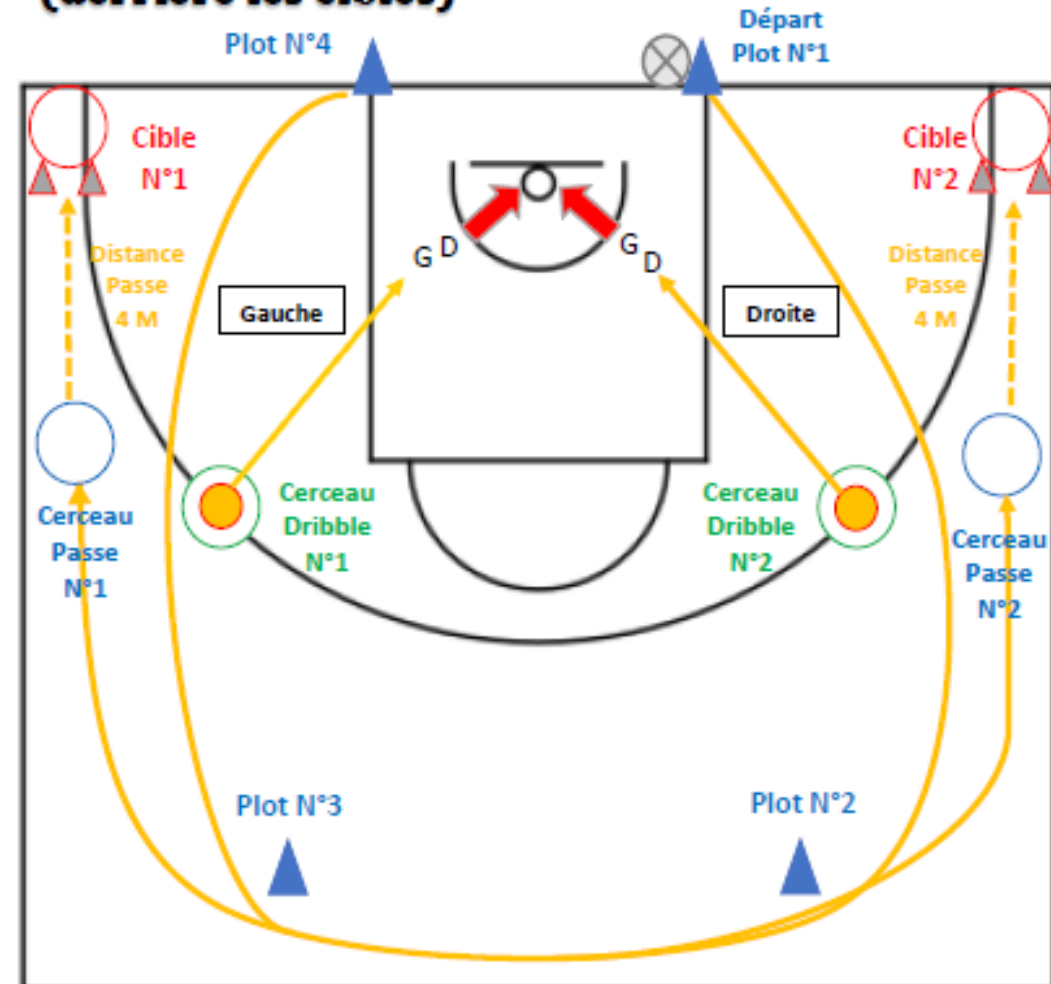
- ✓ La motricité et la coordination
- ✓ La capacité à changer de rythme
- ✓ La capacité à changer de direction
- ✓ Utilisation du dribble de contre-attaque
- ✓ Passer le ballon à deux mains avec précision
- ✓ Les tirs en course à droite et à gauche après dribble

Appuis gauche/droite à gauche
Appuis droite/gauche à droite

MATERIEL : 3 ballons / 2 cibles à mi-hauteur / 4 plots / 4 cerceaux

- 1 tireur
- 2 personnes en aide
(derrière les cibles)

45 secondes



Epreuve 2 : « Le Yoyo »

Dribble - Passe - Tir en course

DEROULEMENT

Le joueur démarre du **plot N°1** placé à l'intersection de la ligne de la raquette et de la ligne de fond intitulé : **Départ**.

Il part en dribble pour aller contourner les **plots N°2 et N°3** en passant par l'extérieur et se dirige vers le **cerceau Passe N°1** positionné face à la **cible N°1**.

Le joueur doit réaliser une **passe directe à deux mains** dans la **cible N°1**, située à mi-hauteur à 4 mètres, en ayant **au minimum un appui au sol dans le cerceau** pour que la passe soit comptabilisée. Après sa passe, il récupère un ballon situé dans le **cerceau Dribble N°1** et effectue un **départ croisé** avec le **pied de pivot gauche à l'intérieur du cerceau** pour enchaîner un tir en course à gauche.

Il récupère son rebond, contourne le **plot n°4** et enchaîne le circuit dans le **sens inverse** sur le même principe en contournant les **plots N°3 et N°2** toujours par l'extérieur et se dirige vers le **cerceau Passe N°2** positionné face à la **cible N°2**.

Après la **passe directe à deux mains** réalisée dans la **cible N°2**, située à mi-hauteur, il récupère le ballon dans le **cerceau Dribble N°2** et effectue un **départ croisé** avec le **pied de pivot droit à l'intérieur du cerceau** pour enchaîner un tir en course à droite.

Il récupère son rebond, contourne le **plot N°1** en dribblant puis **recommence le circuit**.

REGLES

- **Durée** : 45 secondes

- **Ordre** : Cerceau Passe N°1 – Cerceau cible N°1 - Cerceau Dribble N°1 – Cerceau Passe N°2 – Cerceau cible N°2 – Cerceau Dribble N°2

- **Spot de départ** : Derrière la ligne de fond au niveau du **plot N°1 Départ**

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- 1 panier avec les « bons appuis » = **2 POINTS**

- 1 panier avec les « bons appuis » + la « bonne main » (main gauche à G / main droite à D = **4 POINTS**)

- Passe réussie dans la cible = **2 POINTS**

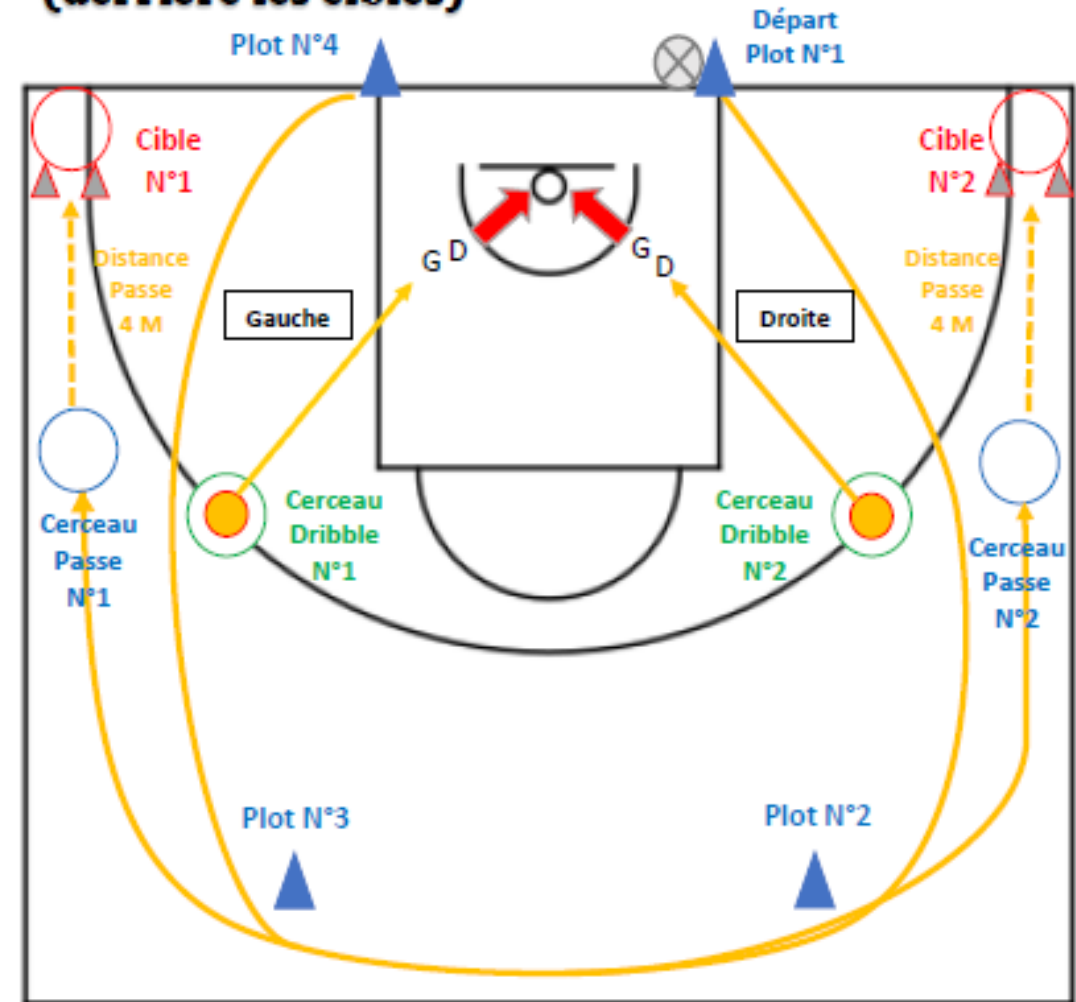
- Panier refusé si « mauvais appuis » / « marcher » = **0 POINT**

N.B. : Positionner des personnes derrière les cibles pour récupérer les ballons et repositionner le matériel si nécessaire.

• **1 tireur**

• **2 personnes en aide (derrière les cibles)**

45 secondes



Epreuve 3 : « Le feu d'artifice »

Adresse - Tir à mi-distance

LES SAVOIR-FAIRE INCONTOURNABLES CHEZ LES U11

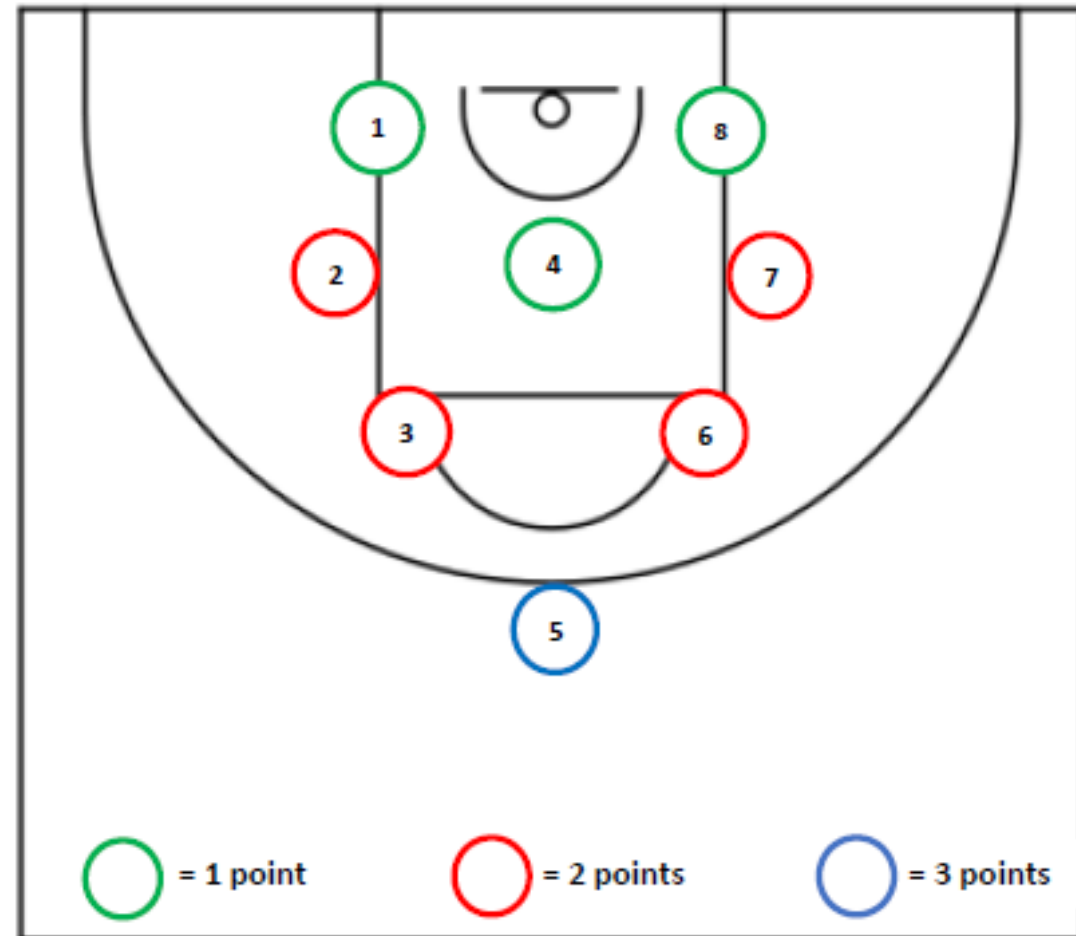
- ✓ Accrochage visuel sur la cible depuis plusieurs endroits
- ✓ Tir de plain-pied
- ✓ Prise et tenue du ballon
- ✓ Alignement des appuis et équilibre du corps

**Les joueurs doivent respecter
l'ordre des spots**

MATERIEL : 3 ballons / 8 plots

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

**Temps
libre**



Epreuve 3 : « Le feu d'artifice »

Adresse - Tir à mi-distance

DEROULEMENT

Le joueur tire des 8 positions avec l'obligation de **respecter l'ordre** indiqué : **1,2,3,4,5,6,7,8**.

Il démarre une série avec un ballon au **spot n°1** et commence une nouvelle série au **spot n°1**.

Le tir à 1 point dans l'axe se fait du demi-cercle devant la ligne de lancer franc.

Chaque joueur doit réaliser **deux tours complets sur les 8 positions soit 16 tirs sur l'ensemble de l'épreuve**.

1 tireur, 1 passeur et 2 rebondeurs s'organisent pour récupérer les ballons après chaque tir et se positionner à un spot pour faciliter la réussite du tireur.

REGLES

- Durée : **temps libre** → **épreuve non chronométrée**

- Ordre : obligation de respecter l'ordre des positions lors d'une série.

Une série est terminée lorsque les 8 tirs sont effectués aux 8 spots

- Recommencer la nouvelle série au **spot n°1**.

- Spot de départ : **spot n°1**

- A l'issue des deux tours complets : chaque panier marqué valide un certain nombre de points (1, 2 ou 3 points).

→ Additionner les points inscrits selon le score indiqué pour le spot.

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- 1 tir marqué sur un spot vert = **1 POINT**

- 1 tir marqué sur un spot rouge = **2 POINTS**

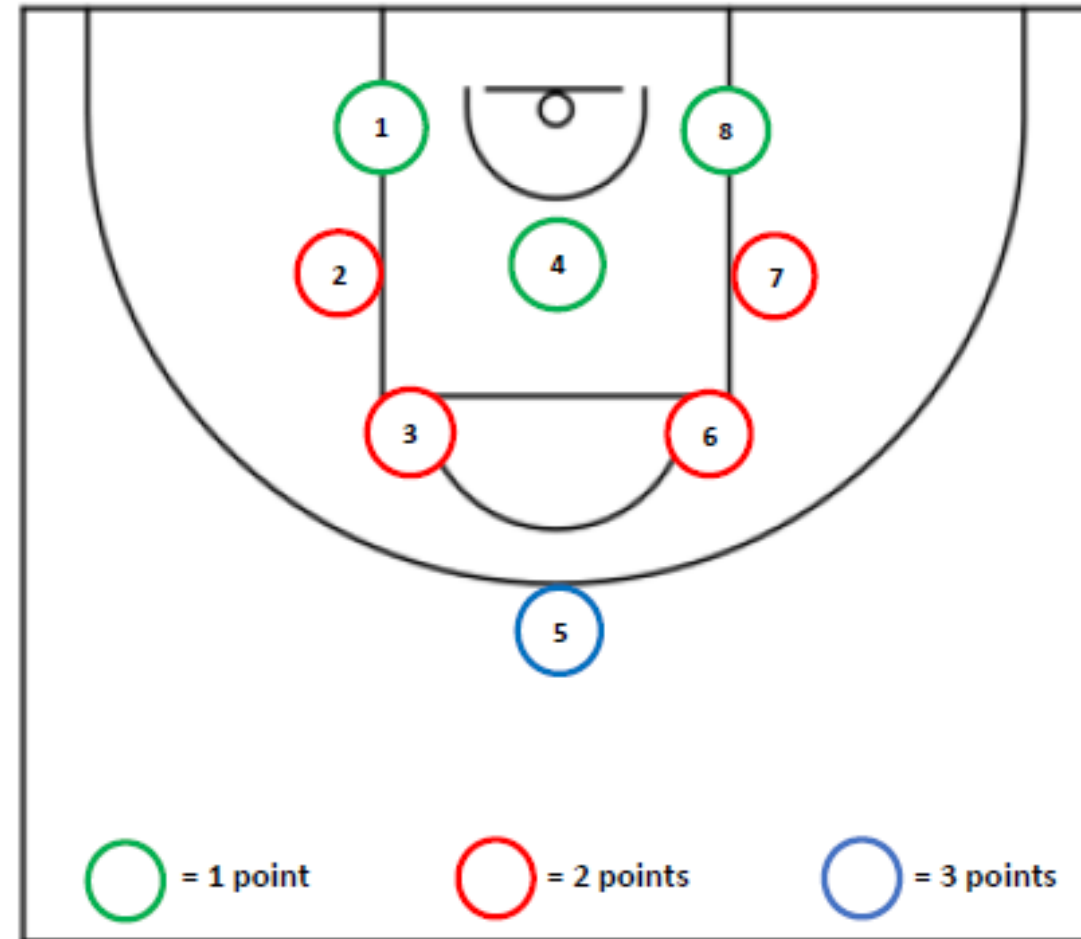
- 1 tir marqué au spot bleu = **3 POINTS**

- Si l'emplacement matérialisé pour le tir n'est pas respecté le panier sera refusé.

N.B. : 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.

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

Temps libre



Epreuve 4 : « La cible »

Lancers francs

LES SAVOIR-FAIRE INCONTOURNABLES CHEZ LES U11

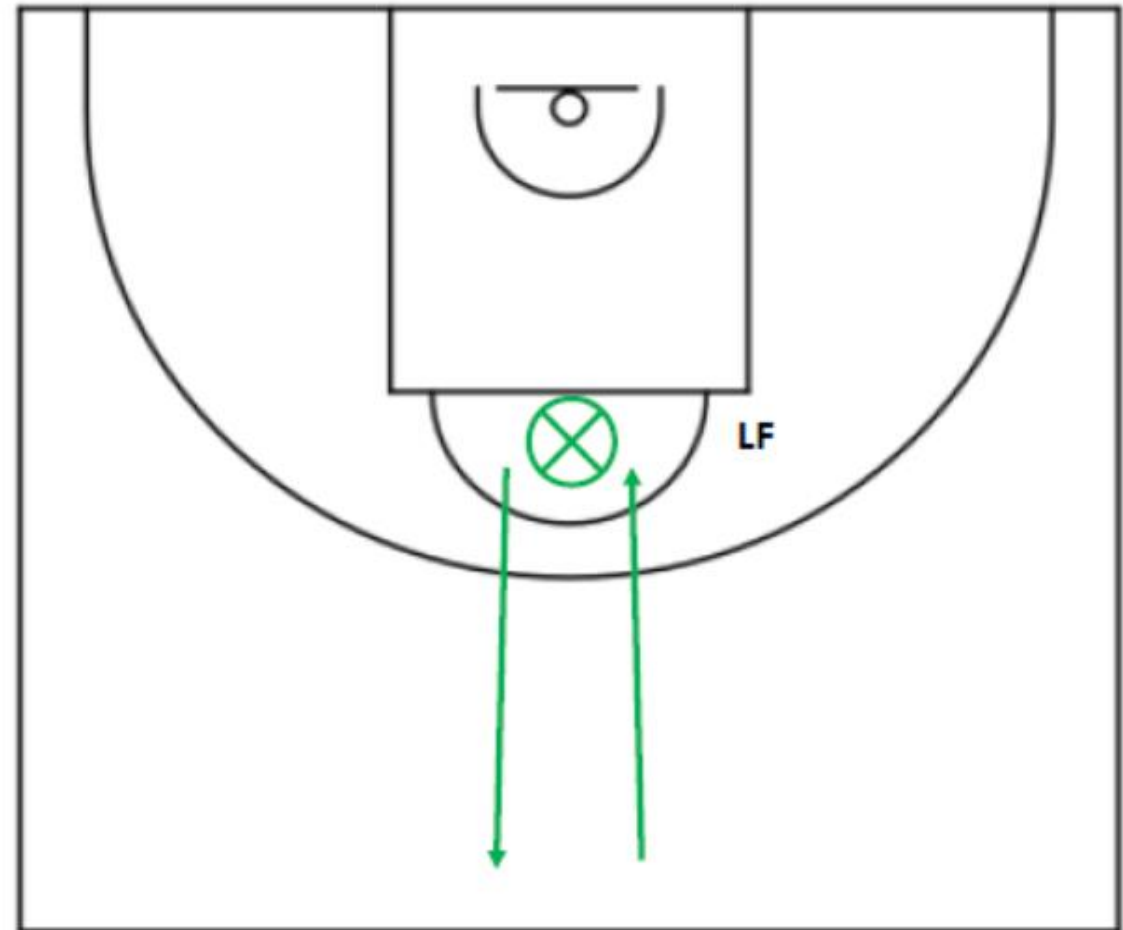
- ✓ L'adresse aux lancers francs suite à un effort
- ✓ Recherche d'une mécanique de tir

2 lancers francs par série

MATERIEL : 2 ballons / 3 plots

- 1 tireur
- 1 passeur
- 2 rebondeurs

45 secondes



Epreuve 4 : « La cible »

Lancers francs

DEROULEMENT

Plusieurs séries de 2 lancers francs.

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

1 tireur, 1 passeur et 2 rebondeurs s'organisent pour récupérer les ballons après chaque tir pour faciliter la réussite du tireur.

REGLES

- Durée : 45 secondes

5 secondes pour tirer un lancer franc.

COMPTAGE DES POINTS / PENALITES

- 1 lancer franc marqué = 1 POINT

BONUS : 2 lancers francs consécutifs marqués de la même série = 3 POINTS

- Pied sur la ligne de lancer franc = panier refusé

- Obligation d'aller poser le pied dans le rond central après le deuxième tir d'une série sinon lancer franc refusé s'il est marqué.

N.B. : Le klaxon de fin d'épreuve retentit lors d'un lancer franc = si le ballon est parti des mains du tireur au moment du klaxon, le tir sera comptabilisé si le lancer franc est marqué.

- 1 tireur

- 1 passeur

- 2 rebondeurs

45 secondes

