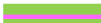

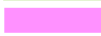
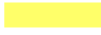



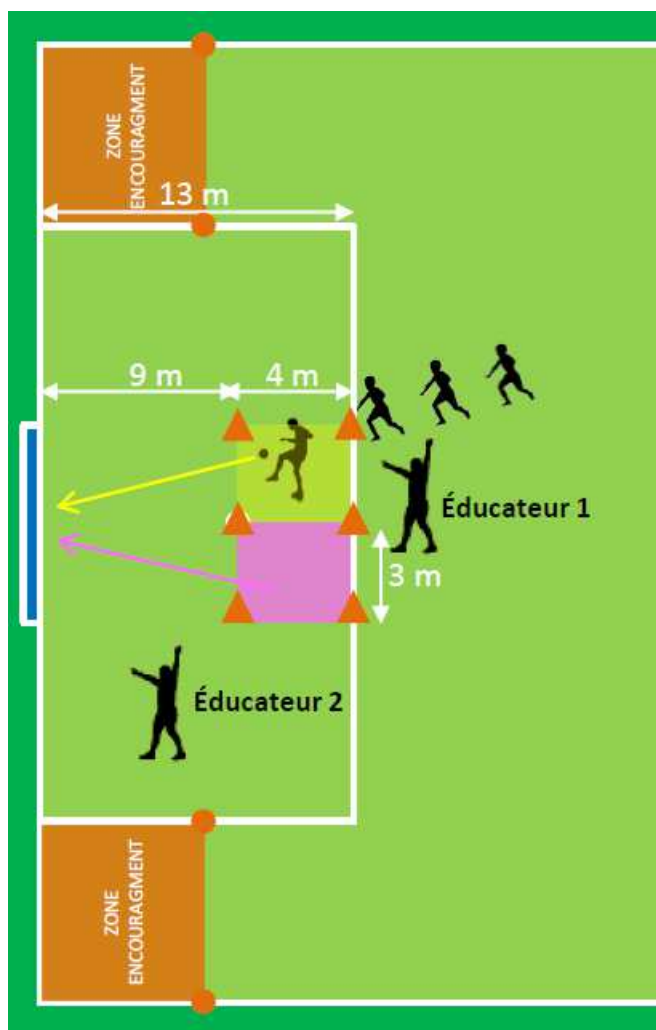


PHASE DEPARTEMENTALE

DEFI JONGLAGE – PHASE DEPARTEMENTALE

Légende:

-  Tir gaucher
-  Tir droitier
-  zone de jonglage pour gaucher
-  zone de jonglage pour droitier
-  zone d'encouragement



Objectif :

Obtenir la meilleure moyenne de points par équipe (tous les scores sont pris en compte).

Atelier :

Chaque joueur doit réaliser des jongles en statique dans la zone prévue à cet effet et enchaîner une frappe de volée afin de marquer sans que la balle touche le sol.

2 essais par joueur. Une fois le passage terminé le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol, les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Les jonglages s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact.

Points :

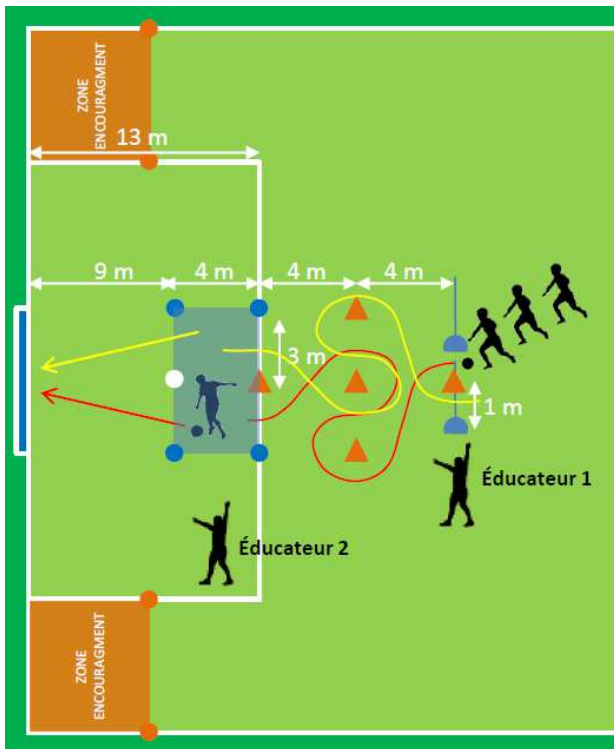
- 1 à 15 jonglages = 5 pts
- 16 à 29 = 10 pts
- 30 jonglages = 20 pts

Bonus but





(Seulement pour les joueurs ayant fait 30 jonglages)

- Si but marqué = 10 points (Sans rebond)
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

DEFI CONDUITE – PHASE DEPARTEMENTALE



Légende:

-  départ gaucher
-  départ droitier
-  zone de frappe
-  zone d'encouragement

Objectif:

Réaliser la meilleure moyenne de temps par équipe (tous les scores seront pris en compte).

Atelier:

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bête. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

Temps bonus :

Lors du tir, à chaque cible atteinte, un bonus de **- 3 secondes** est soustrait au temps total de l'équipe (1 rebond avant le but autorisé). Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe. **Bête utilisée lors du défi conduite.**

Pénalité : 20 secondes si la frappe a lieu avant la zone

Éducateur 1 : gestion du temps et des passages ;

Éducateur 2 : gestion des bonus, prise de notes et zone d'encouragement.

