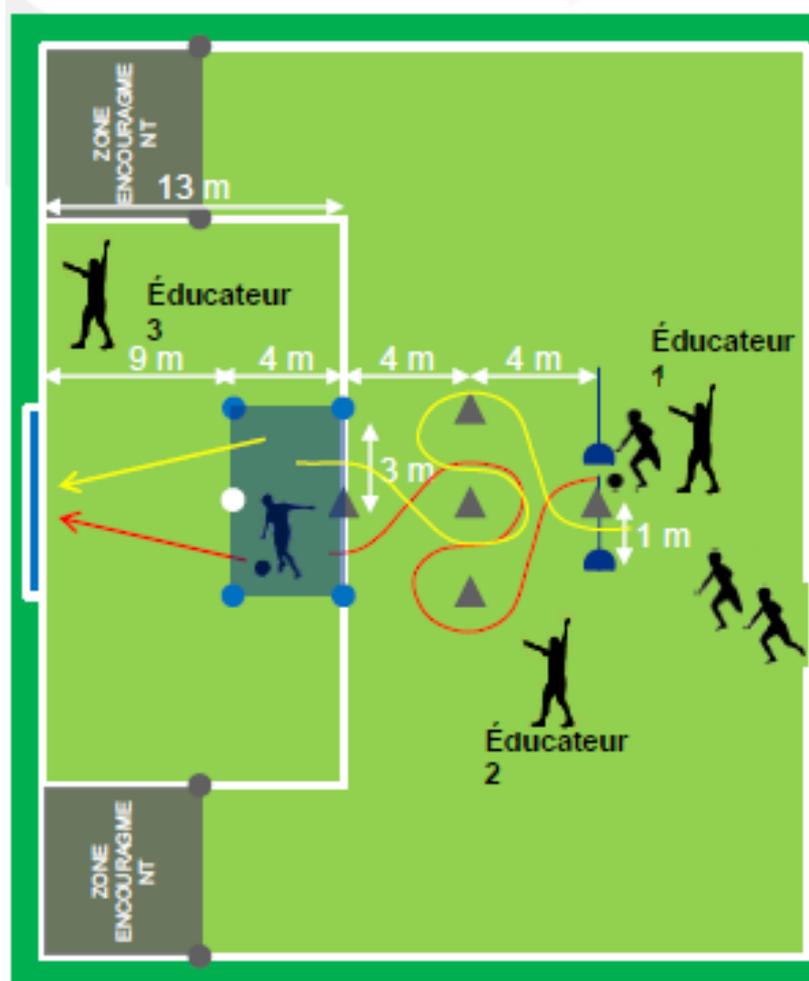


DEFI CONDUITE



Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'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 bâche. 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.

Légende

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

Temps bonus :

Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Éducateurs :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs dans équipe :

Les joueurs N°1 ; 2 ; 3 (suivant nombre de joueur manquant) repassent une deuxième fois pour compléter le nombre de passage à 12 joueurs.

Fiche d'évaluation : DEFI CONDUITE

Equipe NOM du club : Nom, Prénom du Dirigeant et signature

Joueurs	Cible Haute atteinte	Cible Basse atteinte
	-10 sec	- 3 sec
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
total		
Bonification	BONUS =	

Temps chrono =

Temps bonification = BONUS =

Temps retenu = Temps chrono + Temps bonification =

Equipe NOM du club : Nom, Prénom du Dirigeant et signature

Joueurs	Cible Haute atteinte	Cible Basse atteinte
	-10 sec	- 3 sec
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
total		
Bonification	BONUS =	

Temps chrono =

Temps bonification = MALUS + BONUS =

Temps retenu = Temps chrono + Temps bonification =

Fiche d'évaluation : DEFI CONDUITE

Equipe NOM du club : Nom, Prénom du Dirigeant et signature

Joueurs	Cible Haute atteinte	Cible Basse atteinte
	-10 sec	- 3 sec
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
total		
Bonification	BONUS =	

Temps chrono =
 Temps bonification = BONUS =
 Temps retenu = Temps chrono + Temps bonification =

Equipe NOM du club : Nom, Prénom du Dirigeant et signature

Joueurs	Cible Haute atteinte	Cible Basse atteinte
	-10 sec	- 3 sec
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
total		
Bonification	BONUS =	

Temps chrono =
 Temps bonification = MALUS + BONUS =
 Temps retenu = Temps chrono + Temps bonification =