

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE INTER LIGUES DOM-TOM – DEFIS CONDUITE

Objectif

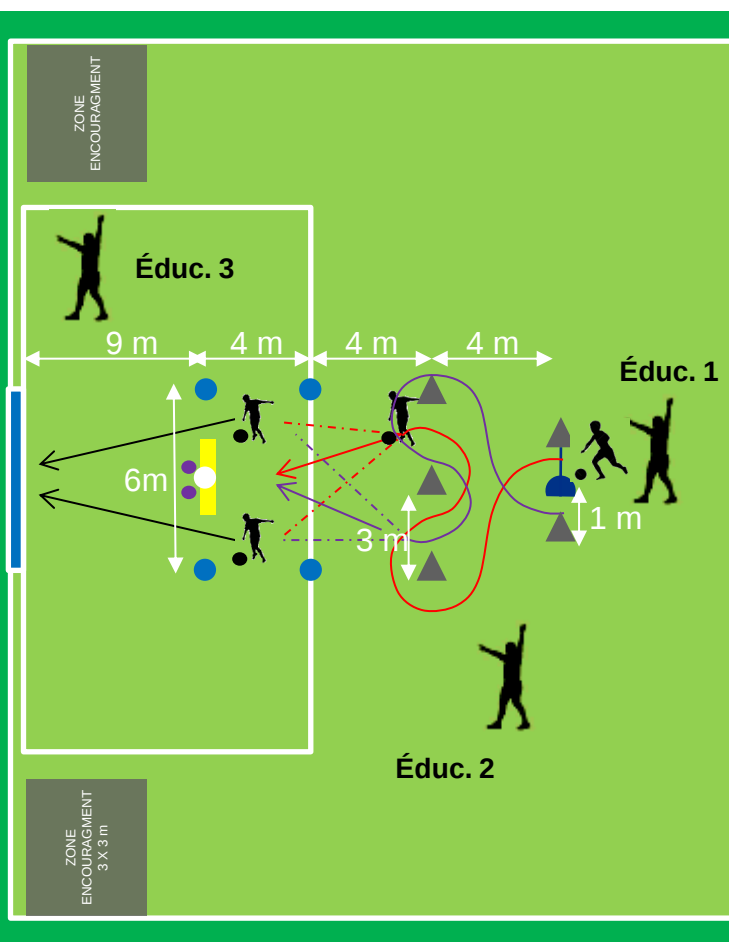
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total des passages en continu.

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle, une passe d'appui sur le mur de rebond et effectuer une frappe du côté de son choix afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix.

Le chronomètre démarre quand le 1er 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 (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Si le joueur manque le mur d'appui ou si le ballon sort sur le côté (assiettes bleues) après avoir touché le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui) depuis le rectangle symbolisé par les assiettes bleues. 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.



Bonus / Malus

Si cible atteinte = -3 secondes cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 secondes cible haute sur le temps total. À chaque ballon secours utilisé, un malus de +5 secondes est additionné au temps total.

Éducateurs

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

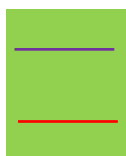
Educ.2 (resp. atelier) : gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage

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

Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

Légende



Départ gaucher

Départ droitier



Mur d'appui sur le point de réparation

Ballons de secours



Zone d'encouragement

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE INTER LIGUES DOM-TOM – DEFIS JONGLAGE

Objectif

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

Atelier

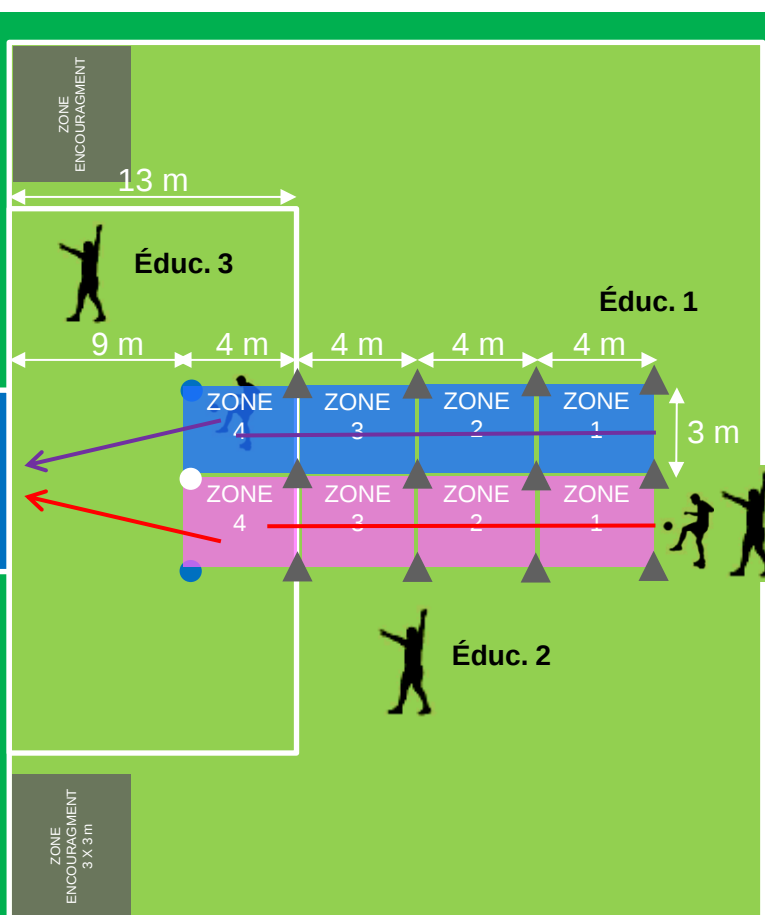
Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages en continu. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de volée ou ½ volée dans la dernière zone afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 4, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie des zones équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour conduite). Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement.

Le départ se fait balle au sol (possibilité à la main pour les équipes filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le chronomètre démarre quand le 1er joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12ème joueur déclenche son tir. Le départ est d'abord déclenché côté gauchers puis côté droitiers (ou inversement si nécessité liée au tirage au sort).

Légende

— Départ droitier
— ZONES de jonglage

— Départ gaucher
— ZONES d'encouragement



Malus

Ballon tombé ou
mis au sol dans :

- Zone 1 = + 20 sec.
- Zone 2 = + 15 sec.
- Zone 3 = + 10 sec.
- **Zone 4 = + 5 sec.**

Bonus but (1 rebond max avant la bêche)

- Si cible atteinte au choix, de volée ou ½ volée = - 10 sec.
- Si cible atteinte au choix, frappe au sol = - 3 sec.
- Pas de bonus si le tir est déclenché à
- l'extérieur de la zone de frappe (Z4)

Éducateurs

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

Educ.2 (resp. atelier) : gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage

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

Si moins de 12 joueurs

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine (inverser l'ordre de passage s'il s'agit d'un droitier).