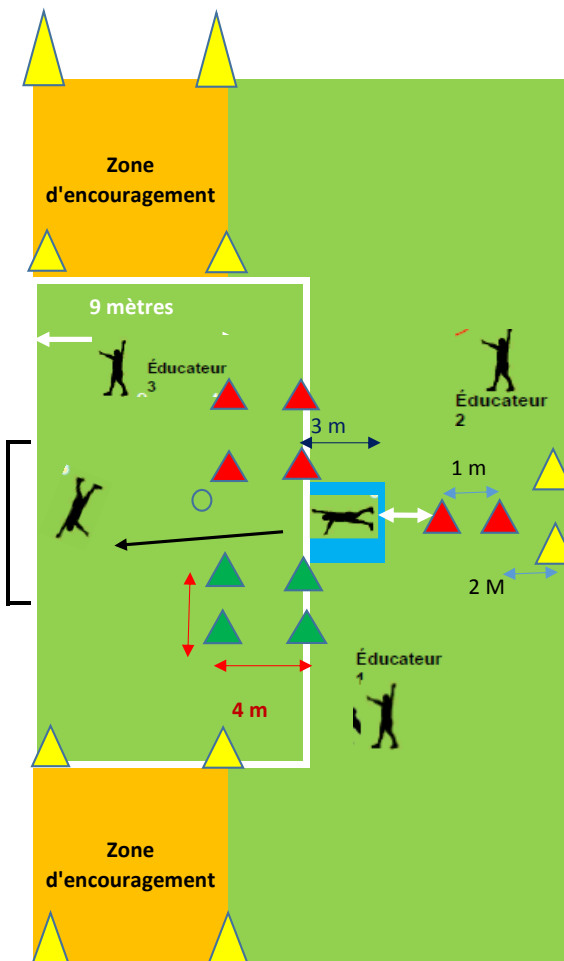




Défi 4 - passe contrôle et tir

Journée 7 et 8



Objectif :

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

Organisation du défi :

Tirage au sort des équipes pour ordre de passage et des joueurs qui repassent en cas d'infériorité numérique.

L'équipe 1 se place au centre du terrain. Le premier joueur part en conduite de balle, passe dans la porte verticale d'1m située à 2 m de la porte de départ et adresse une passe à son coéquipier qui est à l'intérieur de la zone de contrôle (carré de 3 m placé sur la ligne des 13 m face au but.

Le joueur dans la zone contrôle son ballon dans le carré pour aller vers la droite ou vers la gauche et frapper au but et tenter de marquer face au gardien de l'équipe adverse. :

°Tir avant la ligne des 13m pour les u12/13

°Tir avant la ligne des 11m pour les u10/11

On place 2 plots espacés de 4m pour matérialiser la ligne des 11m à l'intérieur de la surface (u10/11)

On place 1 plot espacé de 4m du plot extérieur du carré sur la ligne des 13 m (u12/13)

Après son passage, le tireur rejoint la zone d'encouragement et assure le retour de son ballon.

Déroulé du défi :

Le contrôle se fait obligatoirement dans le carré. Si le joueur prend la balle à l'extérieur de celui-ci suite à une mauvaise passe, il doit obligatoirement y revenir avant d'enchaîner la frappe.
°Le second joueur part à la frappe de balle du joueur précédent.
°Le chronomètre est déclenché au départ du premier joueur et arrêté à la frappe du 12ème joueur.

Educateurs :

Les défis sont gérés par les 3 éducateurs.

Educateur 2 : gestion des départs (tenir par l'épaule, le joueur en attente) (Educateur du gardien de but)

Educateur1 : gestion des passages (observation) (éducateur dont l'équipe passe au défi), gestion des ballons et des passages doublés

Educateur 3 : prise de notes (comptabilisation des malus, bonus, temps) et chronométrage (éducateur dont l'équipe n'est pas en défi)

Le défi technique restera le même pour 2 plateaux. les gardiens de buts seront toujours sollicités pour les défis ou ils auront un rôle très important

Malus :

°Si le tir est non cadré, on ajoutera une pénalité de + 3" au temps total. (rappel : tir cadré=arrêt gardien, but, transversale, poteau. Non cadré : à côté du cadre)

Bonus but :

but marqué = bonus de - 3" (si la frappe est déclenchée derrière la ligne des 13m(u12/13) ou 11m(u10/11) le but marqué ne sera pas validé et donc pas de bonus temps.

Matériels

4 ballons ramenés par chaque équipe

1 chronomètre

16 plots

1 sifflet