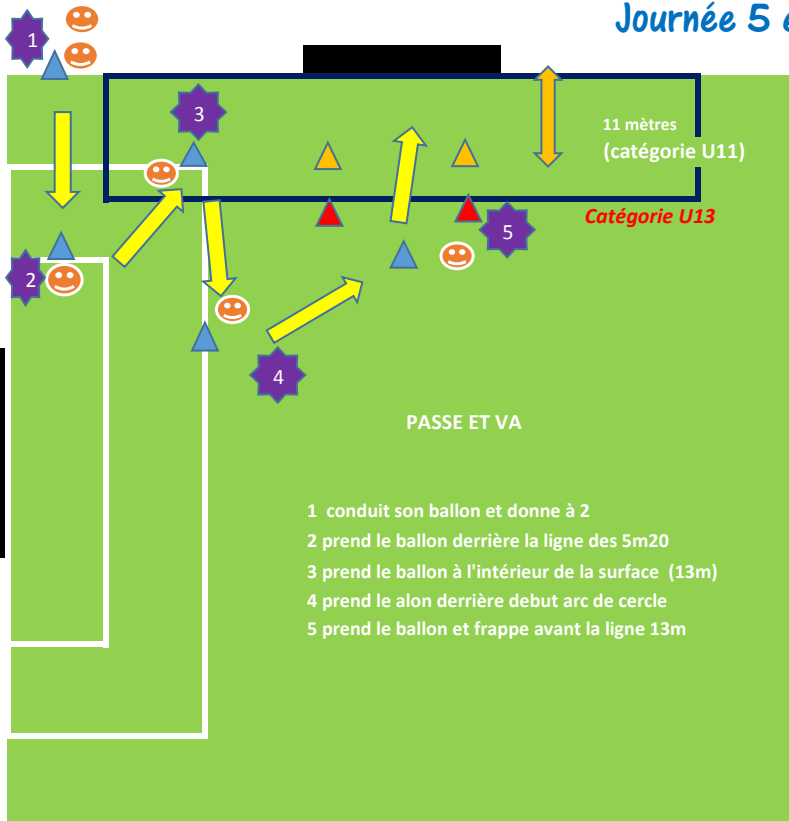


Défi 3 - Passe suivi de tirs

Journée 5 et 6



Objectif :

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

Tirage au sort de l'ordre de passage et éventuellement des numéros des joueurs qui

doublent en cas d'absence.

L'équipe 1 se place au point de corner en file indienne 1 joueur à chaque poste/

Poste1 : Derrière la ligne des 6m

Poste2 : Dans les 13m

Poste3 : Derrière ligne du début de l'arc de cercle

Poste 4 : A Hauteur du début de l'arc de cercle= 10m de la zone des 13m.

Chacun des 12 joueurs effectue un passage en position de tireur (poste 4), on met un dossard au 12ème joueur..

Déroulé du défi :

Le chronomètre est mis en marche au départ du 1^{er} joueur et arrêté à la frappe au but du 12ème joueur.

A la passe, les joueurs suivent leur ballon et changent de poste. (passe et va)

Le départ du second joueur se fait à la frappe du joueur au poste 4. Après leur passage à la frappe, les premiers joueurs se replacent au départ jusqu'au passage à la frappe du 12ème joueur.

Si le nombre de joueurs est inférieur à 12, les joueurs tirés au sort pour doubler leur passage se mettront au départ au poste 4 si un absent aux postes 3 et 4 si 2 absents et aux postes 2,3,4 si 3 absents. L'un de ces joueurs portera forcément le chasuble. (4,3,2 suivant le nombre de joueurs absents)

Malus :

si échec à la conduite : + 3 " (porte ratée)

Temps à réaliser : u10/u11

< à 3mn = 5 points

Entre 3mn et 3'30 = 3points

>à 3'30 = 1 point

Bonus :

But marqué après frappe avant les 13 m (u12/u13) = 3 points

But marqué après frappe avant les 11 m 2m derrière point de pénalty (2 plots orange) (u10/u11) = 3pts

Tir non cadré (à côté) : 1 pt en moins ; but refusé pour frappe déclenchée derrière la ligne 9 ou 13 m suivant catégorie (Barre, poteau, arrêt gardien ,but = tir cadré)

L'équipe qui gagne est celle qui marquera le plus de points. En cas d'égalité de points il peut y avoir deux équipes voire 3 à la même place

Matériels

4 ballons ramenés par équipe

1 chronomètre

6 plots

1 sifflet

Educateurs :

Les défis sont gérés par les 3 éducateurs.

Educateur 1 : gestion des départs (tenir par l'épaule, le joueur en attente)
(Educateur du gardien de but)

Educateur 2 : gestion des passages (observation) (éducateur dont l'équipe

passé 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