



CHALLENGE U13

- Regroupe les 16 meilleures équipes de Tahiti et Moorea.
- Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points en additionnant les résultats des défis suivants :
 - o Défi Jonglage
 - o Défi Conduite de Balle
 - o Défi « Quiz » Règles de Jeu et Règles de Vie
 - o Défi « Matches »



DEFI CONDUITE U13



Légende:

- départ gaucher
- zone de frappe (ZF)
- zone d'encouragement
- mur d'appui
- départ droitier
- cellules de chronométrage
- ballons de secours

Objectif:

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs.

Atelier:

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages.

Chaque joueur doit réaliser une conduite de balle, un tir d'appui sur le mur de rebond pour arriver dans la ZF et effectuer une frappe du côté de son choix afin d'atteindre une des cibles de la bêche.

Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur passe la 1^{ère} cellule et il s'arrête quand le 12^{ème} joueur franchit la 2^{ème} cellule. Seuls le 1^{er} et dernier joueurs franchissent les cellules respectives. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon. Si le joueur manque le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement.

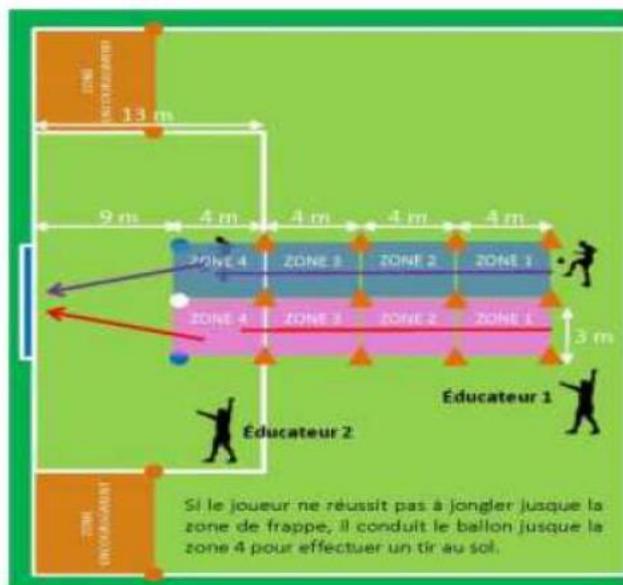
Bonus / Malus :

À chaque cible atteinte depuis la ZF, un bonus de -3 secondes est soustrait au temps total (1 rebond avant le but est autorisé). À chaque ballon secours utilisé, un malus de +5 secondes est additionné au temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Éducateur 1: gestion du temps et des passages



DEFI JONGLAGE U13



Légende:

- départ droitier
- départ gaucher
- zones de jonglage
- zone d'encouragement

Objectif:

Obtenir le meilleur total de points par équipe.

Atelier:

Chaque équipe est évaluée sur l'addition des points cumulés par l'ensemble des joueurs. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de 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. Chaque tir déclenche le passage du joueur suivant. 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 jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact.

Points:

- Zone 1 = 0 point
- Zone 2 = 10 points
- Zone 3 = 20 points
- Zone 4 = 30 points

Bonus :

- Si but (frappe de volée) = 10 pts
- Si but (frappe au sol) = 3 pts

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Éducateur 1: gestion des passages

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