

**TESTS U11 et U13**  
**Atelier N°3 : Parcours jonglé**



**MISE EN PLACE - ORGANISATION**

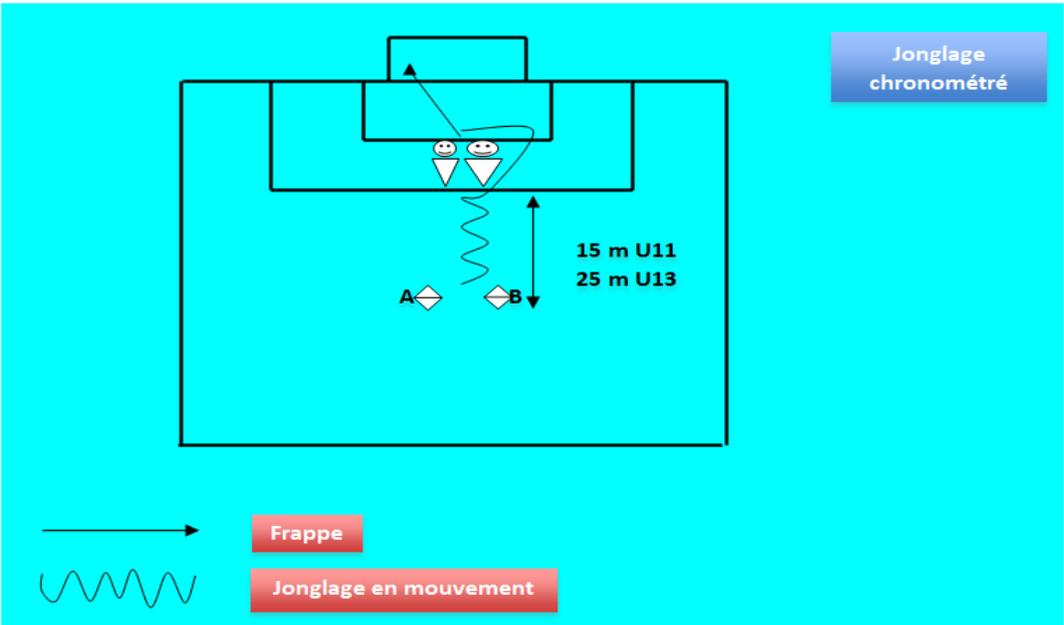
**Caractérist.:** Jonglage chronométré

**Organisation :** Parcours jonglé chronométré suivi d'une frappe de volée ou de 1/2 volée (après avoir lobé un mannequin). Le joueur part de A-B vers la surface de réparation en jonglant avec un pied. Il lobe le mannequin situé à l'entrée de la surface, contourne le mannequin et reprend le ballon (de volée ou 1/2 volé). Le joueur réalisant le meilleur temps obtient la note maximale ; chaque 1/10 de seconde en plus retire 5 points.

<b>BAREME</b>	
<b>PHASE BRASSAGE</b>	<b>PHASE TERRITORIALE</b>
4ème test : 200 Pts Parcours jonglé + lob mannequin + tir	4ème test : 200 Pts Parcours jonglé + lob mannequin + tir

**Organisation :** 2 mannequin ou 4 piquets, 2 coupelles.  
Ballon

**IMPORTANT :** Le mannequin peut être remplacé par des piquets.



<b>(Addition du meilleur temps en A et B)</b>
Cible atteinte : -2 " : si le ballon rentre directement dans le but
Tir cadré : 0 " : si le ballon touche le poteau ou la barre transversale
Tir non cadré : +1 "

Organisation	
	1
	1
	1
	1
Matériel	
	8
	8
	10
Effectif	
Trajectoire	