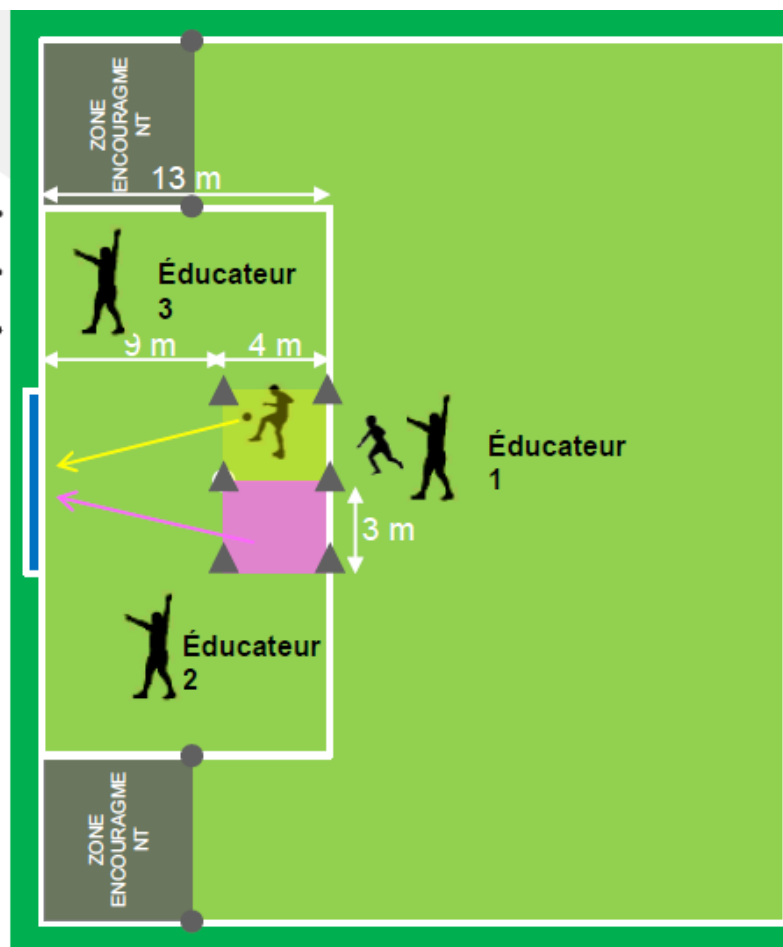


Défi Jonglage



Réaliser le meilleur temps Possible en Relais

Chaque joueur doit réaliser 30 jongles en statique dans la zone prévue à cet effet et enchaîner par une frappe de volée ou au sol afin de faire rentrer la balle **dans le but vide** (sans rebond avant la ligne de but)

Entrée du joueur suivant est déclenchée au moment de la frappe. Départ se fait balle au sol, les 2 pieds sont autorisés (pas de surface de rattrapage)

Si le joueur pose un pied en dehors du carré le jonglage s'arrête.

Malus : 2 sec par jonglage manquant

Bonus But : si la cible est atteinte

*frappe de volée -10 sec (sans rebond avant la ligne de but)

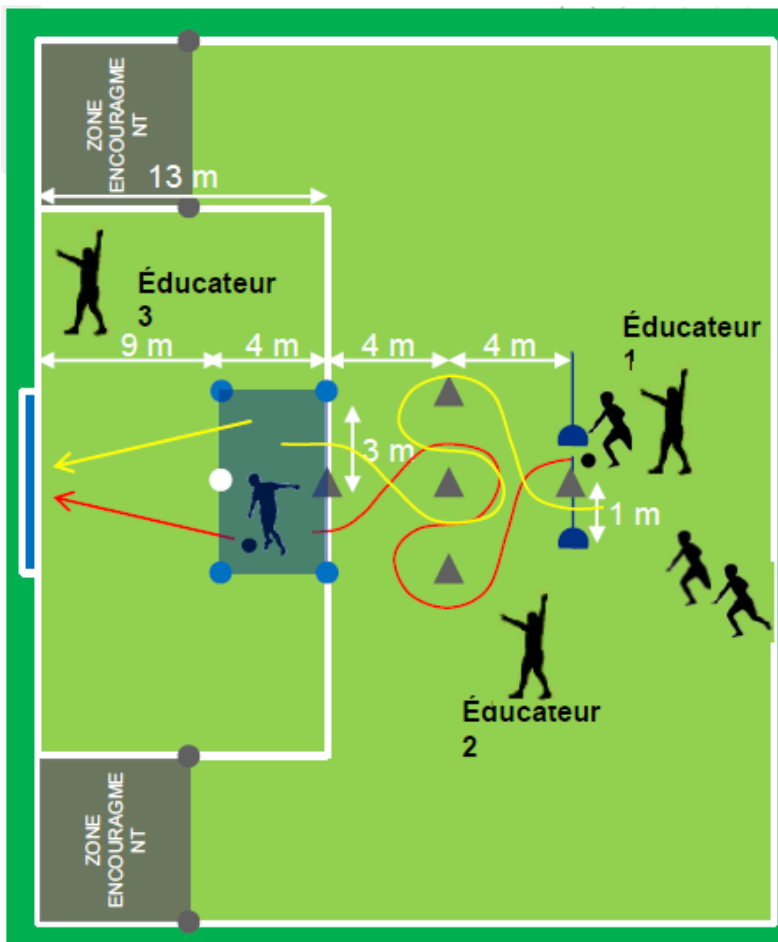
*frappe au sol - 3 sec (sans rebond avant la ligne de but)

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

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 // Celle qui passe 2 fois commence et termine le relais. Poser le pied par terre après chaque contact.

Chrono démarre lorsque le premier joueur touche le ballon, il s'arrête au moment où le dernier joueur frappe.

Défi Conduite



Réaliser le meilleur temps Possible en Relais

Réaliser le parcours et arriver dans la zone de frappe

Côté de départ est au choix

Chrono démarre quand le premier débute la conduite de balle

Départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe (éducateur lâche l'épaule)

Le joueur qui ne respecte pas le slalom doit revenir à l'endroit de l'irrégularité.

Temps Bonus - 3 sec Cible Basse (1 rebond autorisé avant cible)
- 10 sec Cible Haute

Si moins de 12 joueurs tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses)

Chrono s'arrête lorsque le dernier joueur frappe au but.