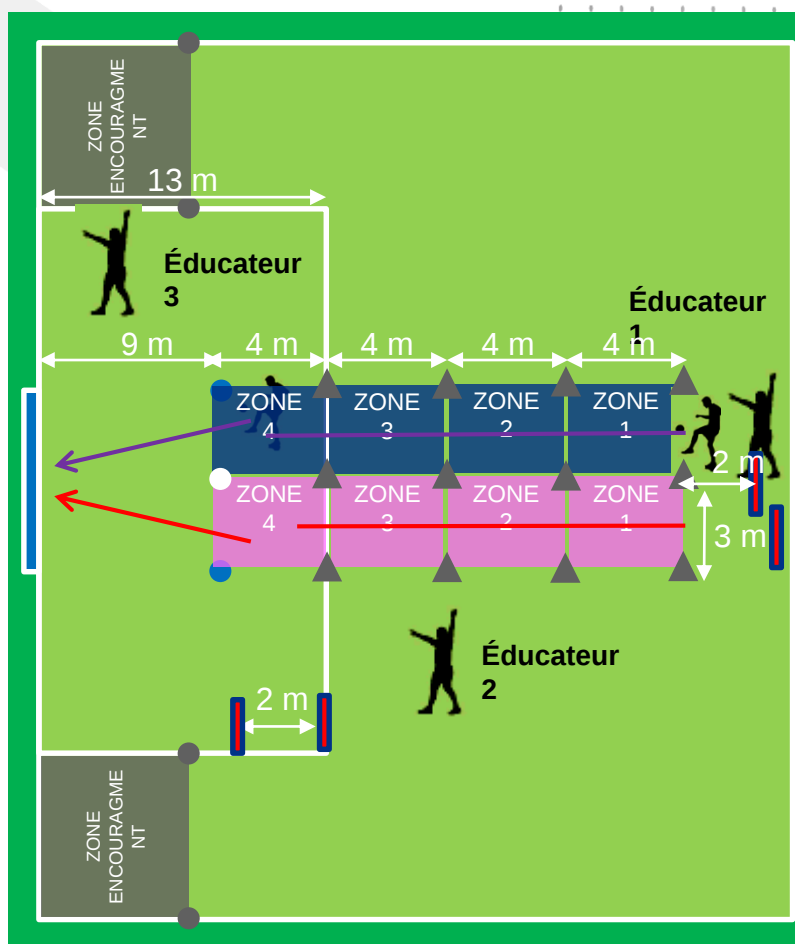


DÉFI JONGLAGE



Le départ se fait balle au sol (possibilité à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12^{ème} joueur déclenche son tir. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1^{er} joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

- Départ droitier
- Zone de jonglage
- Zone d'encouragement

Ballon tombé dans :

- Zone 1 = + **20 sec.**
- Zone 2 = + **15 sec.**
- Zone 3 = + **10 sec.**
- Zone 4 = pas de pénalité

Si cible atteinte, de volée = - **10 sec.**
 Si cible atteinte, frappe au sol = - **3 sec.**
 Pas de bonus si le tir est déclenché à
 l'extérieur de la zone de frappe (Z4)

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.