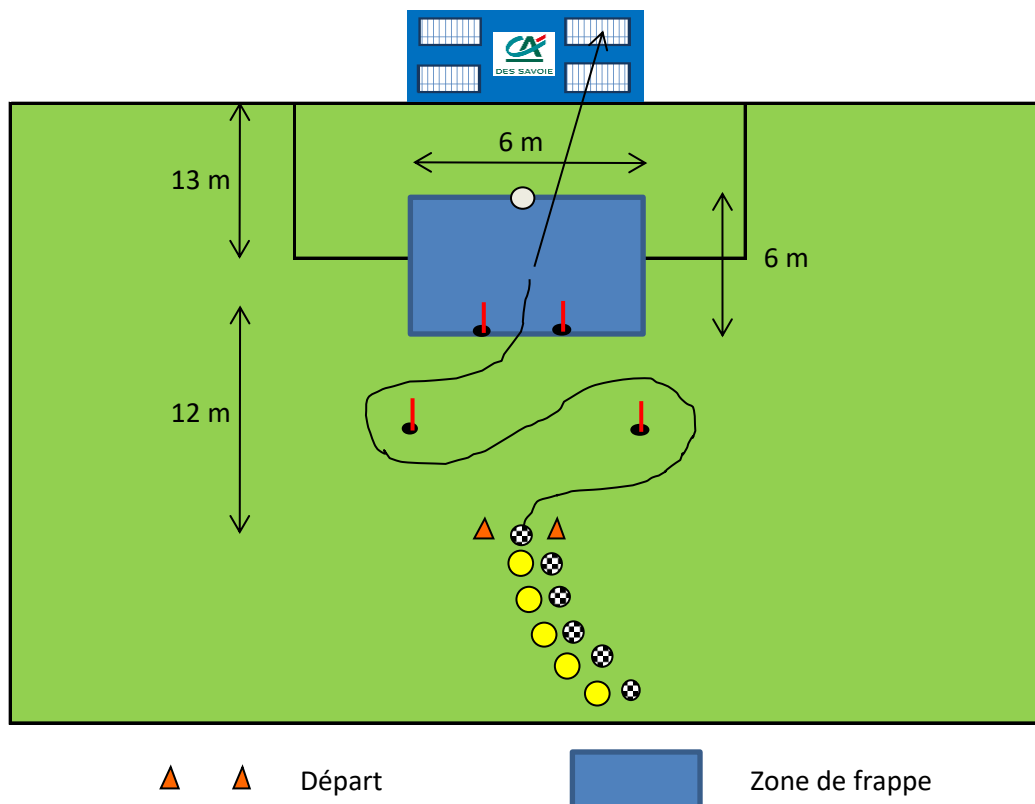




Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 11 joueurs

S'il manque un joueur, un tirage au sort désignera le joueur qui passera deux fois.

S'il manque deux joueurs, un tirage au sort désignera les deux joueurs qui passeront deux fois, chacun.

Atelier :

Chaque équipe est évaluée sur le temps total des 11 passages.

Chaque joueur doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer une frappe dans l'une des cibles de la bête.

Le chronomètre démarre quand le 1er joueur a mis son ballon en mouvement et s'arrête quand le 11ème et dernier joueur a frappé au but.

Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du joueur précédent.

Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité, pour continuer le slalom.

BONUS :

A chaque cible atteinte depuis la zone de frappe : bonus de 5 secondes, soustrait au temps total. Pas de bonus, si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.



FESTIVAL U11

PROTOCOLE

DEFI TECHNIQUE



EQUIPE :

Joueurs	Bonus -5 secondes si une des cibles atteintes
Exemple	-5
Joueur 1	
Joueur 2	
Joueur 3	
Joueur 4	
Joueur 5	
Joueur 6	
Joueur 7	
Joueur 8	
Joueur 9	
Joueur 10	
Joueur 11	
Total Bonus	

Temps équipe :
(temps au dixième de secondes)

en min.

Bonification

en sec.

Temps retenu
= Temps équipe - Bonification

en min.