

Règle du jeu

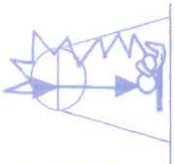
Réactualisation du « Panier d'Or » se déroulant sur 3 épreuves, réservé aux Poussins.

- 1°) Le parcours chronométré : 50 points
- 2°) Le lancer de ballon : 25 points
- 3°) Le slalom : 25 points

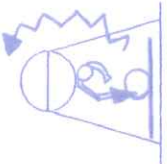
LE PARCOURS CHRONOMETRE

Le départ se fait balle en mains. Le mini-basketteur en dribblant main droite fait 3 parcours à l'extérieur des lignes du demi-cercle.

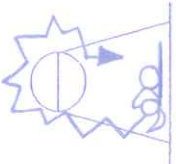
A chaque passage, il tire une fois au panier (tir libre). Chaque tir compte 2 points s'il est réussi... **MAXIMUM 6 POINTS**



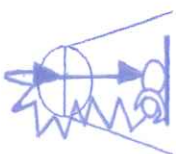
...Après sa 3ème tentative, réussie ou non, le joueur sans s'arrêter et toujours en dribblant main droite, va se placer à l'extrémité du demi-cercle pour un tir de loin. Il suit la balle pour essayer de la reprendre au rebond, l'exercice est répété 4 fois. Chaque tir de loin réussi vaut 2 points avec coefficient 3. **MAXIMUM 24 POINTS**



...Après chaque tir de loin, réussi ou non, le joueur essaie de reprendre la balle avant un rebond au sol. S'il y parvient, il tente une fois un nouveau tir. Chaque tir réussi après reprise de balle compte 2 points, le parcours est fait 4 fois. **MAXIMUM 8 POINTS**

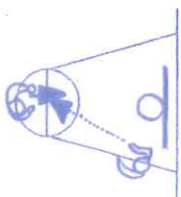


...Après la 4ème tentative de loin ou de tir rebond s'il y a lieu, le mini-basketteur sans arrêter mais en dribblant main gauche, fait le même parcours que (1) mais en sens inverse (tir libre). Chaque tir compte 2 points s'il est réussi... **MAXIMUM 6 POINTS**



...Après sa 3ème tentative à gauche, réussie ou non, le joueur sans s'arrêter et toujours en dribblant de la main gauche va se placer à la ligne du lancer franc pour 6 Lancer-Francis. Chaque Lancer-Franc réussi égale 1 point. Arrêt du chrono avant les Lancer-Francis. **MAXIMUM 6 POINTS**

Le concurrent suivant lui renvoie la balle.



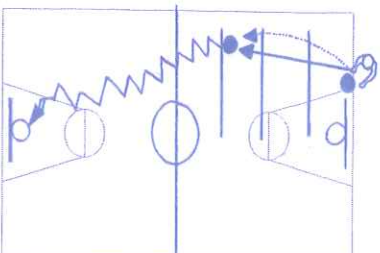
LE LANCER DE BALLON

* Matériel : 1 mini ballon - 1 chrono - Tracage 1/2 terrain

* Départ : Pieds au sol, ligne de fond.

Lancer du ballon 2 mains, niveau poitrine. Dès que le ballon touche le sol, le rattraper, dribbles et shoot(s) marqué(s). Le chrono démarre quand le ballon touche le sol (signal de départ du lanceur) et s'arrête sur panier marqué.

2 barèmes : le temps sur 12 points
le lancer sur 13 points
Total sur 25 points



* Matériel : 17 plots divisés en 2 colonnes - 1 mini ballon - 1 chrono

A droite, 9 plots.

A gauche, 8 plots.

1m50 d'écart entre les 2 colonnes.

1m50 d'écart entre chaque plot de la même colonne.

Les plots de la colonne de gauche se situent au centre de la colonne de droite.

* Départ : Ballon au sol, les 2 pieds derrière la ligne de fond. Le chrono démarre, le ballon dans la main du dribbleur, slalom entre les plots, puis dribbles au panier, shoot marqué et arrêt du chrono.

