

# RELAIS DE TIRS EN ÉQUIPES

FOOT & HAND

## BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 2 cerceaux ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 2 ballons

## ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

## PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

## DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité
- Cohésion d'équipe (encouragement...)

## MISE EN PLACE DE L'ATELIER

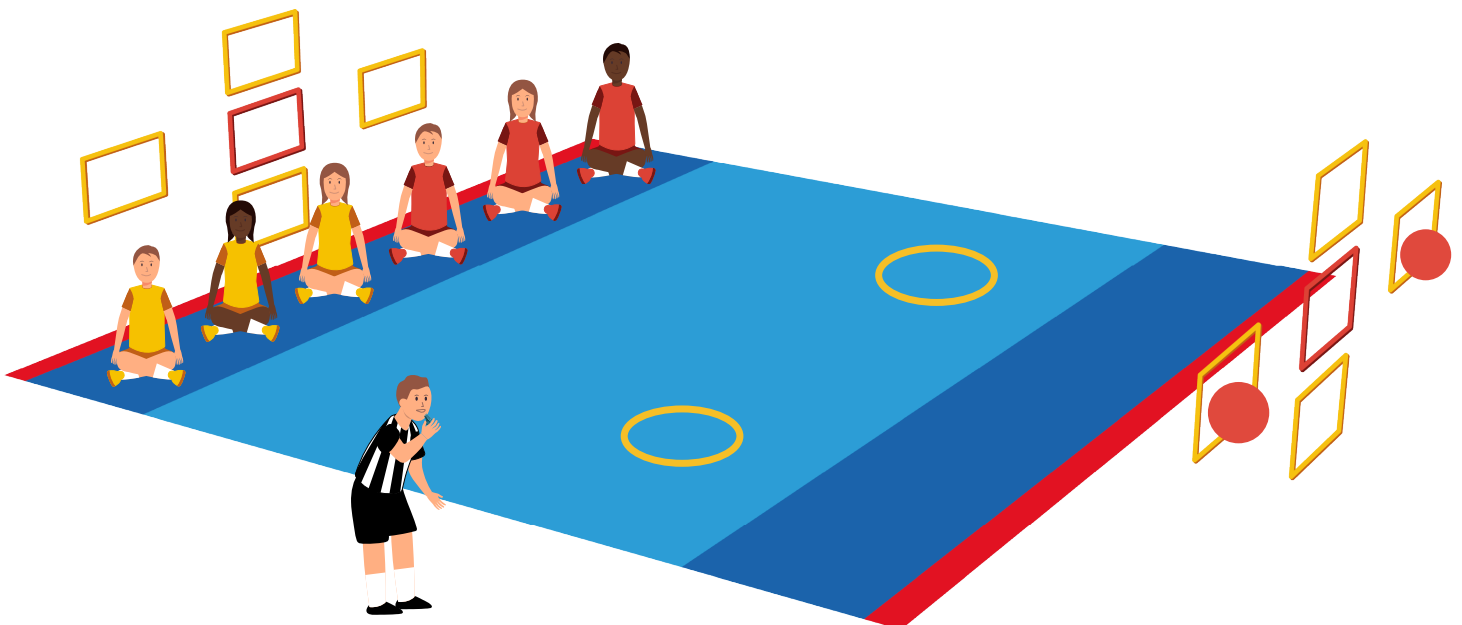
1

L'animateur et les deux équipes composées de 2 à 5 joueurs entrent sur le terrain.

2

L'animateur :

- Positionne 2 cerceaux (en bleu sur le schéma) ou 2 lignes de marquage au sol à égale distance et face aux cibles jaunes de valeur 2 points.
- Dépose les 2 ballons (en rouge sur le schéma) : 1 pour chaque cible jaune de valeur 2 points.



# DÉROULEMENT DU JEU

## 1 - CHAQUES ÉQUIPES DÉTERMINE L'ORDRE DE PASSAGE DES JOUEURS

Equipe rouge : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

Equipe jaune : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

## 2 - LES JOUEURS DOIVENT S'ASSEOIR SUR LE SOL, LE DOS CONTRE LE FILET SITUÉ FACE À LEUR CIBLE JAUNE 2 PTS

Les n°1 de chaque équipe se positionnent dans les angles et les numéros suivants à leur côté.

## 3 - L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE TIR

AUX PIEDS

À LA MAIN  
TIR À REBOND

À LA MAIN  
TIR DIRECT

## 4 - L'ANIMATEUR DÉTERMINE LE NOMBRE DE PASSAGE PAR JOUEURS

Nous préconisons minimum 2 passages pour permettre à chaque joueur de jouer avec de l'enjeu. Si vous mettez en place 1 challenge avec seulement 1 tir, les derniers tireurs de l'équipe vaincue joueront sans pression et motivation.

## 5 - LES RÈGLES

Au coup de sifflet de l'animateur, les joueurs n°1 de chaque équipe vont chercher le plus rapidement possible le ballon situé dans la cible jaune face à eux, et vont se positionner dans le cerceau ou derrière la ligne de marquage au sol pour tirer dans cette même cible.

A chaque échec, les tireurs doivent recommencer, une fois que le tir est réussi, le tireur vient taper dans la main du joueur suivant de son équipe, qui a la même mission. L'équipe gagnante est celle dont le premier tireur revient s'asseoir à sa place en premier.

Attribution des points :

- Equipe victorieuse : 2 points
- Equipe seconde : 1 point, par contre si l'équipe ne finit pas 0 point.

Nombre de de parties possibles : préconisation de confrontation en 3 relais ou 3 manches gagnantes.



## CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Noter les numéros appelés et score à chaque passage de numéro

# FICHE DE SCORE RELAIS DE TIRS EN ÉQUIPES

## NOM DES ÉQUIPES

ÉQUIPE A : \_\_\_\_\_

ÉQUIPE B : \_\_\_\_\_



## CONSIGNES DE L'ANIMATEUR

L'animateur détermine le mode de tir pour chaque passage :

- Pied
- Tir à la main direct
- Tir à la main avec rebond

L'animateur inscrit le nom des joueurs dans le tableau qui déterminera leur ordre de passage. Ensuite, il devra cocher au fur et à mesure les joueurs qui viennent d'effectuer leur tir.

## NOMBRE PASSAGES :

PASSAGE	MODE DE TIR		
<b>1ER</b>	MAIN	MAIN REBOND	PIED
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2ÈME</b>	MAIN	MAIN REBOND	PIED
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3ÈME</b>	MAIN	MAIN REBOND	PIED
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## CONTROLE PASSAGE JOUEURS :

ÉQUIPE A	PASS 1	PASS 2	PASS 3	ÉQUIPE B



NOUS PRÉCONISONS UN NOMBRE MAXIMUM DE 3 PASSAGES



UNE ÉQUIPE EST COMPOSÉE DE 6 JOUEURS MAXIMUM. L'ARBITRE DOIT BIEN VEILLER À CE QUE LES ORDRES DE PASSAGE ET ELS MODES DE TIRS SOIENT REPECTÉS.

TEMPS ÉQUIPE A

TEMPS ÉQUIPE B

ÉQUIPE GAGNANTE



SI VOUS SOUHAITEZ ORGANISER UN TOURNOI, NOTEZ LES TEMPS DE CHAQUE ÉQUIPE POUR POUVOIR EFFECCTUER UN CLASSEMENT.