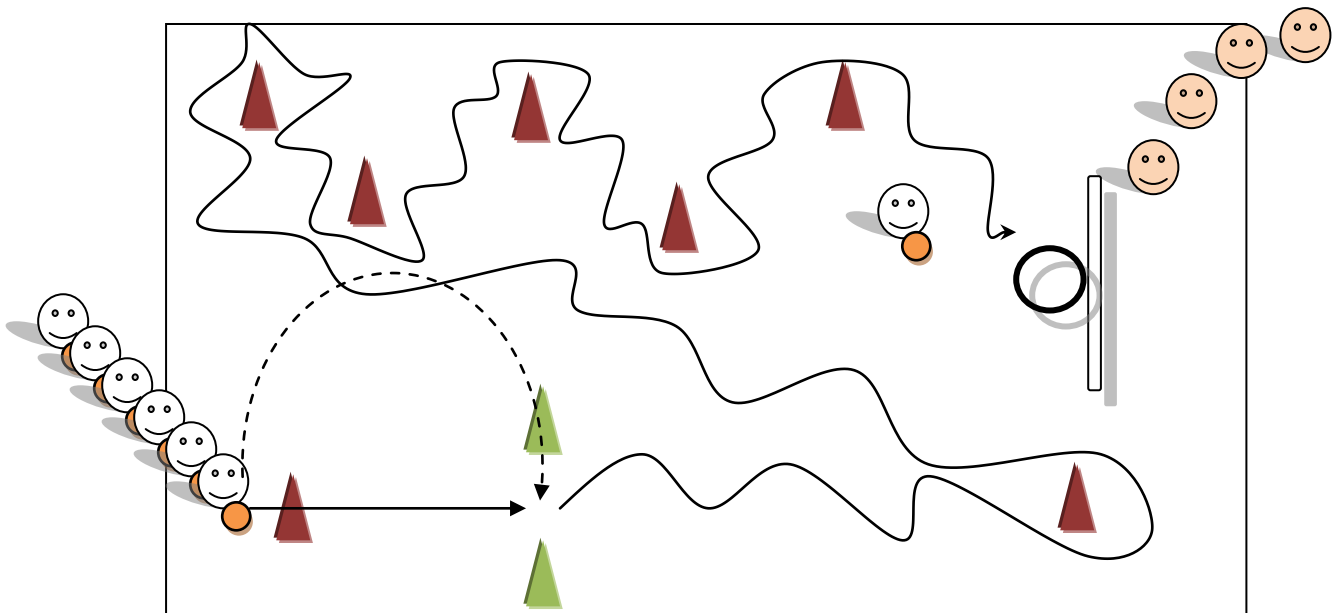




Les appuis, les arrêts, le marcher

Juger si le porteur de balle effectue un arrêt, un départ, un tir, conformes.



DEROULEMENT

Les joueurs évoluent sur un parcours. Dans un premier temps, ils doivent lancer le ballon dans une zone et l'attraper sans marcher. Puis ils partent en dribble effectuer un slalom avant de tirer au panier. Ils prennent le rebond et donnent à l'arbitre qui a validé leur passage, puis prennent place dans la colonne des arbitres.

CONSIGNES POUR LES JOUEURS :

Attraper la balle sur deux temps maximum. Partir en dribble sans marcher et sans sortir du terrain. S'arrêter et/ou tirer en deux temps maximum.

OBJECTIFS :

Appréhender et comprendre la règle du marcher par l'action de jeu

CONSIGNES POUR LES ARBITRES :

Siffler main levée (violation) lorsqu'un ballon sort des limites ou lorsqu'un joueur « marche » (Evolution : siffler les reprises de dribble)

OBJECTIFS :

Juger les arrêts, les départs, sur des actions attendues.