



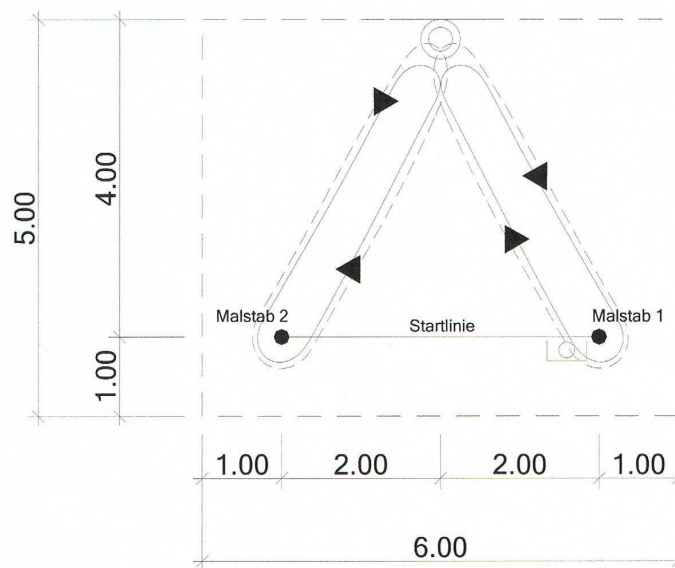
Utzenstorf Bätterkinden
Kirchberg Koppigen









Description

Basketball (BB)
Concours de gymnastique

BASKETBALL



Légende:

-  Gm/gf avec balle
-  Piquet
-  Panier basket
-  Parcours
-  Parcours de la balle
-  Ligne du terrain de jeu

Basketball

Tâches générales

But	apprendre la technique du lancer au panier
Durée	2 min.
Taille du terrain	6.0 x 5.0 m, surface en dur
Nombre de joueurs	1 gm/gf
Matériel	1 ballon de basket (Alder&Eisenhut), 2 piquets, 1 installation de basketball, 1 timer, 1 compteur manuel, 1 sifflet et du matériel de marquage

Déroulement du jeu (2 tours)

- Gm/gf débute derrière la ligne de départ à côté du piquet 1
- 1 = Gm/gf court avec le ballon vers le panier
 - 2 = tire au panier. Que le but soit atteint ou non, il rattrape le ballon
 - 3 = Gm/gf court en tournant autour du piquet 2
 - 4 = passer la ligne de départ
 - 5 = tire au panier. Que le but soit atteint ou non, il rattrape le ballon
 - 6 = Gm/gf fait le tour du piquet 1 en courant
- Le jeu recommence

Evaluation

- Chaque tir au panier réussi 1 pt
- Chaque dépassement de la ligne de départ (sauf au départ) 1 pt

Particularité

- Les piquets renversés doivent être remis en place.

Jury

- Arbitre 1 (A1)
- est responsable du déroulement y compris de l'annonce des résultats
 - chronomètre, donne le coup de sifflet de départ et de fin
 - additionne les points à l'aide du compteur manuel