



Les paniers

La balle est au centre. Il faut la récupérer. Les 2 joueurs qui l'ont (en se faisant que des passes) doivent arriver à la poser dans un des cerceaux placés aux quatre coins de l'espace de jeu. Trop simple, sauf si deux autres joueurs cherchent à leur prendre la balle pour aller marquer des points.

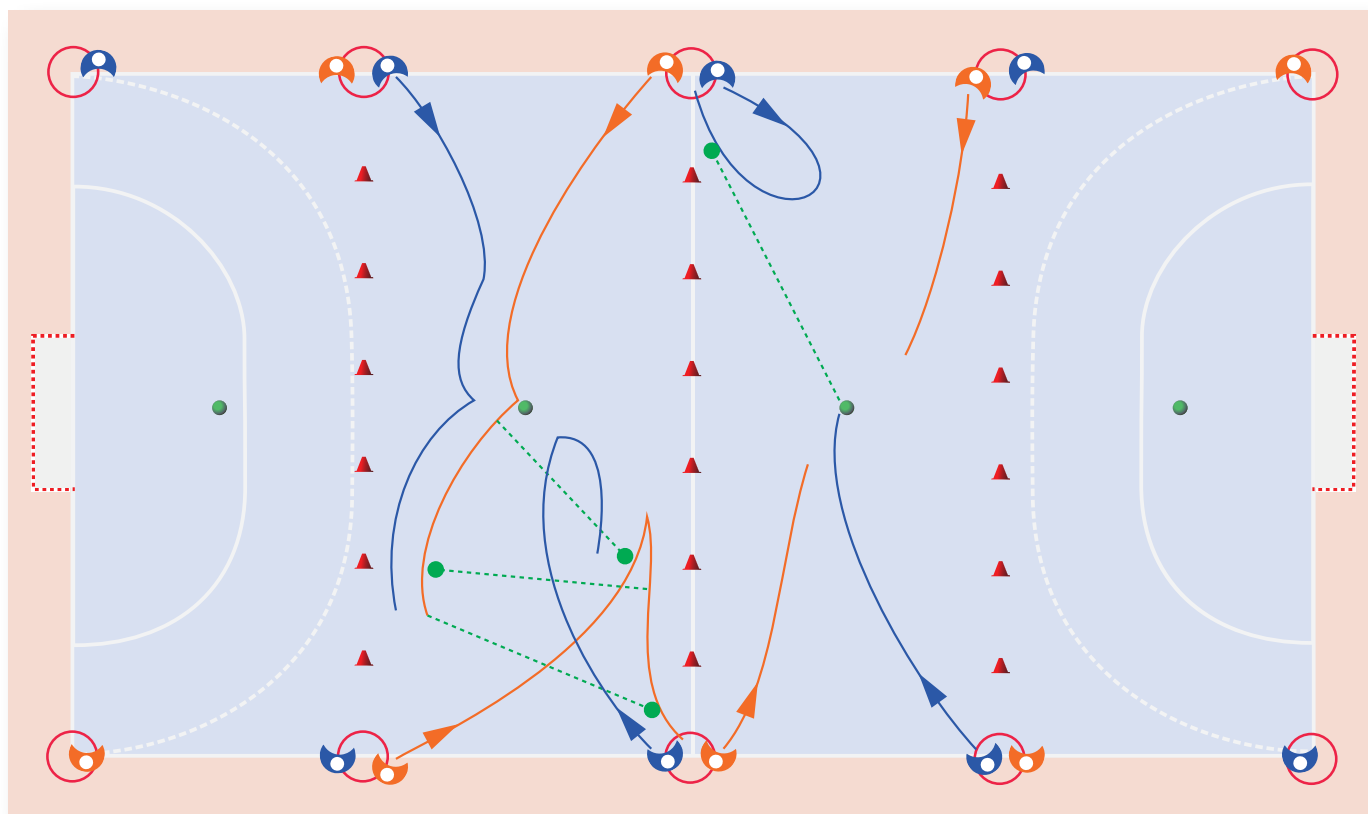


Organisation du jeu

- Le terrain est divisé en 4 espaces de jeu. Dans chacun des angles de ces espaces sont posés 4 cerceaux (dans le coin commun à 2 espaces, placer 1 seul cerceau).
- Dans chacun des espaces, placer 2 chasubles d'une couleur et 2 autres de couleurs différentes.
- Former 8 binômes. Placer 2 binômes par espace de jeu.
- Les joueurs de chaque binôme se placent à l'opposé de l'espace de jeu, dans un cerceau au moins un pied dedans.
- Une balle est placée au centre de chacun des espaces de jeu.

Consignes de jeu

- Au signal de l'animateur, les joueurs récupèrent la balle. Le binôme qui l'a, doit aller la poser dans un des 4 cerceaux. Pour cela, les joueurs doivent se faire des passes.
- Quand la balle est posée dans un cerceau, le binôme marque 1 pt. Il conserve la balle. La relance se fait par un des joueurs du binôme qui doit avoir au moins un pied dans le cerceau. Les autres joueurs (même le coéquipier) doivent être à plus de 3 m.
- Il n'est pas possible de reposer la balle immédiatement dans le même cerceau. Pour revenir poser la balle dans ce cerceau, il faut qu'une équipe marque un point dans un autre cerceau.
- Le binôme qui a la balle la perd s'il fait une faute ou si



- les adversaires la récupèrent sur interception.
- S'il y a une faute, celle-ci se joue à l'endroit où elle s'est produite, et les joueurs doivent se situer à 3 m au moins.
- Au bout des 2 mn, les équipes changent d'espace.

Les gagnants se déplacent vers l'espace de rang immédiatement supérieur (sauf ceux qui sont sur l'espace 4) ; les perdants vont à l'espace immédiatement inférieur (sauf ceux qui sont sur l'espace 1).

Fin de manche et de la partie

Toutes les 2 minutes, les groupes changent d'espace de jeu. Les gagnants se déplacent vers l'espace de rang immédiatement supérieur (sauf ceux qui sont sur l'espace 4) ; les perdants vont à l'espace immédiatement inférieur

(sauf ceux qui sont sur l'espace 1).

Après 8 parties, le jeu s'arrête.

Points d'attention

C'est un jeu qui doit se faire sans contact, ce qui n'empêche pas de gêner la passe.

La règle des 3 secondes doit être respectée pour amener les joueurs qui ont la balle à la faire vivre.

Le joueur sans ballon a un rôle essentiel, de son déplacement dépend la solution. Là encore, la prise de balle en course est une nécessité.

Proche d'un cerceau, le joueur qui a la balle fera des grandes enjambées pour aller poser la balle et fera généralement un marché.

Quand le joueur marque, il doit rester debout et garder la balle en main pour se remettre immédiatement en situation de jeu.

Évolutions du jeu

Pour les passes, des consignes peuvent être données : pas de lob, pas de rebond, un minimum de passes avant de poser la balle, ... Un type de passe peut être imposé : mauvais bras, de côté, en sautant, ...

Après chaque passe, le passeur a une certaine obligation ; toucher le sol ou une ligne, s'allonger, ... (celui qui défend sur lui peut aussi avoir la même obligation).

Dans chaque espace une zone est interdite de passage, ou au contraire obligatoire avant d'aller marquer.

C'est un jeu qui peut évoluer sur un 3 contre 3 ou plus.

