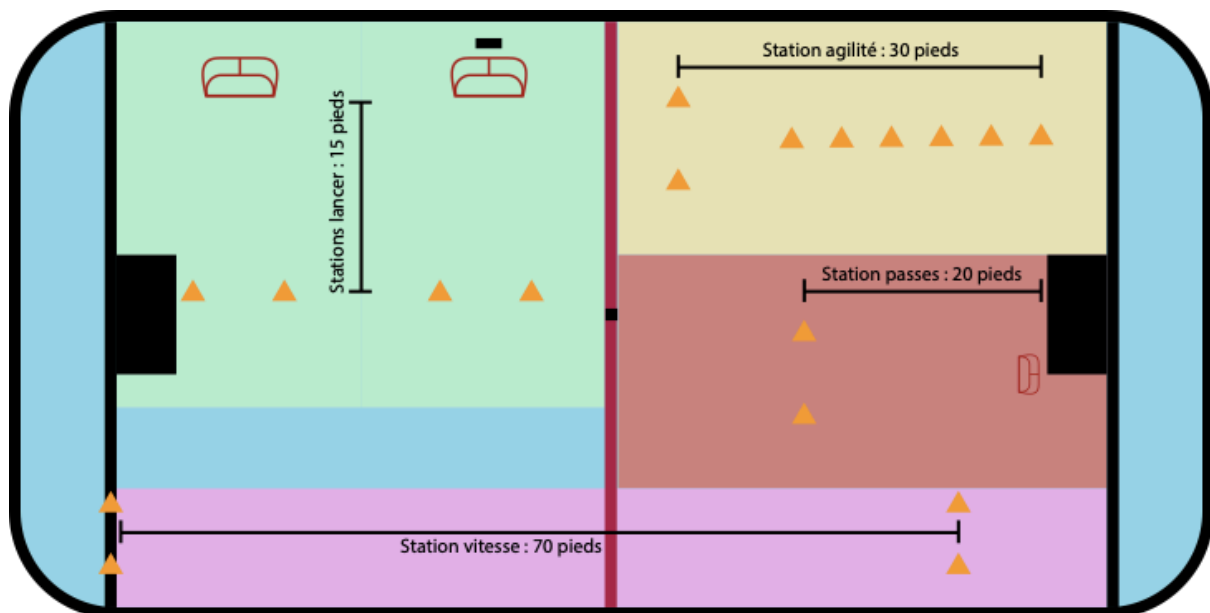


ANNEXE 2

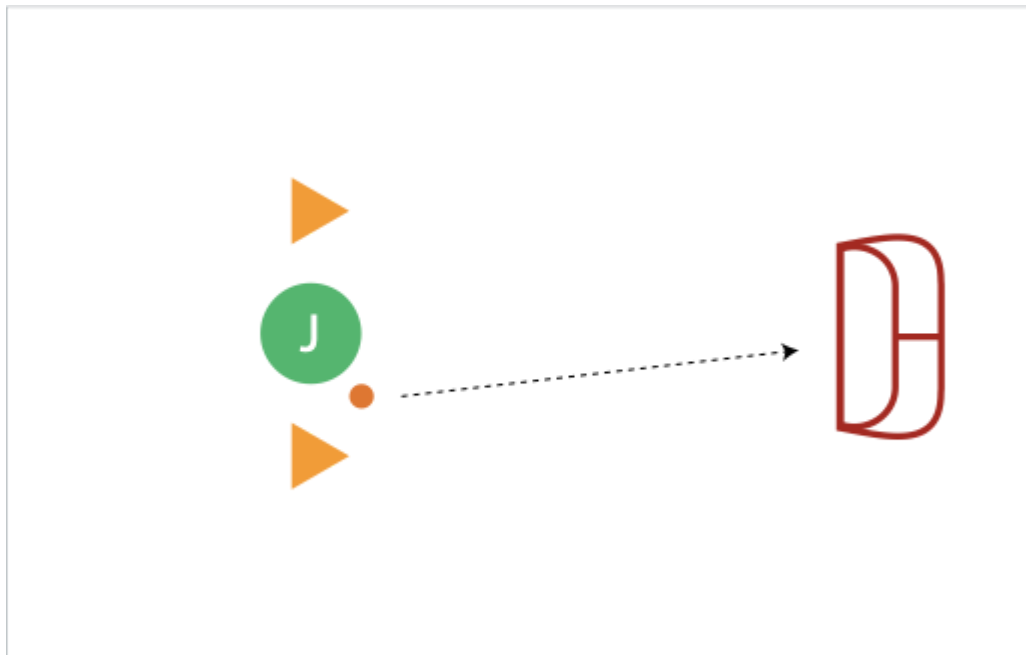
PLAN DE SURFACE - STATIONS D'ÉVALUATION DES TECHNIQUES INDIVIDUELLES

Épreuves	Distance	Points
Station d'évaluation des lancers (du poignet, revers, frappé)	15 pieds	5
Station d'évaluation de l'agilité	30 pieds	5
Station d'évaluation des techniques de passes	20 pieds	5
Station d'évaluation de la rapidité	70 pieds	5

POSITIONNEMENT DES STATIONS :



STATION D'ÉVALUATION DU LANCER DU POIGNET ET DU REVERS



Explications :

Le joueur se positionne entre les 2 cônes situés à 15 pieds du but. Le joueur effectue 5 lancers du poignet et 5 lancers du revers sur les cibles de son choix.

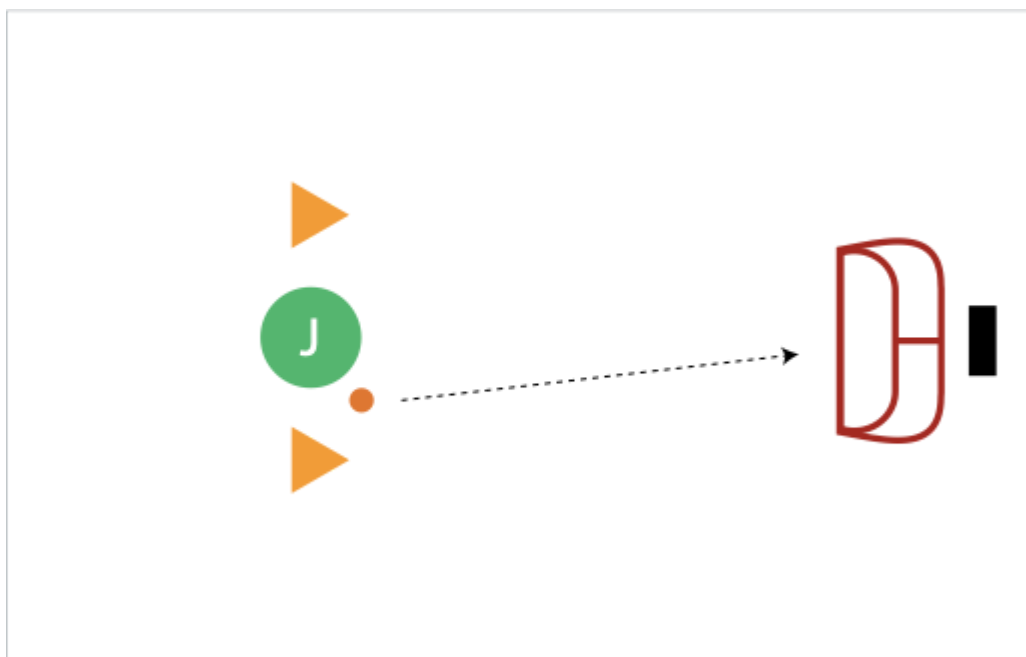
Préparation :

- **Nombre d'évaluateurs :** 1 à 2
- **Équipement requis :** 1 but, 1 "shooter tutor", 2 cônes, 5 balles.
- **Nombre de joueurs en rotation :** maximum 5 (1 joueur actif, les autres joueurs en attente)
- **Passages :** Deux tentatives par joueur.

Notes pour l'évaluateur :

Ne pas attribuer une note uniquement en fonction du taux de réussite à atteindre les cibles. L'évaluateur doit être en mesure d'évaluer la technique du joueur et l'aisance qu'il a à prendre des lancers avec précision.

STATION D'ÉVALUATION DU LANCER DU POIGNET ET DU REVERS



Explications :

Le joueur se positionne entre les 2 cônes situés à 15 pieds du but. Le joueur effectue 4 lancers frappés dans l'objectif d'atteindre la vitesse de lancer la plus élevée.

Préparation :

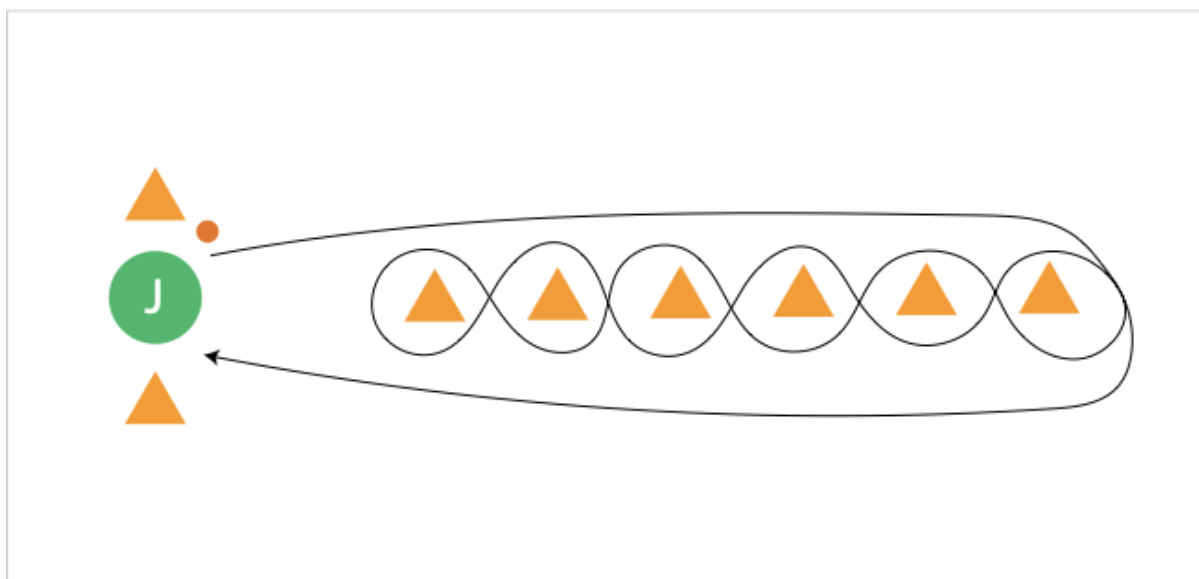
- **Nombre d'évaluateurs :** 1 à 2
- **Équipement requis :** 1 but, 1 radar, 2 cônes, 5 balles.
- **Nombre de joueurs en rotation :** maximum 5 (1 joueur actif, les autres joueurs en attente)
- **Passages :** une tentative par joueur.

Notes pour l'évaluateur :

Lors de cette épreuve, indiquer uniquement le meilleur résultat (vitesse en mph) des 4 tentatives de lancer. La note finale pour cette station sera attribuée en fonction des résultats de l'ensemble du groupe.

La distance peut être ajustée en fonction du groupe d'âge.

STATION D'ÉVALUATION DE L'AGILITÉ EN POSSESSION DE LA BALLE



Explications :

Le joueur se positionne entre les 2 cônes situés à 30 pieds de l'extrémité du parcours. Le joueur effectue le tracé complet le plus rapidement possible en contrôle de la balle.

Préparation :

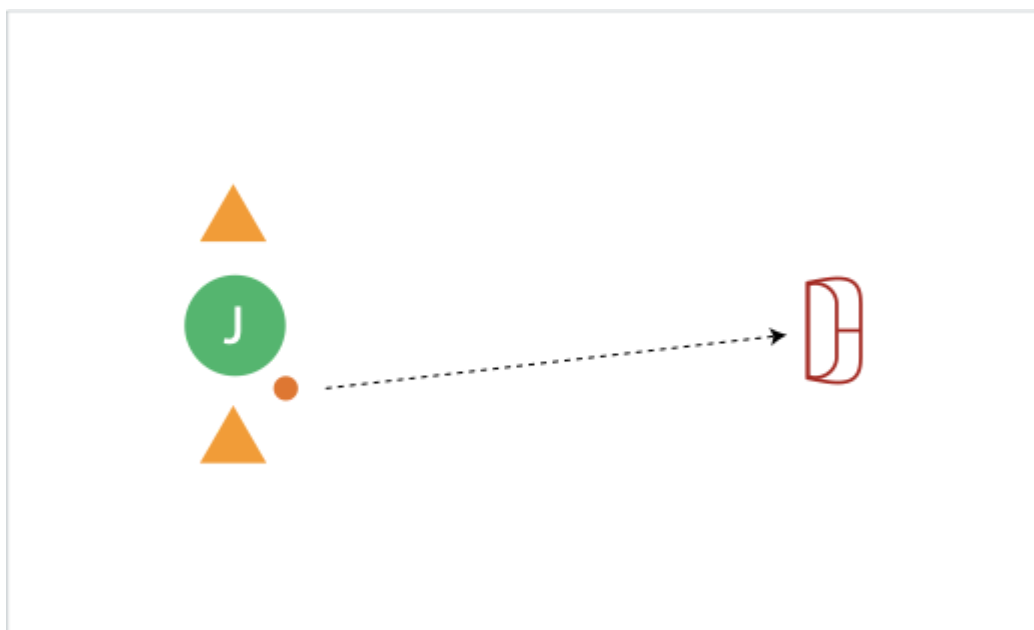
- **Nombre d'évaluateurs :** 1 à 2
- **Équipement requis :** 8 cônes, 1 chronomètre par évaluateur, 1 balle.
- **Nombre de joueurs en rotation :** maximum 5 (1 joueur actif, les autres joueurs en attente)
- **Passages :** Deux tentatives par joueur.

Notes pour l'évaluateur :

Lors des épreuves utilisant un chronomètre, le rôle des évaluateurs est de noter le meilleur temps pour chaque joueur. La note finale pour cette station sera attribuée en fonction des résultats de l'ensemble du groupe.

Suite à une contre-performance, l'évaluateur peut juger bon d'offrir une chance supplémentaire à un joueur. L'objectif est que tous les joueurs obtiennent un temps qui reflète leurs capacités habituelles.

STATION D'ÉVALUATION DES TECHNIQUES DE PASSE



Explications :

Le joueur se positionne entre les 2 cônes situés à 20 pieds du mini-but. Le joueur effectue 5 passes vives en visant le centre du but.

Préparation :

- **Nombre d'évaluateurs :** 1 à 2
- **Équipement requis :** 2 cônes, 1 mini-but, 1 balle.
- **Nombre de joueurs en rotation :** maximum 5 (1 joueur actif, les autres joueurs en attente)
- **Passages :** Une tentative par joueur.

Notes pour l'évaluateur :

L'évaluateur doit être en mesure d'évaluer la technique du joueur et l'aisance qu'il a lors de ses passes.

Ne pas évaluer uniquement en fonction du nombre de réussite. L'objectif est également d'évaluer la technique du joueur lors de ses passes.

STATION D'ÉVALUATION DE LA RAPIDITÉ



Explications :

Le joueur se positionne entre les 2 cônes du départ. Au signal, le joueur effectue un sprint, en ligne droite, sur une distance de 70 pieds jusqu'à la ligne d'arrivée.

Préparation :

- **Nombre d'évaluateurs :** 2 (un à chaque extrémité)
- **Équipement requis :** 4 cônes, 1 chronomètre par évaluateur.
- **Nombre de joueurs en rotation :** maximum 5 (1 joueur actif, les autres joueurs en attente)
- **Passages :** Deux tentatives par joueur.

Notes pour l'évaluateur :

Lors des épreuves utilisant un chronomètre, le rôle des évaluateurs est de noter le meilleur temps pour chaque joueur. La note finale pour cette station sera attribuée en fonction des résultats de l'ensemble du groupe.

Les 2 évaluateurs doivent chronométrer le temps et effectuer une moyenne des 2 temps pour s'assurer d'avoir le temps le plus juste possible.