

Changements de direction

1



1 point
par trajet de
4 cônes
franchis

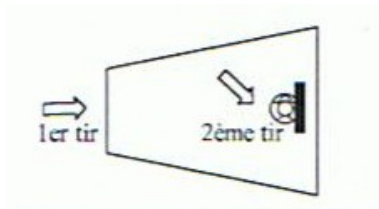
POINTS

--

EPREUVE N°

Knock out individuel

2



2 points
si panier marqué
sur 1^{er} essai
1 point
si marqué après
rebond

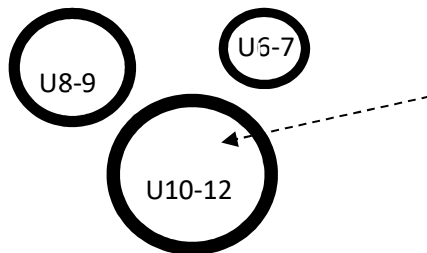
POINTS

--

EPREUVE N°

Passes de Mickey

3



1 point
pour 2 passes
réussies dans
le cerceau
correspondant

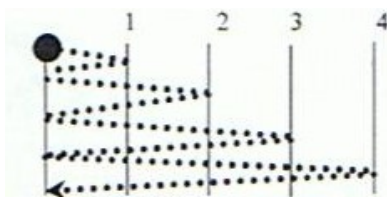
POINTS

--

EPREUVE N°

Dribble suicide

4



1^{er} trajet = **1 pt**
2^{ème} trajet = **2 pts**
3^{ème} trajet = **3 pts**
4^{ème} trajet = **4 pts**

POINTS

--

EPREUVE N°

Ensuite, on recommence à la ligne n°1, etc

Lay-up

5

Départ sous l'anneau



1 point
par lay-up réussi.
Effectuer le
mouvement une
fois à droite, une
fois à gauche

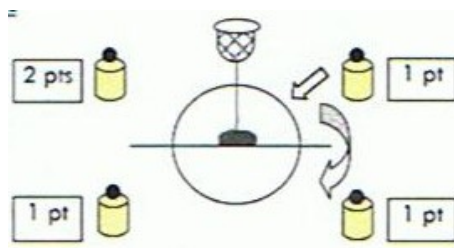
POINTS

--

EPREUVE N°

Shoot en mouvement

6



Chaque joueur tire
après avoir pris le
ballon se trouvant
sur l'obstacle. Le
4^{ème} ballon vaut **2**
points s'il est
marqué

POINTS

--

EPREUVE N°

NOM Prénom du participant

Année de naissance

U6	U7
U8	U9
U10	U12

TOTAL

--