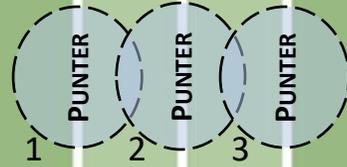


SNAP CUP

3 tentatives puis le punter recule de 5y. Long Snapper ne bouge pas

LONG SNAPPER



SNAP CUP (Snapper+Punter) (saison)



- Matériels nécessaire : cerceaux ou cônes.
- 3 tentatives par emplacement et par Long Snapper.
Le punter est placé dans l'aire définie par le cerceaux/les plots, et reçoit 3 snaps consécutivement.
- L'objectif pour le long snapper est de snapper la balle au punter sans que celui-ci ne sorte de l'aire définie par le cerceau/les plots.

Points:

- Réception de la balle à l'intérieur de l'aire = 3 points
- Réception de la balle avec un pied à l'extérieur de l'aire = 1 point
- Réception de la balle en dehors de l'aire/balle droppée (n'importe où) = 0 point
- Le Punter commence à 10y du long snapper, le Punter recule de 5y toutes les 3 tentatives jusqu'à ce qu'il soit à 20y du long snapper (9 snaps au total).
- Le binôme qui a la plus de points remporte le challenge.
- **Egalité possible**

FIELD GOAL CUP (FG+FGB) (saison)



Matériel nécessaire: Chronomètre

1 tentative de FG par emplacement **1**: catégories jeunes et féminines : PAT, 15y, 25y.

Catégories U19 et Senior : PAT, 20y, 30y. **Soit au minimum 9 Field Goals à la fin du challenge.**

Le Field Goal block de l'équipe B est en formation face au Field Goal de l'équipe A (pas de pression, droit au bruit, de lever les bras). Eventuellement ajouter de la pression au cours de la saison.

Senior: pression par moitié de ligne, avec progression au cours de la saison.

Décompte des points catégories jeunes et féminines (**le chronomètre débute au snap, et s'arrête lorsque la balle traverse les poteaux de buts**):

- Field goal réussit en moins de 4 secondes : 3 points
- Field goal réussit entre 4 et 5 secondes : 1 point
- Field goal raté/snap droppé/ réussit en plus de 5 secondes : 0 points

Décompte des points catégories U19 et Senior (**le chronomètre débute au snap, et s'arrête lorsque la balle traverse les poteaux de buts**):

- Field goal réussit en moins de 3 secondes : 3 points
- Field goal réussit entre 3 et 4 secondes : 1 point
- Field goal raté/snap droppé/ réussit en plus de 4 secondes : 0 point

L'équipe qui marque le plus de points à l'issue de tous les kicks gagne le challenge. Si les deux équipes sont à égalité après le dernier kick de chaque équipe, Field Goal en or au milieu des 20y (**Senior: 25y**). **Egalité possible.**

FIELDING challenge

Disposition catégories jeunes et féminine

Coach

PR/KR

PR/KR

PR/KR

Punter

PR/KR

PR/KR

PR/KR

Disposition pour les catégorie U19 et Senior

Fielding Challenge(pré-saison)



Plots sous les coudes pour toutes les catégories.

Catégories jeunes et féminine:

- C'est le coach qui envoie la balle en l'air (de manière à simuler un Punt ou un Kick off).
- La/le returner doit fielder la balle et la sécurisée, sans que celle-ci ne touche le sol.
- Une tentative par spot.
- Après avoir sécurisé la balle elle/il recule de 10y, jusqu'à être à 30y du coach.

Règles communes:

- Fielder les balles 1 par 1, ce qui équivaut à 1 points par balle fieldées et sécurisées. **Le score maximal est de 3 points.**
- Fielder les balles en les accumulants: La/le joueur décide de garder la balle qu'il vient de sécurisée au point précédent, pour fielder une deuxième balle. La première balle donne toujours 1 points si elle est fieldée et sécurisée correctement, mais la seconde en vaudra 2. Si la/le joueur essaye d'attraper la troisième balle avec les deux autres balles toujours dans ses mains, la troisième balle vaudra 4 points. **Le score maximal en accumulant les balles est de 7 point. Egalité possible.**

Situation : Le joueur Field la 1^{ère} balle, la relâche pour attraper la seconde balle, et garde la seconde balle pour fielder la troisième et dernière balle : la 1^{ère} balle vaut 1 point, la seconde balle vaut 1 point, la dernière balle vaut 2 points.

Catégorie U19 et Senior:

- c'est le punter/kicker de l'équipe du returner qui kick la balle en l'air.
- Le returner doit fielder la balle et la sécurisée, sans que celle-ci ne touche le sol.
- Une tentative par emplacement.
- Après avoir sécurisée la balle, le returner recule de 15y, jusqu'à être à 45y du Kicker/Punter.