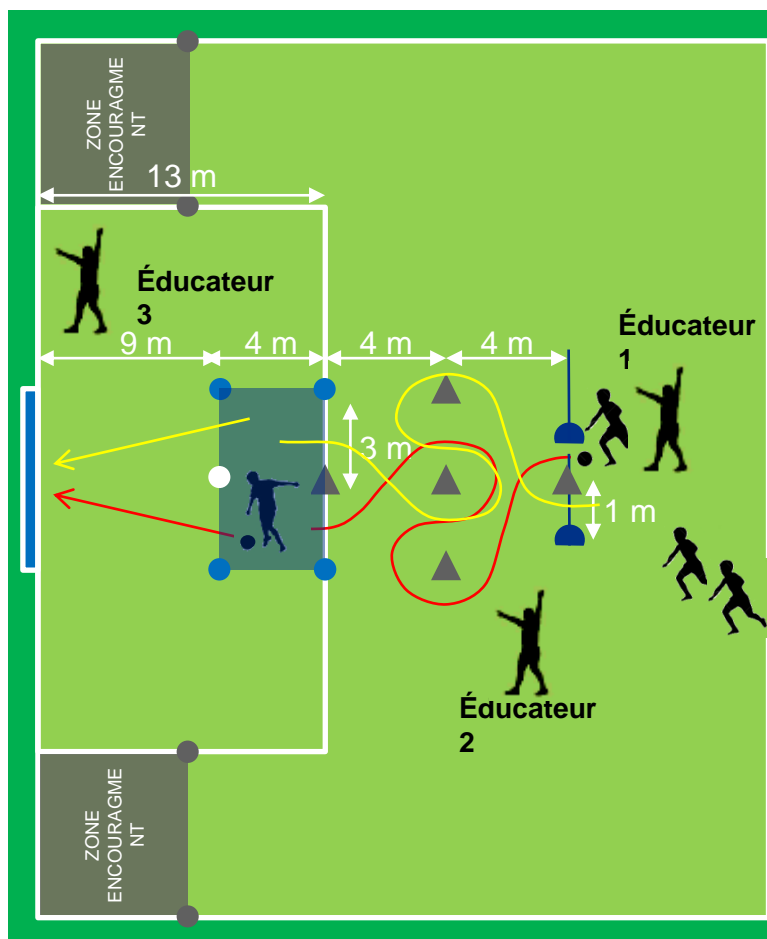


3

DÉFIS TECHNIQUES

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE



Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier :

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

Légende

	départ gaucher		zone de frappe
	départ droitier		zone d'encouragement

Temps bonus :

Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Éducateurs :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

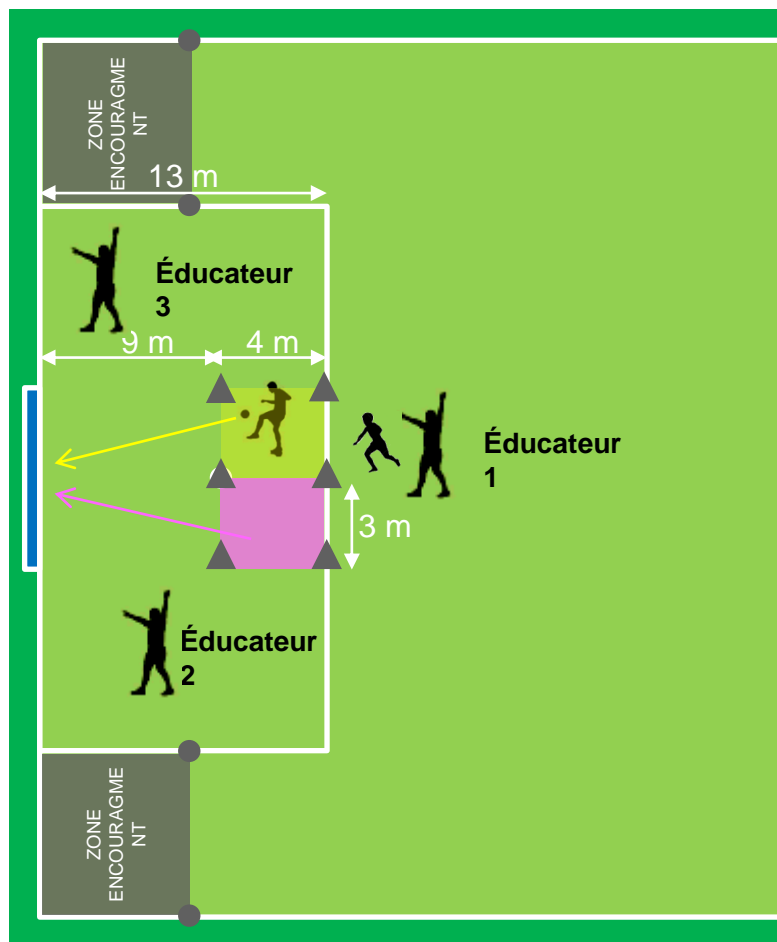
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages. Celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



Objectif

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier

Chaque joueur(se) doit réaliser des jonglages en statique (30 pour les garçons et 15 pour les filles) dans la zone prévue à cet effet (au choix) et enchaîner une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre une des cibles de la bêche. L'entrée du joueur suivant dans la zone est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact. Si 1 pied est posé à l'extérieur de la zone, les jonglages s'arrêtent.

Légende

-  Tir gaucher
-  Tir droitier
-  Zone de jonglage pour gaucher
-  Zone de jonglage pour droitier
-  Zone d'encouragement

Malus

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

Bonus but

(1 rebond maximum avant la bêche)

Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.

Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Éducateurs

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

Educ.2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE / DEPARTEMENTALE / JOUEURS

Défis techniques		FESTIVAL U13 PITCH	
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS CONDUITE			
PHASE DEPARTEMENTALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueurs			
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs			
BONUS			
Joueurs	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)	
Exemple	1		
Joueur 1			
Joueur 2			
Joueur 3			
Joueur 4			
Joueur 5			
Joueur 6			
Joueur 7			
Joueur 8			
Joueur 9			
Joueur 10			
Joueur 11			
Joueur 12			
Total Nombre de Bonus	0	0	
Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.		
	en sec.		
Bonification ou pénalité	en min.		
	en sec.		
Temps retenu (= Temps équipe + Bonification)	en min.		
	en sec.		


3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE / DEPARTEMENTALE / JOUEUSES

Défis techniques		FESTIVAL FOOT U13 PITCH	
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS CONDUITE			
PHASE DEPARTEMENTALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueuses			
N° tirés au sort si moins de 12 joueuses			
BONUS			
Joueuse	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)	
Exemple	1		
Joueuse 1			
Joueuse 2			
Joueuse 3			
Joueuse 4			
Joueuse 5			
Joueuse 6			
Joueuse 7			
Joueuse 8			
Joueuse 9			
Joueuse 10			
Joueuse 11			
Joueuse 12			
Total Nombre de Bonus	0	0	
Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.		
	en sec.		
Bonification	en min.		
	en sec.		
Temps retenu (= Temps équipe + Bonification)	en min.		
	en sec.		

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEURS

Défis techniques			
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS JONGLAGE			
PHASE DEPARTEMENTALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueurs			
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs			
	BONUS		MALUS
Joueurs	Tir ballon au sol (-3sec)	Tir de volée (-10sec)	Nombre de jonglages Objectif : 30 (+2sec par jonglage manquant)
Exemple	1		25
Joueur 1			
Joueur 2			
Joueur 3			
Joueur 4			
Joueur 5			
Joueur 6			
Joueur 7			
Joueur 8			
Joueur 9			
Joueur 10			
Joueur 11			
Joueur 12			
Total nombre de Bonus/Malus	0	0	0
Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.		
	en sec.		
Bonification ou pénalité (= bonus+malus)	en min.		
	en sec.		
Temps retenu (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	en min.		
	en sec.		

Protocole de mise en place, se référer à la fiche "Présentation des ateliers".

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEUSES

Défis techniques

FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS JONGLAGE



PHASE DEPARTEMENTALE

NOM DE L'EQUIPE	
Nombre de joueuses	
N° tirés au sort si moins de 12 joueuses	

Joueuse	BONUS		MALUS
	Tir ballon au sol (-3sec)	Tir de volée (-10sec)	Nombre de jonglages Objectif : 15 (+2sec par jonglage manquant)
Exemple	1		10
Joueuse 1			
Joueuse 2			
Joueuse 3			
Joueuse 4			
Joueuse 5			
Joueuse 6			
Joueuse 7			
Joueuse 8			
Joueuse 9			
Joueuse 10			
Joueuse 11			
Joueuse 12			
Total nombre de Bonus/Malus	0	0	0
Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.		
	en sec.		
Bonification ou pénalité (= bonus+malus)	en min.		
	en sec.		
Temps retenu (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	en min.		
	en sec.		

Protocole de mise en place, se référer à la fiche "Présentation des ateliers".