Défis Territoire

Règlement des défis sur le Territoire 2023-2024 :

Les défis concernent les poules interdistrict U12 (Gard-Lozère / Hérault) et les U13 Poule A (Gard-lozère / Hérault) et Poule B (Aude / Hérault / Pyrénées-Orientales)

D'un commun accord entre la Ligue et les Conseillers Techniques des districts respectifs, il a été décidé que les défis sont mis en place sur cette phase interdistrict. Les défis seront à réaliser avant le match.

L'équipe gagnante du défi le jour du match, gagnera un point de plus. Ex : Equipe A gagne le défi et gagne le match face à l'Equipe B, alors l'équipe A gagnera 4 points au total.

Il suffira sur la FMI, d'inscrire dans « observation d'après match », le vainqueur du défi afin que le centre de gestion du championnat puisse rajouter un point supplémentaire à l'équipe vainqueur du défi.

Ecrire dans la case « Observations d'après match » le vainqueur du défi

Défi Jonglerie Statique

-> Le défi Jonglerie Statique se fera <u>pendant la Journée 1 et 2</u>

Mettre les joueurs par 2 (une paire) avec 1 ballon *<u>(possibilité de faire pratiquer 6 paires en même temps si il y a 6 ballons à disposition).</u>*

Exemple : Gardien équipe A avec Gardien équipe B
N°2 équipe A avec N°2 équipe B , Etc….

Le joueur qui compte ramène le résultat à l'éducateur qui note les résultats sur la fiche. (Autonomie et responsabilisation des joueurs)
Jonglerie : Pied Fort, Pied faible et tête, 2 essais.

50 max pour le pied Fort puis le pied faible, 2ème essai si échec au premier.

30 max Tête, Monte ballon à la main, 2ème essai si échec au premier.

Le contact, avec une surface autre que les 2 pieds, arrête le comptage.

Défi Conduite de balle en 8

-> Le défi Conduite de balle en 8 se fera <u>pendant la Journée 3 et 4</u>

2 colonnes suffisent puisque duel en 1c1. Le schéma représente un défi à 3 équipes.

Partir de la ligne de touche pour avoir un repère visuel avec une ligne. Inversion par rapport au schéma.

1 – Organisation :

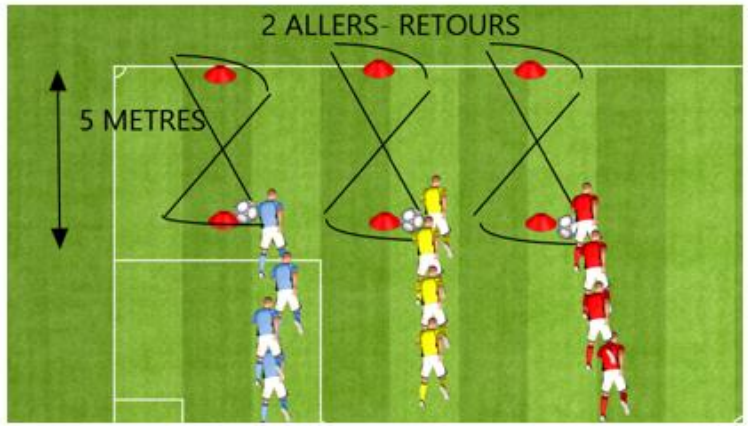
- Joueurs placés par numéro
- Départ donné par 1 éducateur
- Prévoir 6 coupelles ou jalons

2 – Comptage des points : Par les éducateurs

1 point pour le joueur qui remporte le défi,
L'équipe qui a remporté le plus de points gagne le défi

3 – <u>Nombre de passages</u> : 1 pour chaque joueur

Si l'équipe A = 12 joueurs, équipe B = 11 joueurs
Le 1 B repasse.



En cas d'égalité à la fin : par exemple 6 à 6, le 1er passage repasse pour départager

Défi Jonglerie en Mouvement

-> Le défi Jonglerie en Mouvement se fera <u>pendant la Journée 5 et 6</u>

1 – Organisation

1 jeune en duel avec 1 autre jeune par numéro

2 – Comptage des points : Par les éducateurs

Un point par duel remporté.

Le joueur qui remporte son défi donne un point à son équipe.

L'équipe qui a remporté le plus de duels gagne le défi

3 – <u>Nombre de passages</u> : 1 pour chaque joueur

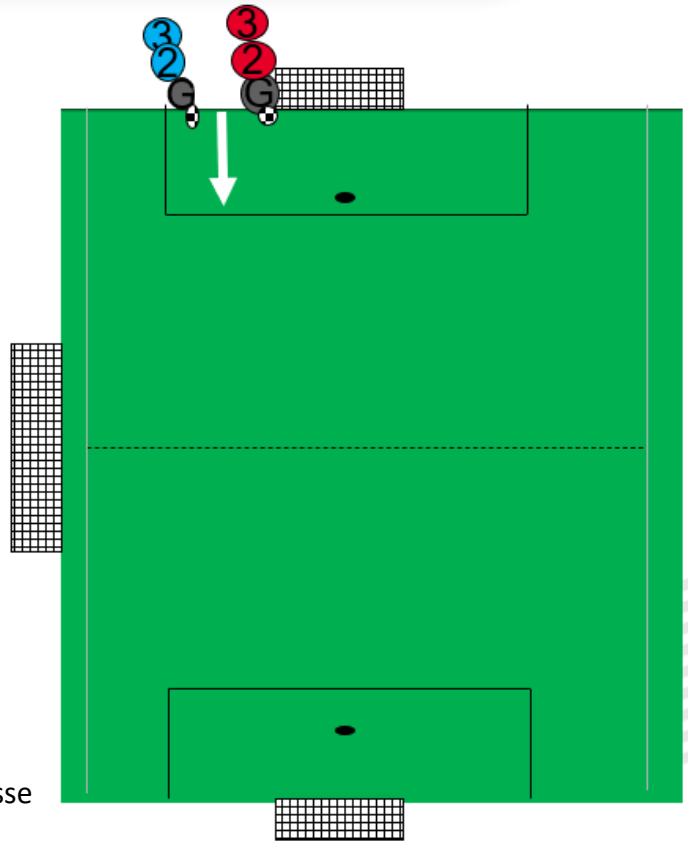
Le 1 A contre le 1 B, le 2 A contre le 2 B…

Si l'équipe A 12 joueurs, équipe B 10 joueurs, les 1 et 2 A repassent

4 – <u>Consignes :</u> Départ ballon au sol, traverser la surface de réparation en jonglant (longueur des 13m), utilisation seulement des pieds. Si ballon tombé ou utilisation d'une autre surface, retour au départ. Le joueur qui franchit la ligne le 1er gagne le point.

Départ donné par les éducateurs. Ballon au sol au départ

En cas d'égalité à la fin : par exemple 6 à 6, le 1er passage repasse pour départager



Défi 1c1 GB

-> Le défi 1c1 GB se fera <u>pendant la Journée 7, 8 et 9</u>

- Départ du milieu du terrain ballon arrêté - 6'' pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, pas de possibilité de retirer.
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts. Equipe A sur un but, Equipe B sur l'autre but
- Faire passer tout le monde par ordre des numéros
- Départ donné par les éducateurs, chaque éducateur gère le but où se trouve son gardien de but.
- 1 essai, Tir ou dribble, possibilité d'utiliser les 2 pieds
- L'équipe qui met le plus de but remporte le défi,
- En cas d'égalité à la fin de la série , Mort subite