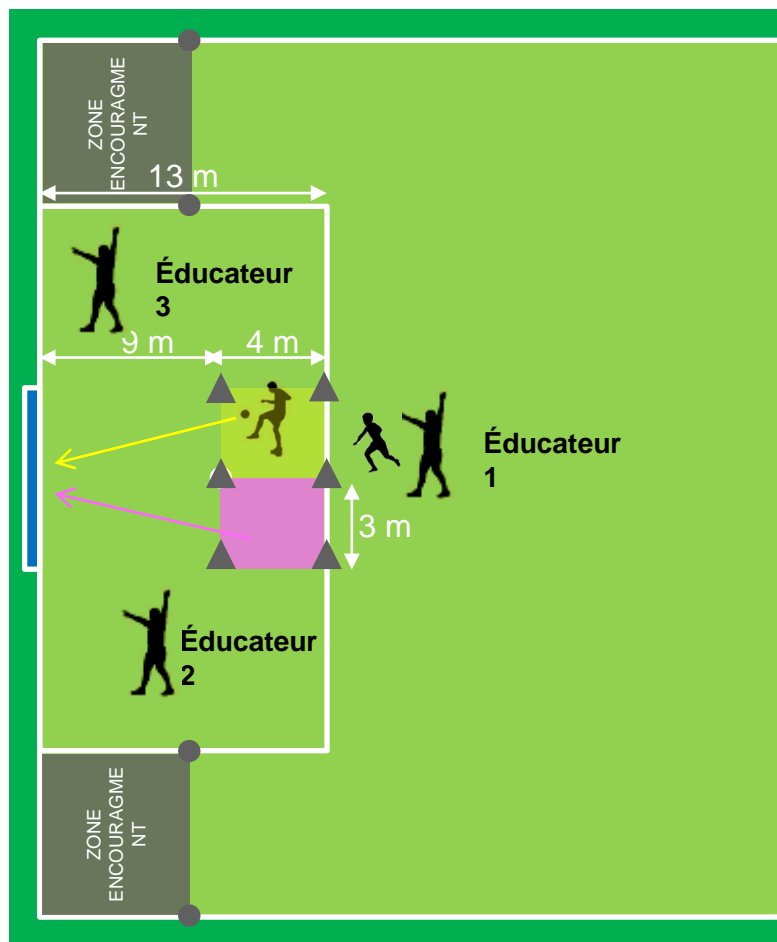


# 3.1 Descriptif des ateliers

## 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 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			
<b>Total nombre de Bonus/Malus</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Temps équipe</b> (temps au dixième de secondes)	<b>en min.</b>		
	<b>en sec.</b>		
<b>Bonification ou pénalité</b> (= bonus+malus)	<b>en min.</b>		
	<b>en sec.</b>		
<b>Temps retenu</b> (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	<b>en min.</b>		
	<b>en sec.</b>		

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

# 3.3 Feuille de résultats

## ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEURS

Défis techniques			FESTIVAL FOOT U13 PITCH
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			
<b>Total nombre de Bonus/Malus</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Temps équipe</b> (temps au dixième de secondes)	<b>en min.</b>		
	<b>en sec.</b>		
<b>Bonification ou pénalité</b> (= bonus+malus)	<b>en min.</b>		
	<b>en sec.</b>		
<b>Temps retenu</b> (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	<b>en min.</b>		
	<b>en sec.</b>		

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