



Défis U12 et U13 G

Phase 2 et 3



Défis Techniques : Phase 2 et 3

U13 F

Un défi technique pour tous les niveaux est mis en place avant la rencontre qui permettra d'attribuer 1 ou 0 point.

Le classement pour **Phase 2 et 3** tiendra compte des points obtenus lors des défis. En cas d'égalité au classement général, les équipes seront départagées par les résultats de la rencontre les ayant opposés puis par les points obtenus lors des défis.

Défis Techniques : Phase 2 et 3



Comment indiquer le vainqueur du défi dans les feuilles de matchs :

-Si Feuille de Match papier =

Ecrire au verso dans la partie « Observations d'après match » le vainqueur du Défi

-Si Feuille de Match Informatisée (FMI) =

Ecrire avant les signatures d'après-match, dans la partie « Observations d'après match » le vainqueur du Défi

N° match N° internet
Journée H Poule

ANNEXE FEUILLE DE MATCH

OBSERVATIONS D'APRES MATCH

Vainqueur du défi : District de l'Hérault

Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes) Signature de l'arbitre

RESERVES D'AVANT MATCH

RESERVES TECHNIQUES A TRANSCRIRE PAR L'ARBITRE

Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes) Signature de l'arbitre

Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes) Signature de l'assistant concerné Signature de l'arbitre

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





Observations d'après match

Saisissez ici les observations d'après match dans la limite de 1024 caractères

Vainqueur du défi : District de l'Hérault

Rapport complémentaire arbitre suit

Identification

Signer

Identification

Equipe absente

Equipe absente

Signature
équipe recevante

Signature
arbitre

Signature
équipe visiteuse

MODIFIER

VALIDER

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



Défi Jonglerie Statique



-> Le défi Jonglerie Statique se fera **pendant la Journée 1 Phase 2 / Journée 1 et 2 Phase 3**

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

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.*

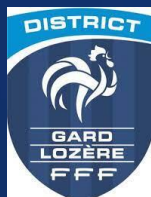
50 max pour le pied Fort puis le pied faible, 2^{ème} essai si échec au premier.

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

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

Les 10 meilleurs totaux (meilleur des essais) des joueurs s'additionnent sur la fiche pour le total de l'équipe.

(Prendre en compte la meilleure performance pied et tête de chaque joueur pour total individuel)



N° Joueur	Pied Fort (50 max)		Pied faible (50 max)		Tête (30 max)		Total
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							



Défi Conduite de balle en 8



-> Le défi Conduite de balle en 8 se fera pendant la Journée 2 et 3 Phase 2 / Journée 3 et 4 Phase 3

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

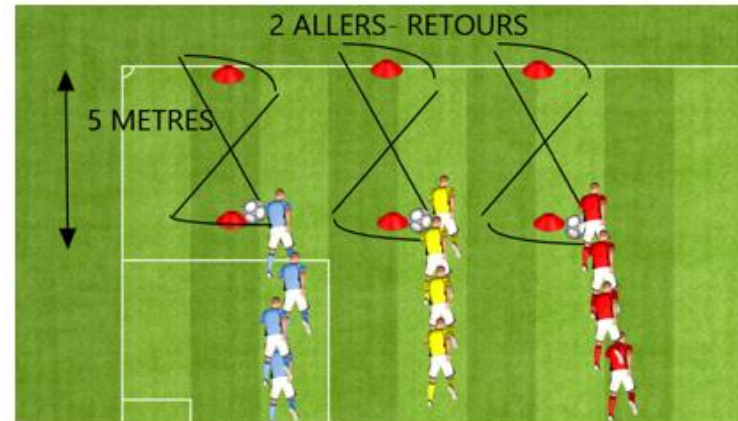
2 – Comptage des points : Par les éducateurs

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

3 – Nombre de passages : 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 1^{er} passage repasse pour départager





Défi Jonglerie en Mouvement



-> Le défi Jonglerie en Mouvement se fera **pendant la Journée 4 Phase 2 / Journée 5 et 6 Phase 3**

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 – Nombre de passages : 1 pour chaque joueur

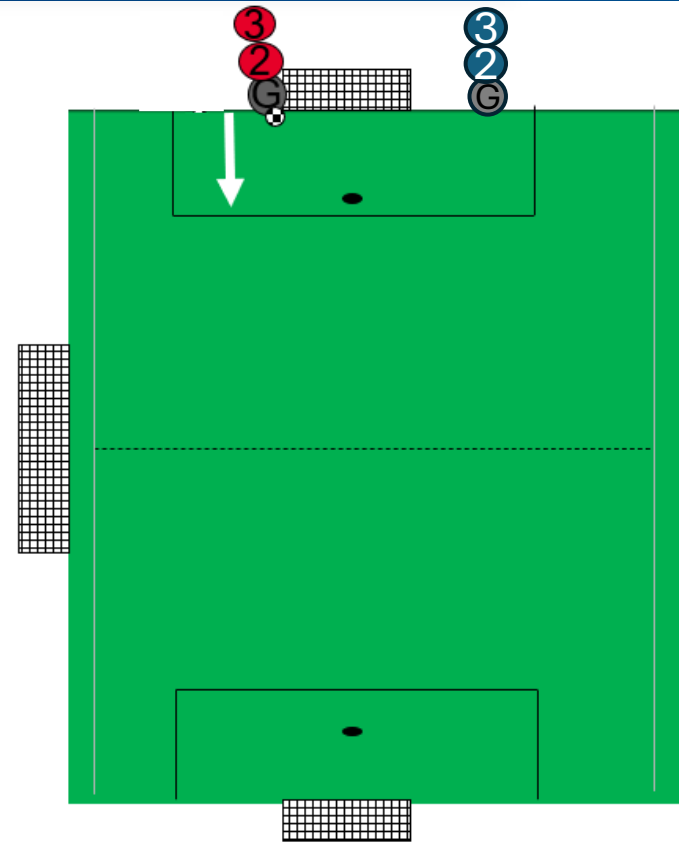
Le 1 A contre le 1 B, le 2 A contre le 2 B...

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

4 – Consignes : 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 1^{er} 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 1^{er} passage repasse pour départager





Défi 1c1 GB



-> Le défi 1c1 GB se fera **pendant la Journée 5 Phase 2 /Journée 7, 8 et 9 Phase 3**

- 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



Défis à la saison :

Phase 1 :

Brassage

J1- Jonglerie statique

J2- Conduite de balle

J3- Jonglerie en mouvement

Phase 2 :

Poule à 6

J1- Jonglerie statique

J2- Conduite en 8

J3- Conduite en 8

J4- Jonglerie Surface

J5- 1c1 GB

Phase 3 :

Poule à 10

J1- Jonglerie statique

J2- Jonglerie statique

J3- Conduite en 8

J4- Conduite en 8

J5- Jonglerie Surface

J6- Jonglerie Surface

J7- 1c1 GB

J8- 1c1 GB

J9- 1c1 GB

Donner accès tablette club



A NOTER

LES PHASES 2 ET 3 SE FONT SUR FMI (Feuille de Match Informatisée)

VERIFIEZ BIEN QUE VOTRE CLUB VOUS A DONNÉ L'ACCES AVANT LE JOUR J DU MATCH