



LE DISTRICT DU CHER DE FOOTBALL CATEGORIE U13 Présente



Phase 2: Les Défis

- Conduite – journées 1 à 5
- Conduite + Enchaînement Tir – journées 6 à 10

Si une équipe ne veut pas faire le défi, l'équipe adverse effectue le test et l'éducateur note les performances sur la feuille de défi.

L'éducateur de l'équipe qui a effectué le test inscrit dans l'onglet "Observations d'après match" les raisons pour lesquelles le défi n'a pas été effectué.



Saison 2022 / 2023



FINALITE DE L'OPERATION

- Réinstaurer de façon régulière le travail de jonglerie et de conduite auprès de la catégorie des U12 - U13, dans la continuité du travail effectué en U11.
- Améliorer le niveau des joueurs (développement des habiletés techniques).
- Apporter un esprit compétitif pour favoriser la participation des clubs sur toutes les phases de la saison.

IMPORTANT

- **Opération effectuée en parallèle du critérium U13**
 - **Le « Défi-conduite et conduite + enchaînement et tir » s'effectue avant le début de chaque match (état de fraîcheur des joueurs).**

OBJECTIFS ET DEROULEMENT

➤ **AVANT LE DEFI :**

Les éducateurs répartissent chaque équipe sur 1 parcours.

➤ **PENDANT LE DEFI :**

Lire « modalités du Défi-conduite ».

Lire « modalités du Défi-conduite + enchaînement et Tir ».

➤ **APRES LE DEFI**

Les éducateurs totalisent le nombre de points cumulés par équipe. L'Éducateur du club recevant rentrera sur la tablette FMI dans l'onglet « Observations d'après match » l'équipe qui a remporté le Défi-conduite ou conduite + enchaînement et tir ou bien s'il y a eu égalité.

- L'équipe vainqueur du Défi se voit attribuer 1 point.
- En cas d'égalité ou de Défi perdu, chaque équipe ne marque pas de point.
- Aucun point pour les 2 équipes si le Défi n'est pas effectué.

➤ **A renvoyer par @mail au District.**

➤ **Les feuilles de défi conduite ou conduite + enchaînement et tir seront étudiées.**

LE « DEFI CONDUITE »

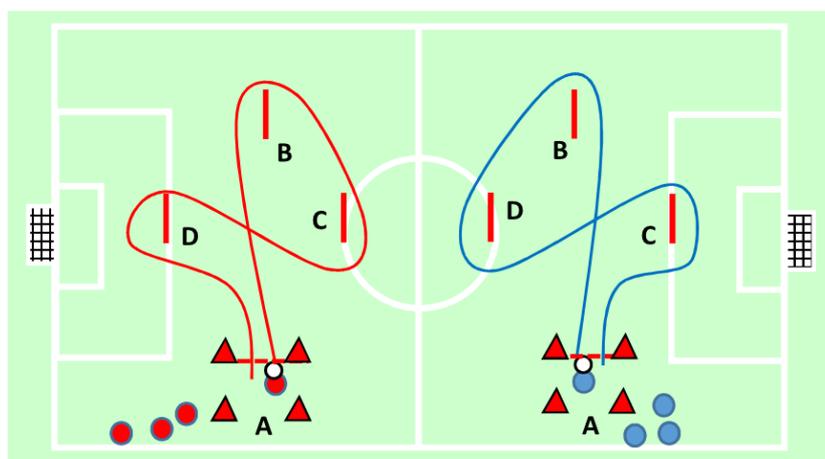
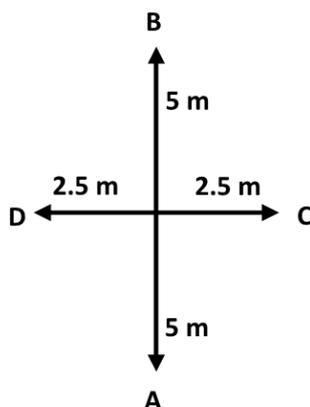
Catégorie U13



Modalités du Défi-conduite

A effectuer Phase 2 : Journées 1 à 5

- Conduire le ballon le plus vite possible en contournant le piquet du fond (B), puis les 2 piquets latéraux (C et D) par la gauche ou par la droite.
- Il n'y a pas de sens imposé. Soit A-B-C-D, soit A-B-D-C.
- 2 parcours sont installés. L'équipe répartie sur chaque parcours.
- Au signal de l'éducateur, 1 joueur de chaque équipe démarre (le joueur peut passer à gauche ou à droite du piquet « B »), ballon au pied, et réalise le parcours le plus rapidement possible.
- Le premier joueur à revenir poser le pied sur le ballon dans la zone A (1m) fait marquer 1 point à son équipe. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de tous les passages remporte l'épreuve.
- Le défi s'effectue en 1 seule manche (1 passage par joueur). Conseil : Faire découvrir le parcours en effectuant 1 passage découverte.
- En cas d'effectif différent (équipe incomplète), tous les joueurs effectuent l'épreuve mais la prise en compte du résultat s'effectue à égalité de joueurs, et dans l'ordre des passages effectués.
- Dans ce cas, faire passer un joueur de l'équipe en infériorité numérique 2 fois (mais sans prise en compte du résultat), afin que tous les joueurs réalisent le parcours en situation de duel.



LE « DEFI CONDUITE + ENCHAÎNEMENT TIR »

Catégorie U13



Modalités du Défi-conduite + Enchaînement Tir

A effectuer Phase 2 : Journées 6 à 10

- Réaliser un parcours en forme de 8 en conduisant son ballon, et enchaîner avec un tir au but dans la zone délimitée.
 - Réaliser le parcours et déclencher le tir en 10 secondes maximum (au déclenchement du tir).
 - Le gardien de l'équipe adverse se trouve dans le but et doit rester sur sa ligne de but.
- 1 - Parcours non réalisé dans les temps = 0 point.
 - 2 - Parcours réalisé dans les temps mais tir déclenché hors zone = 1 point
 - 3 - Parcours réalisé dans les temps et tir déclenché en 10 secondes maximum sans but marqué = 1 point.
 - 4 - Parcours réalisé et tir déclenché en 10 secondes maximum + But marqué = 2 points.
- Chaque joueur dispose d'1 essai
 - L'équipe qui totalise le plus de points remporte l'épreuve
 - En cas d'effectif différent (équipe incomplète), tous les joueurs effectuent l'épreuve mais la prise en compte du résultat s'effectue à égalité de joueurs, et dans l'ordre des passages effectués.
 - Dans ce cas, faire passer un joueur de l'équipe en infériorité numérique 2 fois (mais sans prise en compte du résultat), afin que tous les joueurs réalisent le parcours en situation de duel.

