



LE DISTRICT DU CHER DE FOOTBALL CATEGORIE U13



Présente

Phase 1: Le Défi-jonglage

Phase 2: Les Défis Conduite et Conduite + Enchaînement Tir

Saison 2019 / 2020



FINALITE DE L'OPERATION

- Réinstaurer de façon régulière le travail de jonglerie auprès de la catégorie des U12 - U13, dans la continuité du travail effectué en U11.
- Améliorer le niveau des joueurs (développement de la coordination spécifique et 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 Jonglage » s'effectue avant le début de chaque match (état de fraîcheur des joueurs)**

OBJECTIFS ET DEROULEMENT

REGLES

Départ du ballon au sol **obligatoire** pour les jonglages « pieds »
et à la main pour les jonglages « têtes »

- * 2 manches par défi ⇒ Chaque manche = 1 thème technique
- * 2 essais par thème
- * Aucune surface de rattrapage autorisée

OBJECTIFS ET DEROULEMENT

Critérium Départemental D1 / D2 / D3	
Phase 1A (Brassage) : Journées 1 à 4	Thème 1 : 40 pieds libres Thème 2 : 20 têtes
Phase 1B (Brassage) : Journées 5 à 7	Thème 1 : 40 pied fort Thème 2 : 40 pied faible

- Défi Jonglage à effectuer avant le début de chaque match



➤ AVANT LE DEFI :

L'éducateur classe ses enfants du meilleur jongleur au moins bon jongleur.

➤ PENDANT LE DEFI :

Les enfants sont par deux avec un ballon, un qui jongle et un qui compte.

➤ APRES LE DEFI

Les éducateurs totalisent le nombre de duels gagnés dans chaque 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-jonglage 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-jonglages seront étudiées et un histogramme au total des 8 meilleurs aux jonglages par journée sera transmis par équipe par la Commission Foot à 8 en fin de phase.**

LE « DEFI JONGLAGE »
Catégorie U13

OPERATION « DEFI JONGLAGE »

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve "Défi Jonglage"

Organisation au sein de l'équipe :

Chaque éducateur classe ses joueurs en fonction de leur niveau en jonglage (de 1 à ... X).

Organisation de la jonglerie :

Les éducateurs responsables des équipes forment des couples de joueurs suivant leur niveau de classement

(A1 contre B1 - A2 contre B2 etc...)

Faire le maximum de couples possibles (8 minimum) suivant le nombre de joueurs minimum des équipes (faire participer le maximum de joueurs possible).

Pour chaque journée, chaque couple se mesure sur 2 manches (2 thèmes différents).

EXEMPLE : (1)

Hugo : 40 pieds

Loris : 36 pieds

Hugo : 1 manche

Hugo : 20 têtes

Loris : 10 têtes

Hugo : 1 manche

**HUGO VAINQUEUR
DU DEFI**

EXEMPLE : (2)

Thierry : 34 pieds

Henry : 40 pieds

Henry: 1 manche

Thierry : 20 têtes

Henry : 8 têtes

Thierry : 1 manche

**PAS DE VAINQUEUR
DU DÉFI (Match Nul)**

A la fin des matches, les enfants viennent communiquer leurs résultats aux éducateurs.

Chaque couple est responsable de son défi. Les enfants se saluent avant et après le défi.

Le résultat de ces oppositions est mentionné sur la feuille de match.

Mettre :

- 1 croix dans la colonne "TIRS AU BUT" en face de l'équipe vainqueur.
- 1 croix dans la colonne "TIRS AU BUT" en face de chaque équipe en cas de match nul.

L'équipe vainqueur du défi se voit attribuer 1 point.

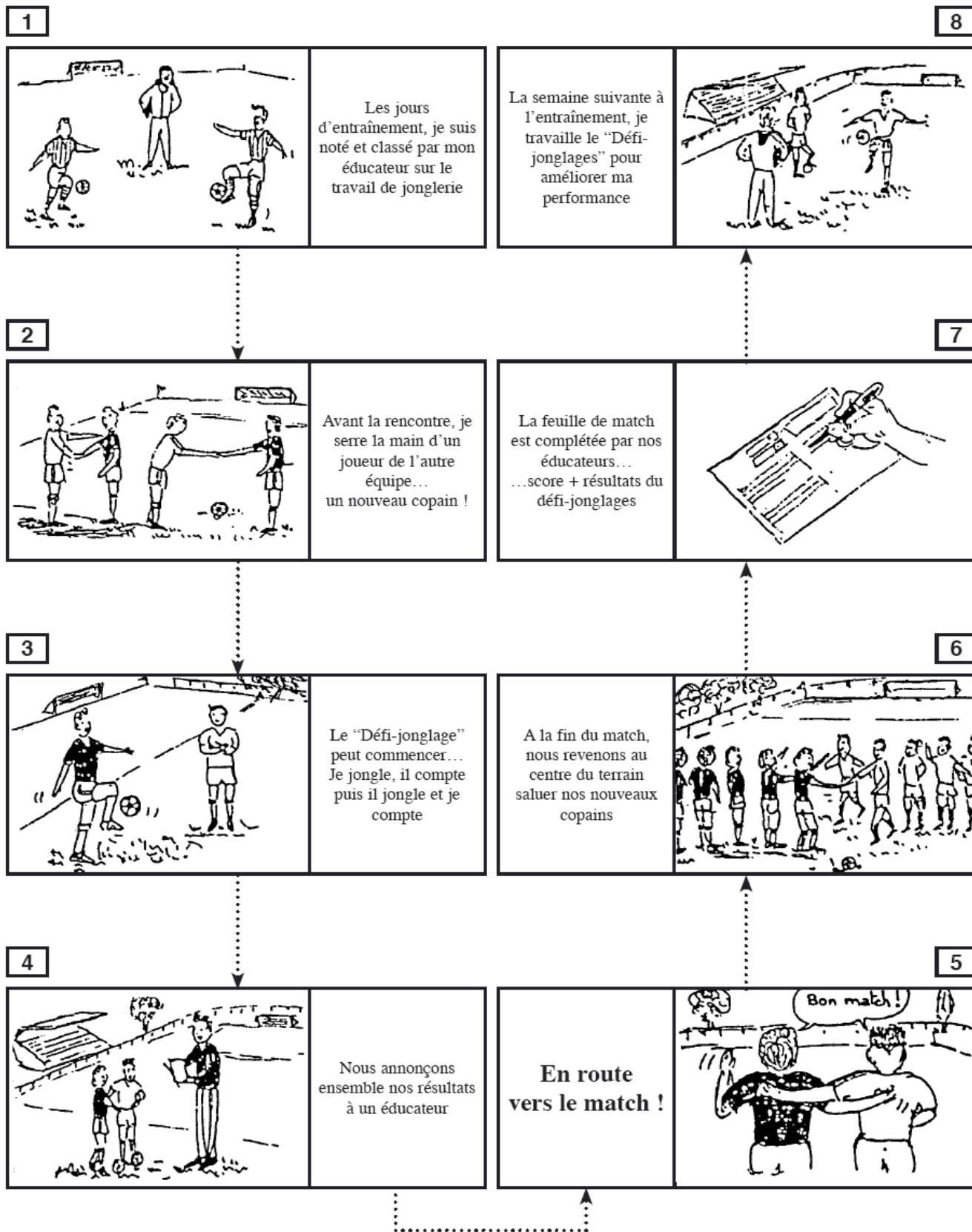
En cas d'égalité ou de défi perdu, chaque équipe ne marque pas de point.

Aucun point pour les 2 équipes si le défi n'est pas effectué.

Si une équipe refuse de faire le défi, le mentionner dans la case "Réserve d'avant match".

LE « DEFI JONGLAGE »

Catégorie U13



LE « DEFI CONDUITE »

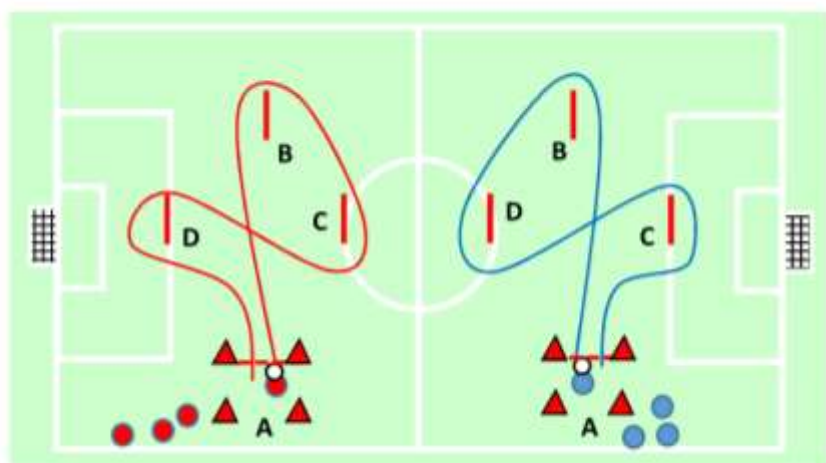
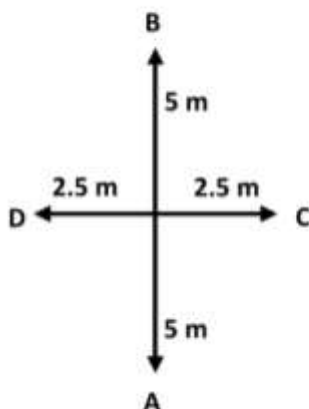
Catégorie U13



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.

