



LE DISTRICT DU CHER DE FOOTBALL

CATEGORIE U13

Présente



Phase 2 : Les Défis

- Conduite – journées 1 à 5 (poules de 6)
- Conduite – journées 1 à 4 (poules de 8)
- Conduite + Enchaînement Tir – journées 6 à 10 (poules de 6)
 - Conduite + Enchaînement Tir – journées 5 à 7 (poules de 8)

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 2024 / 2025



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.

➤ **Pour cette 2^{ème} Phase, les Feuilles de Défi ne sont pas à retourner au District.**

LE « DEFI CONDUITE »

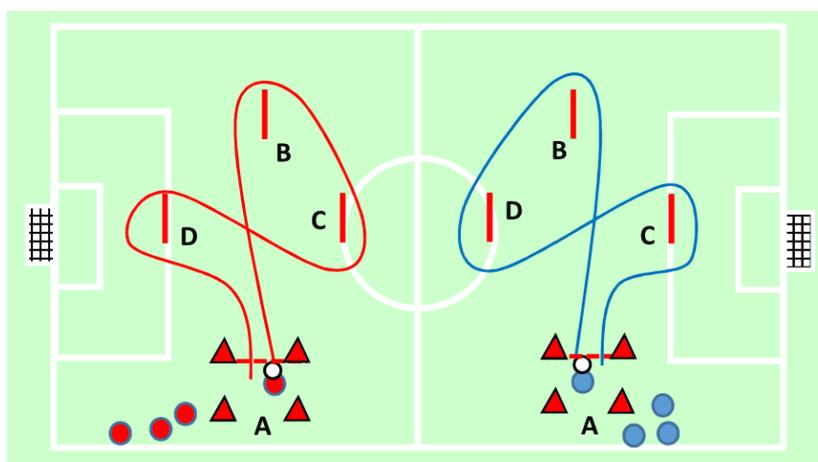
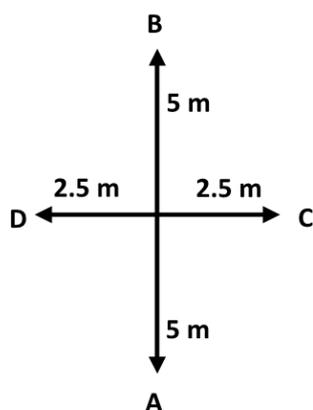
Catégorie U13



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. 1 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.

