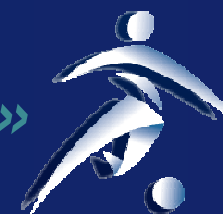




Concours individuel « graine de footballeur »
Réservé aux enfants nés en 2007 (U11)



Présentation des tests « Joueurs de champ »





Les tests « Joueurs de champ »



4 tests très simples pour que les éducateurs puissent faire travailler leurs jeunes joueurs à l'entraînement et pour que les enfants puissent également s'entraîner chez eux, à l'école, avec les copains...

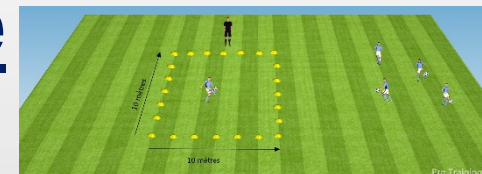
Remarque : Les *gardiens de but* auront des tests différents !

Le Foot Amateur



Test n°1 (120 points)

Jonglerie statique



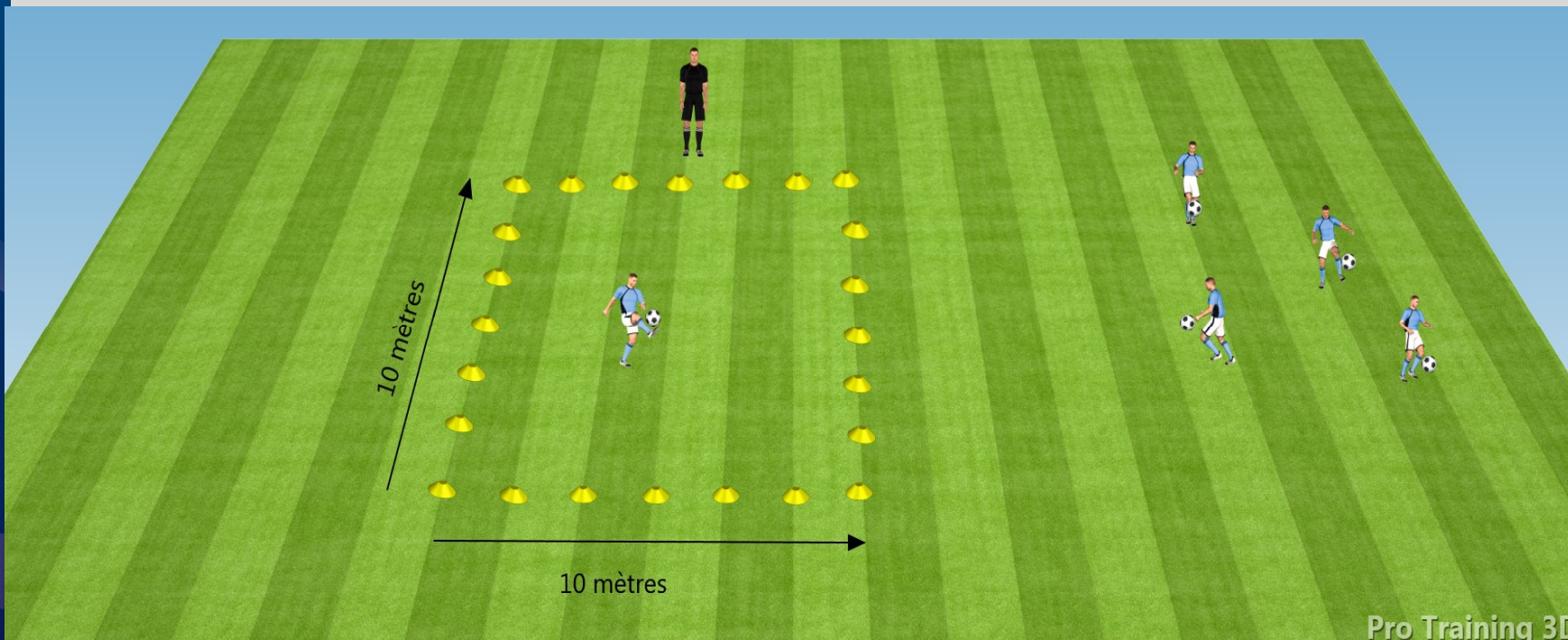
- **Jonglage pied droit**
2 essais, départ ballon à la main : 30 maximum (1 point par contact)
- **Jonglage pied gauche**
2 essais, départ ballon à la main : 30 maximum (1 point par contact)
- **Jonglage libre**
2 essais, départ ballon à la main : 40 maximum (1 point par contact)
- **Jonglage tête**
2 essais, départ ballon à la main : 20 maximum (1 point par contact)

A noter :

- Le joueur peut lever le ballon **avec l'un de ses pieds ou avec les mains.**
- **2 essais** (après quelques minutes d'échauffement) et **le meilleur score sera enregistré.**
- **Aucun contact de rattrapage** n'est autorisé, le responsable devra compter **tous les contacts successifs** et **arrêter le test si tous les contacts ont été effectués.**



Test de Jonglerie statique





Test n°2 (100 points)

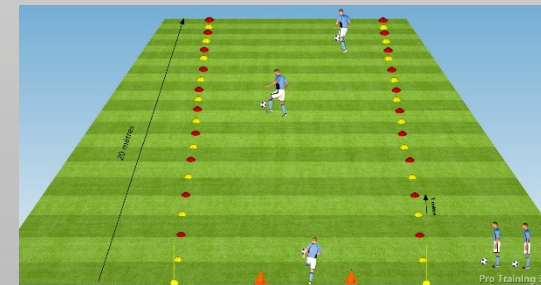
Jonglage en mouvement

Parcourir le maximum de distance (maxi 20 mètres) en jonglant avec le ou les pieds (possibilité d'utiliser les genoux, la tête...).

- **2 essais**, départ ballon à la main (ou aux pieds si le joueur le souhaite) entre la porte dès que le ballon touche le sol, l'essai est terminé.

Le responsable devra comptabiliser le nombre de plots dépassés : **5 points** à chaque plot dépassé (un plot tous les mètres).

ATTENTION : *Le responsable devra comptabiliser le nombre de plots que l'enfant aura réellement dépassés en jonglant avec le ballon (contact pied –ballon) et non pas l'endroit où le ballon sera tombé pour la dernière fois.*



Ce test ne sera pas chronométré !

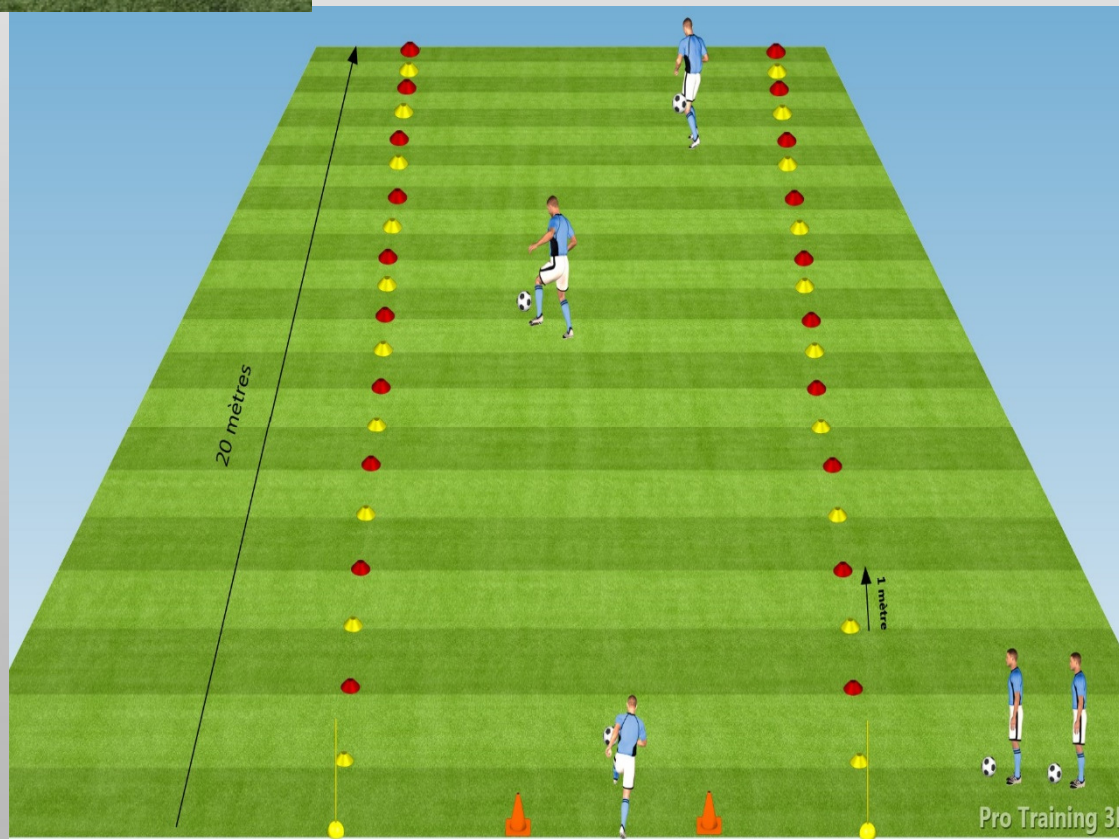


Test du jonglage en mouvement





Test du jonglage en mouvement





Test n°3 (100 points)

Parcours Technique chronométré

Déclenchement du chronomètre au moment où le joueur franchit la ligne des 16,50 mètres et **arrêt du chronomètre** lorsque le ballon franchit la ligne de but.

L'objectif est de réaliser le parcours (dans une surface de réparation d'un grand terrain : Foot à 11) le plus rapidement possible et de terminer sur un tir entre le poteau et le jalon (sinon pénalité de 2 secondes).

- **2 essais** (1 départ à gauche et 1 départ à droite) et le meilleur temps est conservé : Essai nul si un obstacle est escamoté.

A noter :

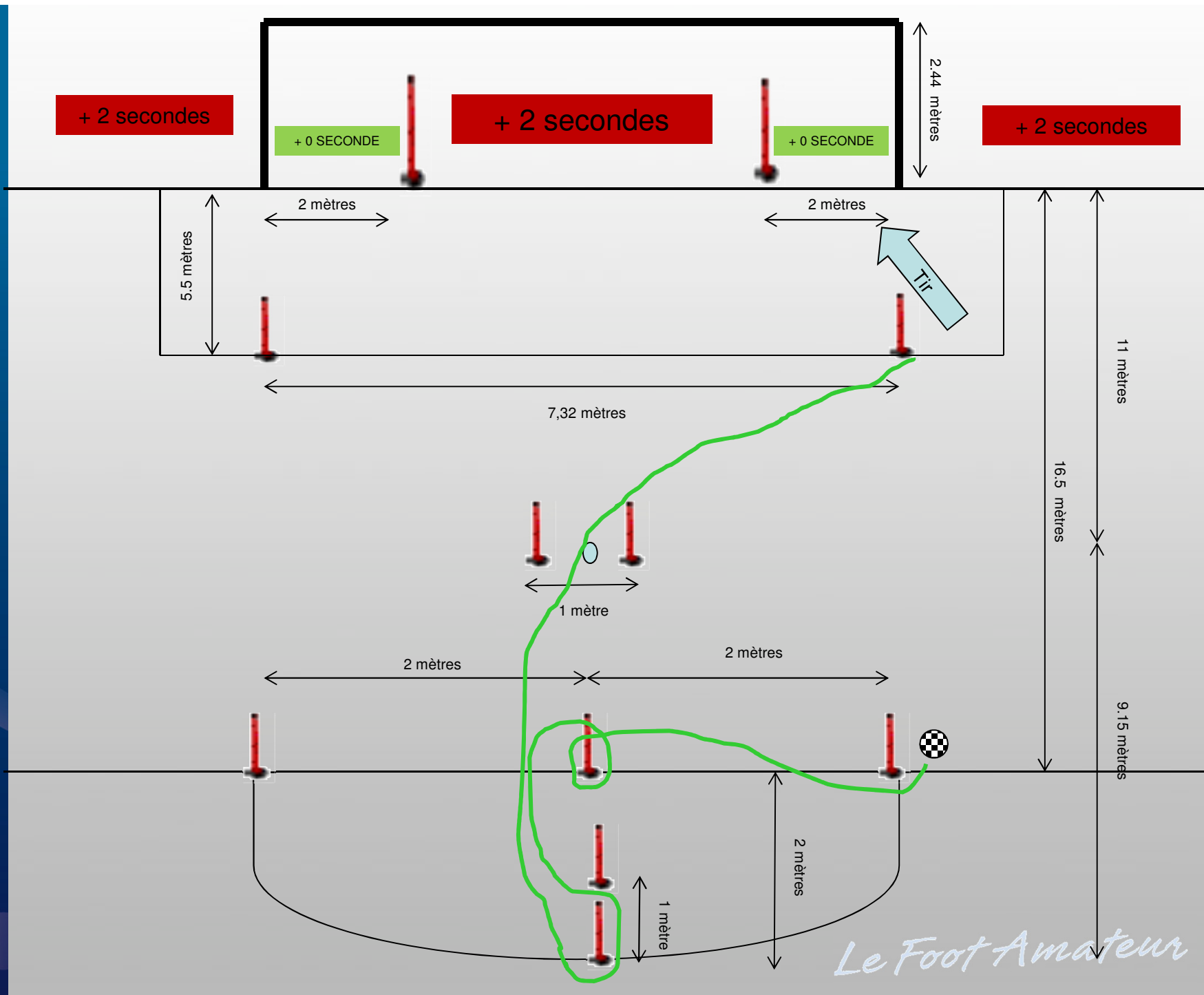
- + **1 seconde** si le ballon tape le poteau ou la barre transversale ou le jalon et sort en dehors du but.
- + **2 secondes** si le ballon tape le poteau, la barre transversale ou le jalon et qu'il termine sa course dans la zone des + 2 secondes.
- + **0 seconde** si le ballon tape le poteau, la barre transversale ou le jalon et qu'il termine sa course dans la zone des + 0 seconde.



Les points seront distribués après la journée en fonction des résultats de l'ensemble des participants

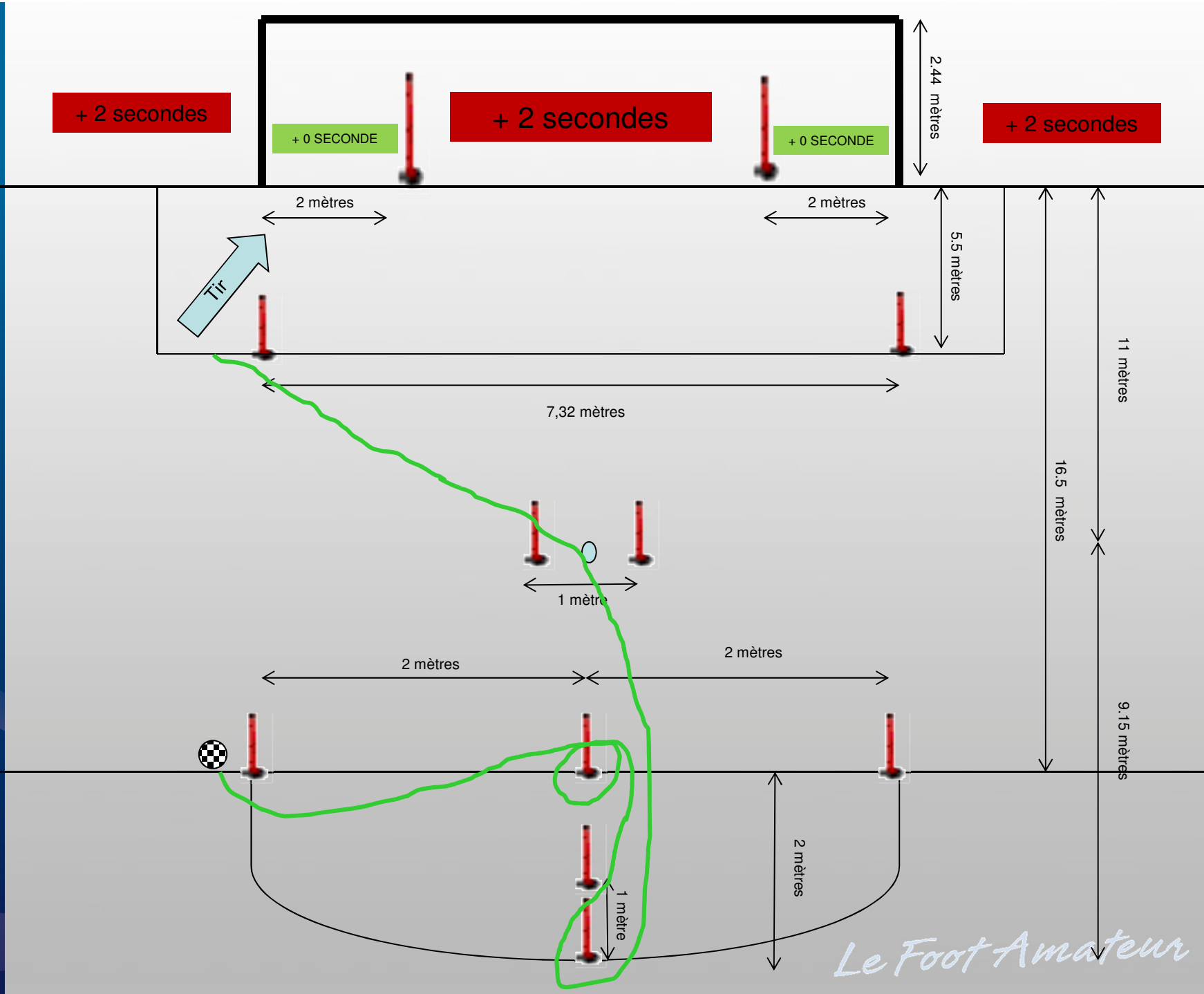


Test du parcours chronométré



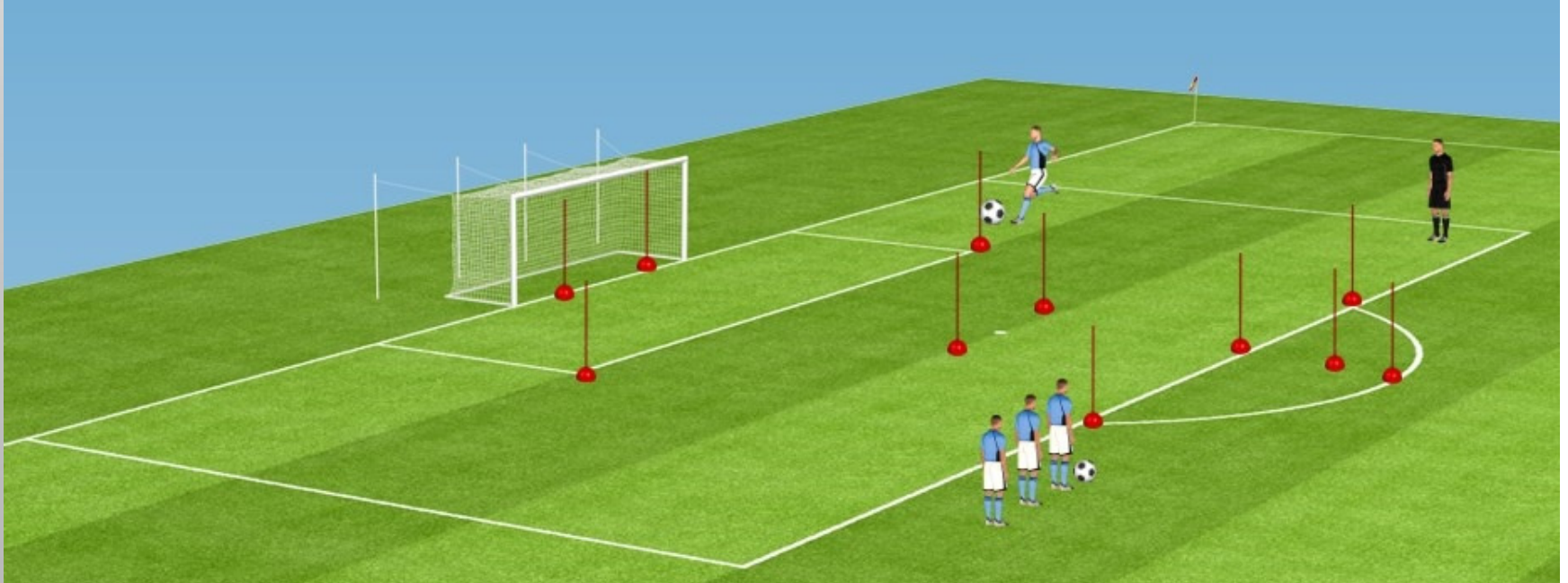
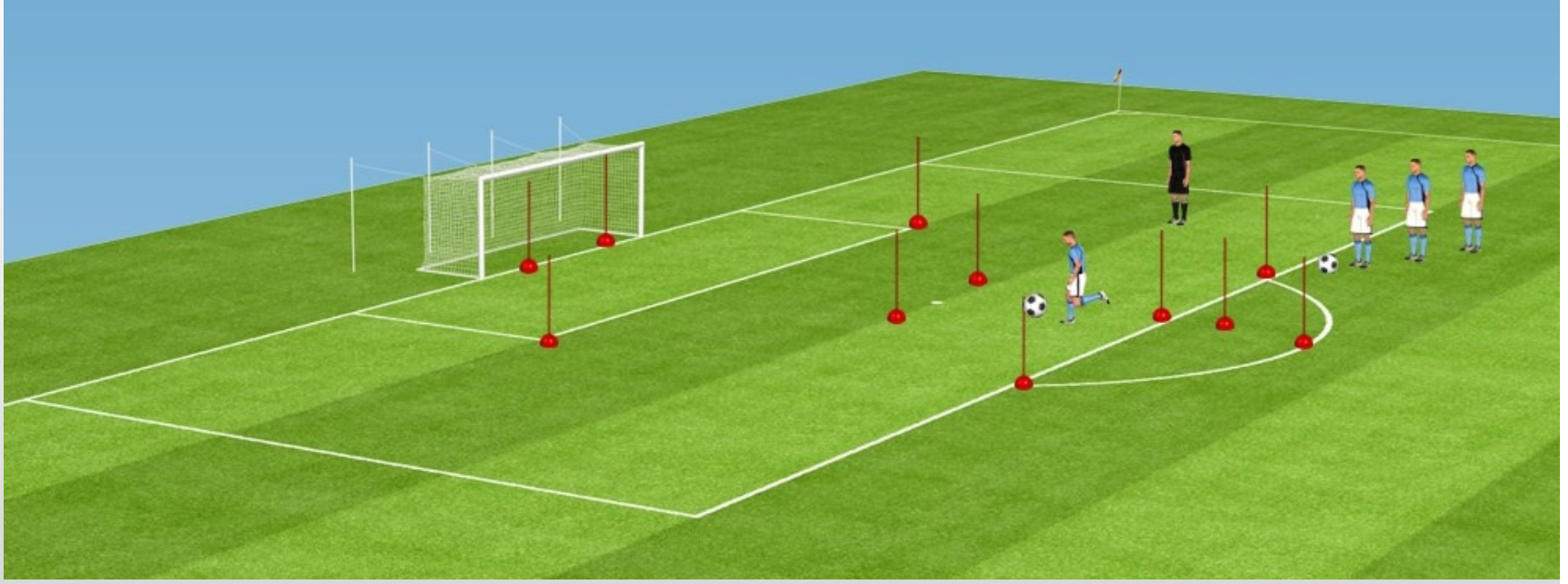


Test du parcours chronométré





Test du parcours chronométré





Test n°4 (150 points)

Les 5 Tirs arrêtés



Le joueur doit réaliser **5 tirs arrêtés à 13 mètres du but** et **viser différentes zones pour marquer le plus de points possible** (Test de précision sur un petit but : terrain U11).

Ce test sera réalisé sans gardien de but et il ne sera pas chronométré

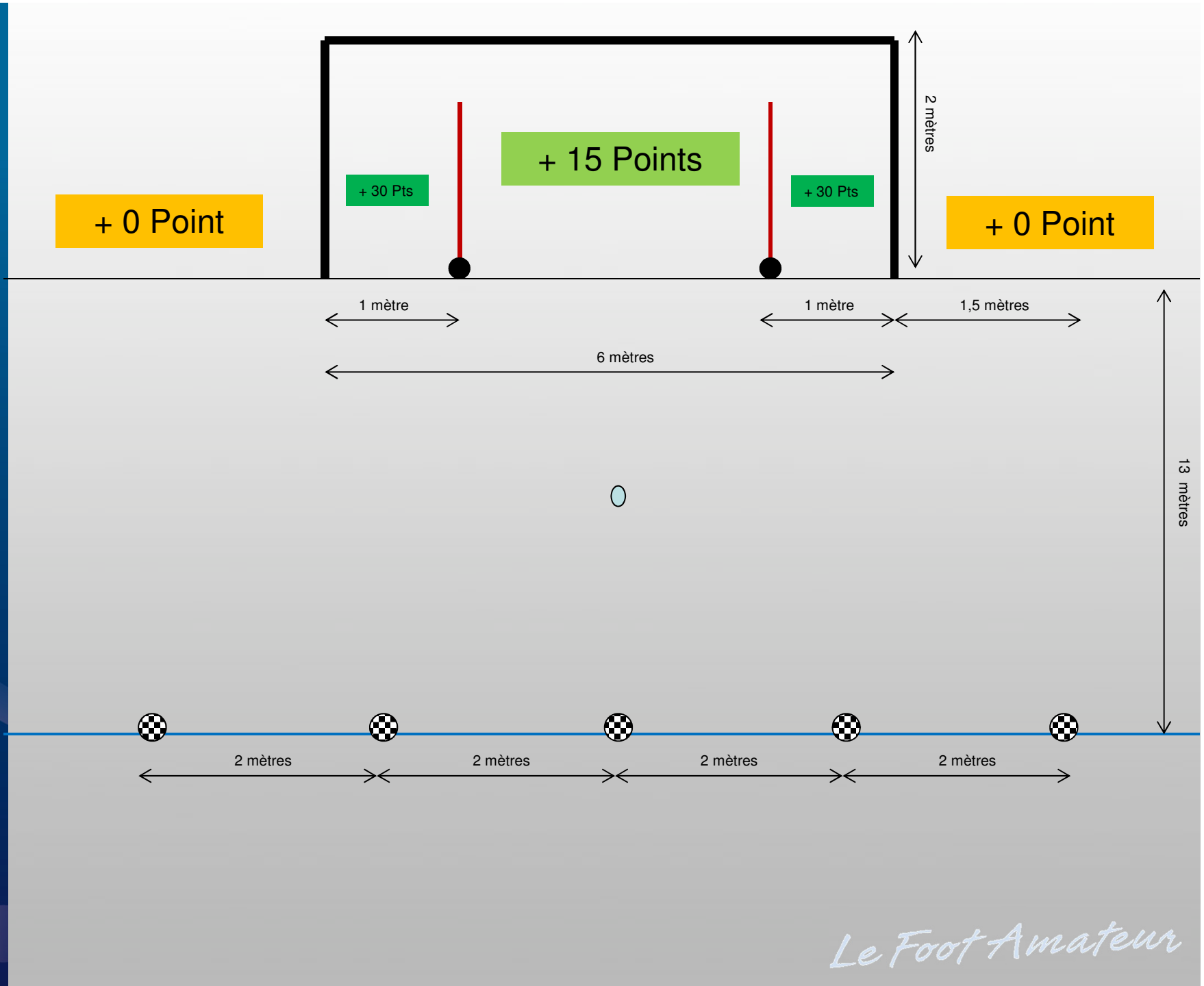
1 seul essai et la **position des ballons** doit-être la même pour tous les participants (voir schéma).

A noter :

- Si le ballon tape le poteau ou la barre transversale et sort en dehors du but : **5 POINTS**
- Si le ballon tape le construit dans le but et sort en dehors du but : **10 POINTS**
- Si le ballon tape le poteau, la barre transversale ou le construit et qu'il termine sa course dans la zone des 15 points : **15 POINTS**
- Si le ballon tape le poteau, la barre transversale ou le construit et qu'il termine sa course dans la zone des 30 points : **30 POINTS**



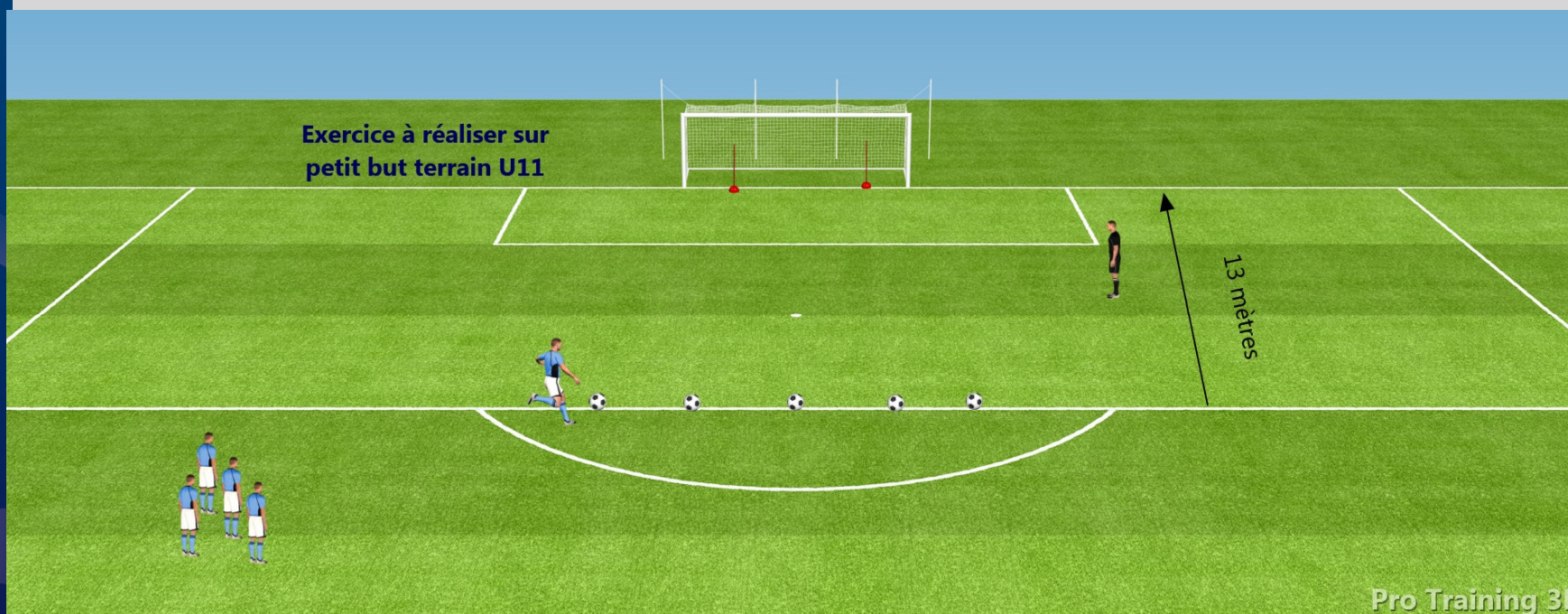
Test des 5 tirs arrêtés





Test des 5 tirs arrêtés

Les 5 Tirs arrêtés





Évaluation rencontres 5 c 5 (ou 7 c 7)

Rencontres 5 contre 5 (ou 7 contre 7) Non évaluées pour le concours !



Le Foot Amateur



A vous de jouer !!!



Le Foot Amateur