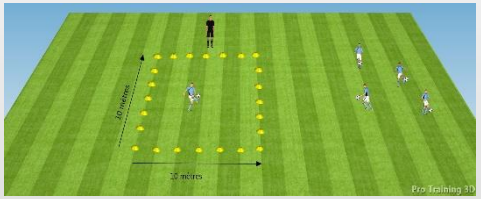
Concours individuel « graine de footballeur »

Réservé aux enfants nés en 2006 (U11)

Présentation des tests « Joueurs de champ » pour la finale !

Test n°1 (180 points)

Jonglerie statique



- **Jonglage pied droit**
2 essais, départ ballon au pied : 50 maximum (1 point par contact)

- **Jonglage pied gauche**
2 essais, départ ballon au pied : 50 maximum (1 point par contact)

- **Jonglage libre**
2 essais, départ ballon au pied : 50 maximum (1 point par contact)

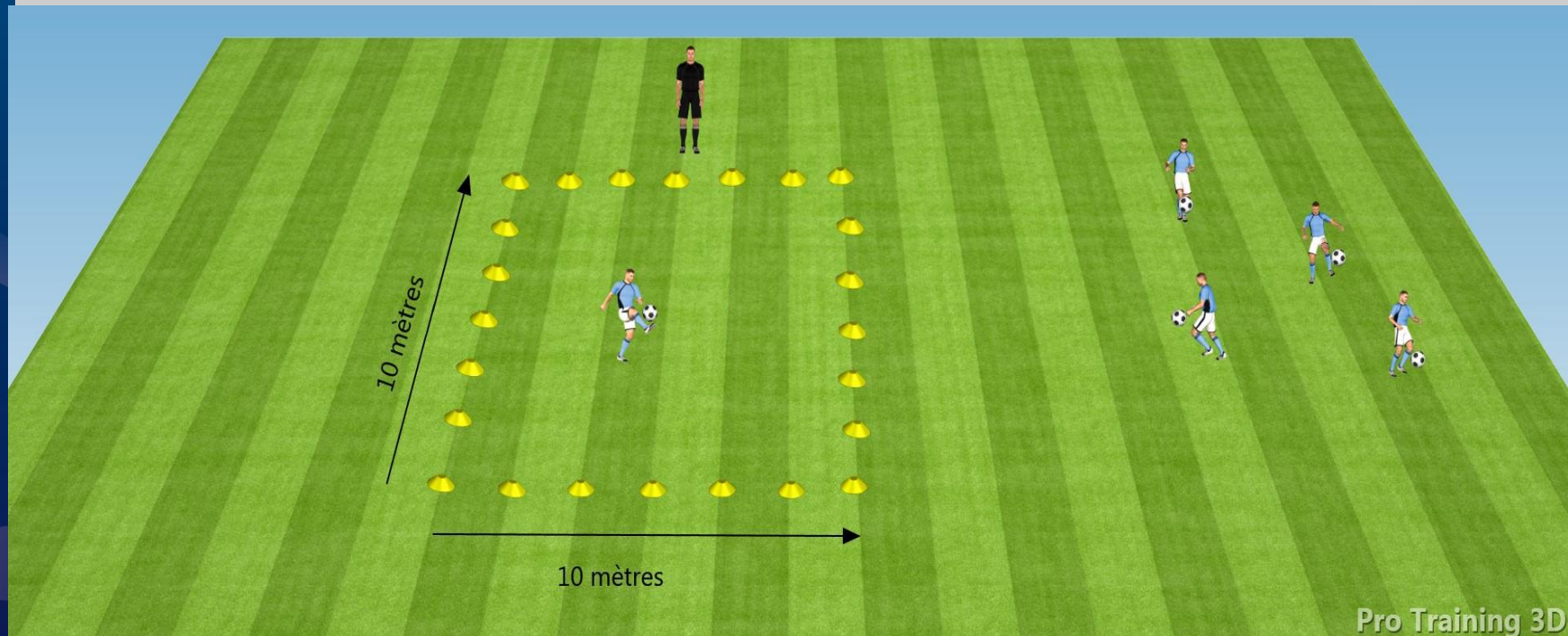
- **Jonglage tête**
2 essais, départ ballon à la main : 30 maximum (1 point par contact)

A noter :

-**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 de Jonglerie statique



Test du jonglage en mouvement

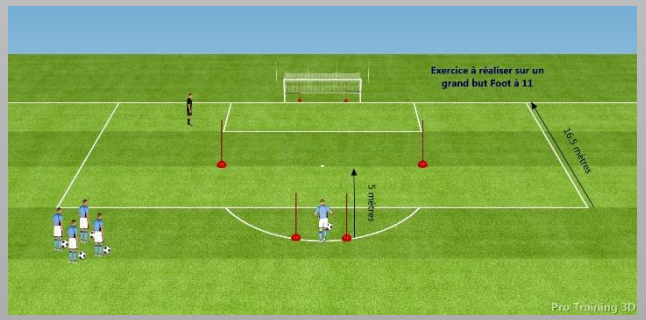
Test n°2 (150 points)
Jonglage en mouvement + frappe

Parcourir une distance de 5 mètres en jonglant avec le ou les pieds (possibilité d'utiliser les genoux, la tête…) et terminer sur une frappe au but.

- **2 essais**, départ ballon au pied entre la porte et dés que le ballon touche le sol, l'essai est terminé.

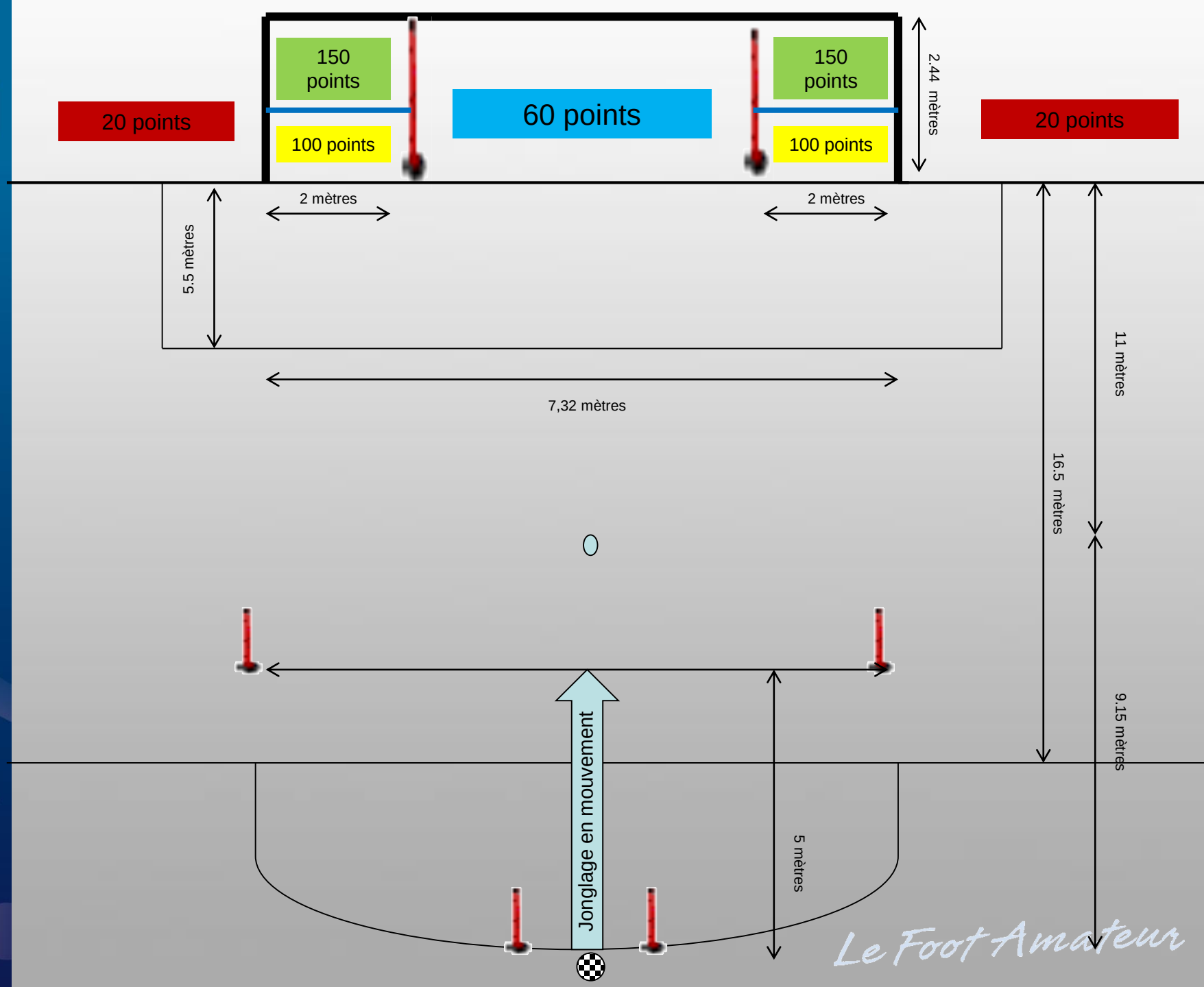
Le responsable devra comptabiliser le nombre de points marqué après la frappe (voir schéma).

ATTENTION : *Si l'enfant frappe avant les 5 mètres de jonglage ou si le ballon tombe dans cette zone des 5 mètres (jonglage en mouvement) =* ***0 point.***

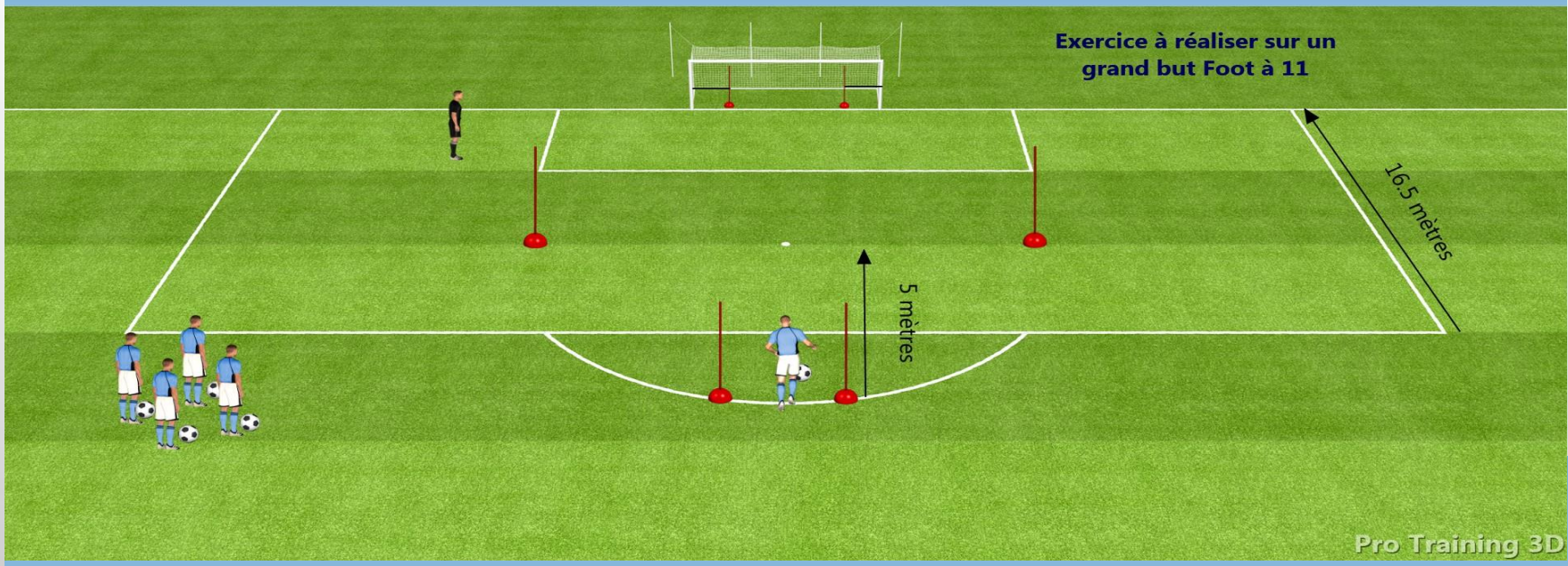


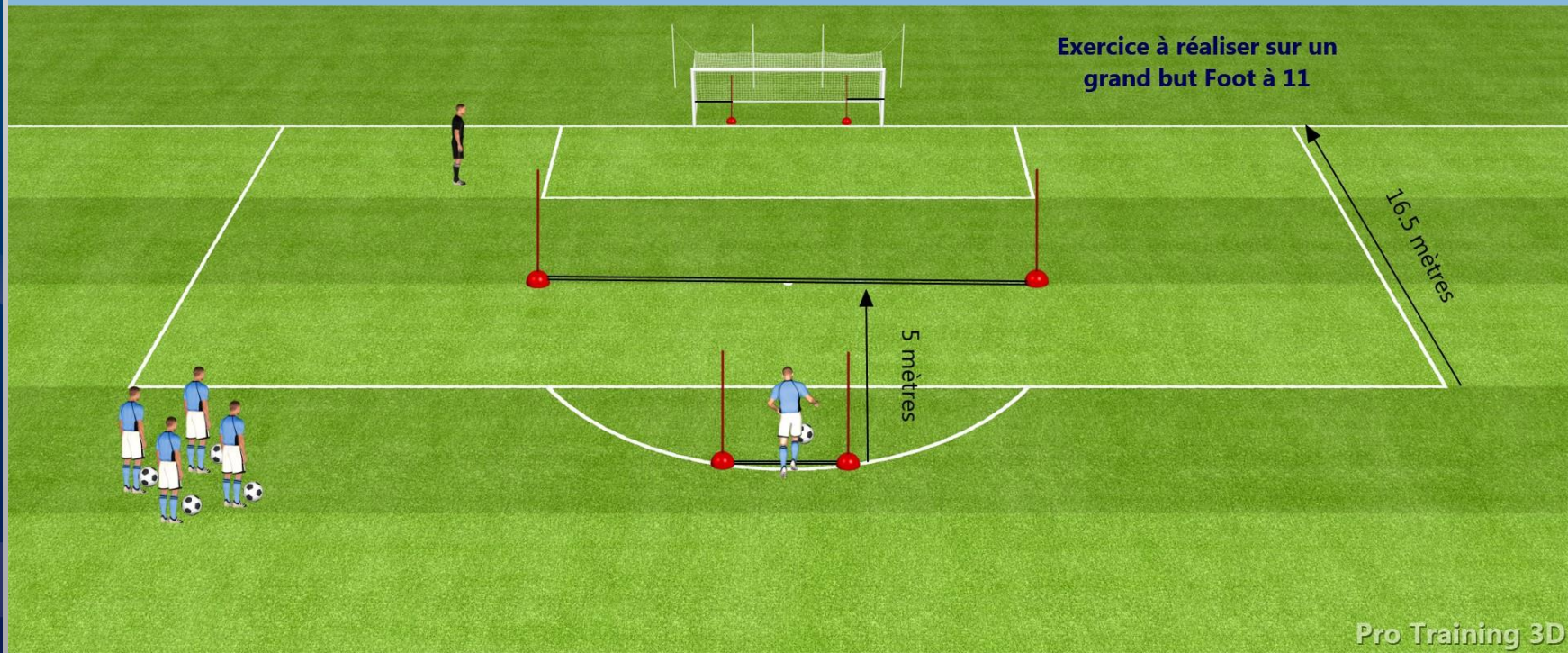
Ce test ne sera pas chronométré !

Test du jonglage en mouvement



Test du jonglage en mouvement





Test du parcours chronométré

Test n°3 (120 points)
Parcours Technique chronométré

Déclenchement du chronomètre au moment où le joueur franchit la première porte et **arrêt du chronomètre** lorsque le ballon franchit la ligne de but (plots).

L'objectif est de réaliser le parcours le plus rapidement possible et de terminer sur un tir pour faire tomber des plots.

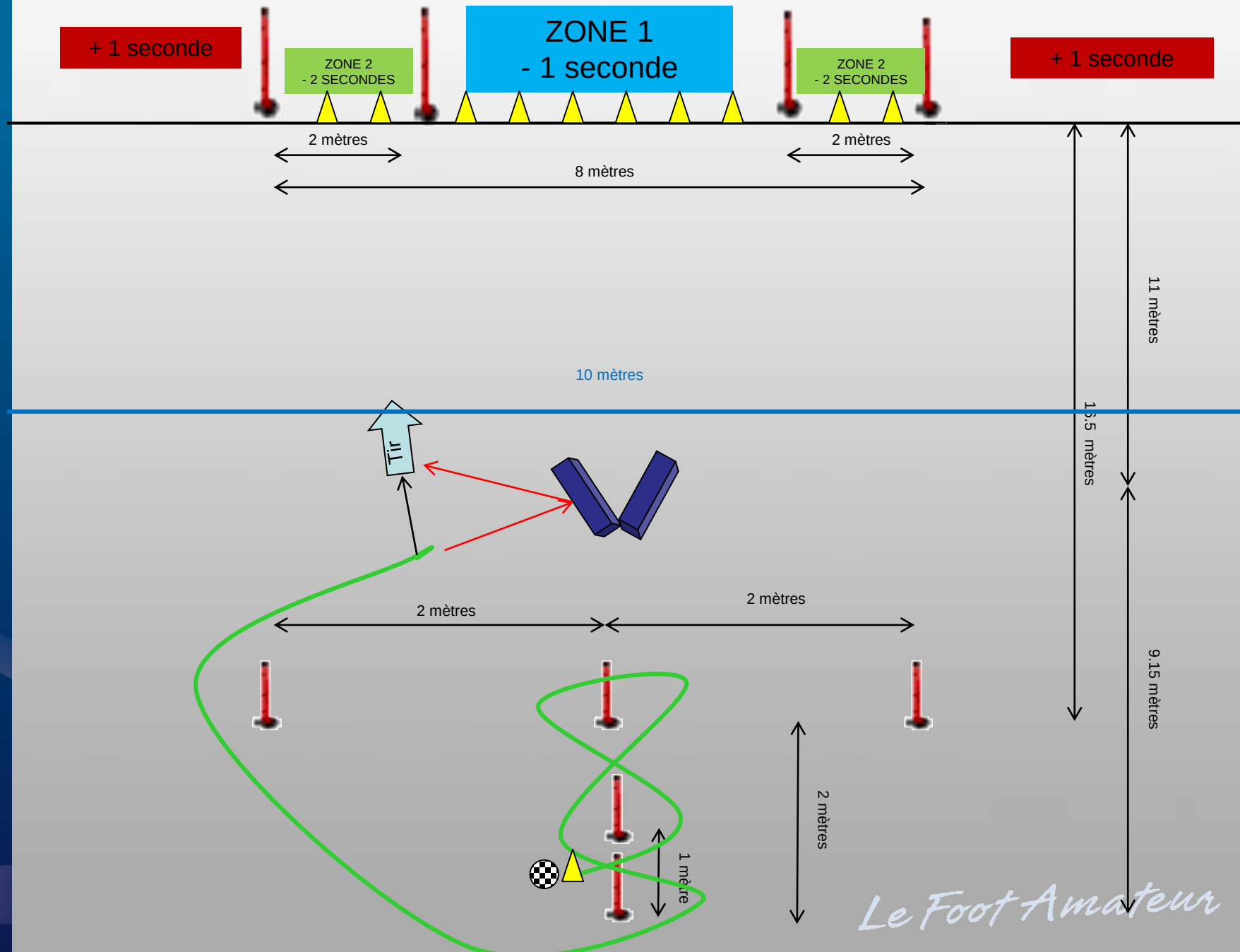
- **2 essais (un à droite et un à gauche)** et le meilleur temps est conservé : essai nul si un obstacle est escamoté.

A noter :
- 1 seconde si la ballon fait tomber un plot dans la zone 1 ou s'il arrive dans la zone 2 sans faire tomber un plot.
- 2 secondes si le ballon fait tomber un ou plusieurs plots dans la zone 2
+ 0 seconde s'il arrive dans la zone 1 ou dans la zone 2 sans faire tomber un plot.
+ 1 seconde si le ballon n'arrive ni en zone 1, ni en zone 2 !

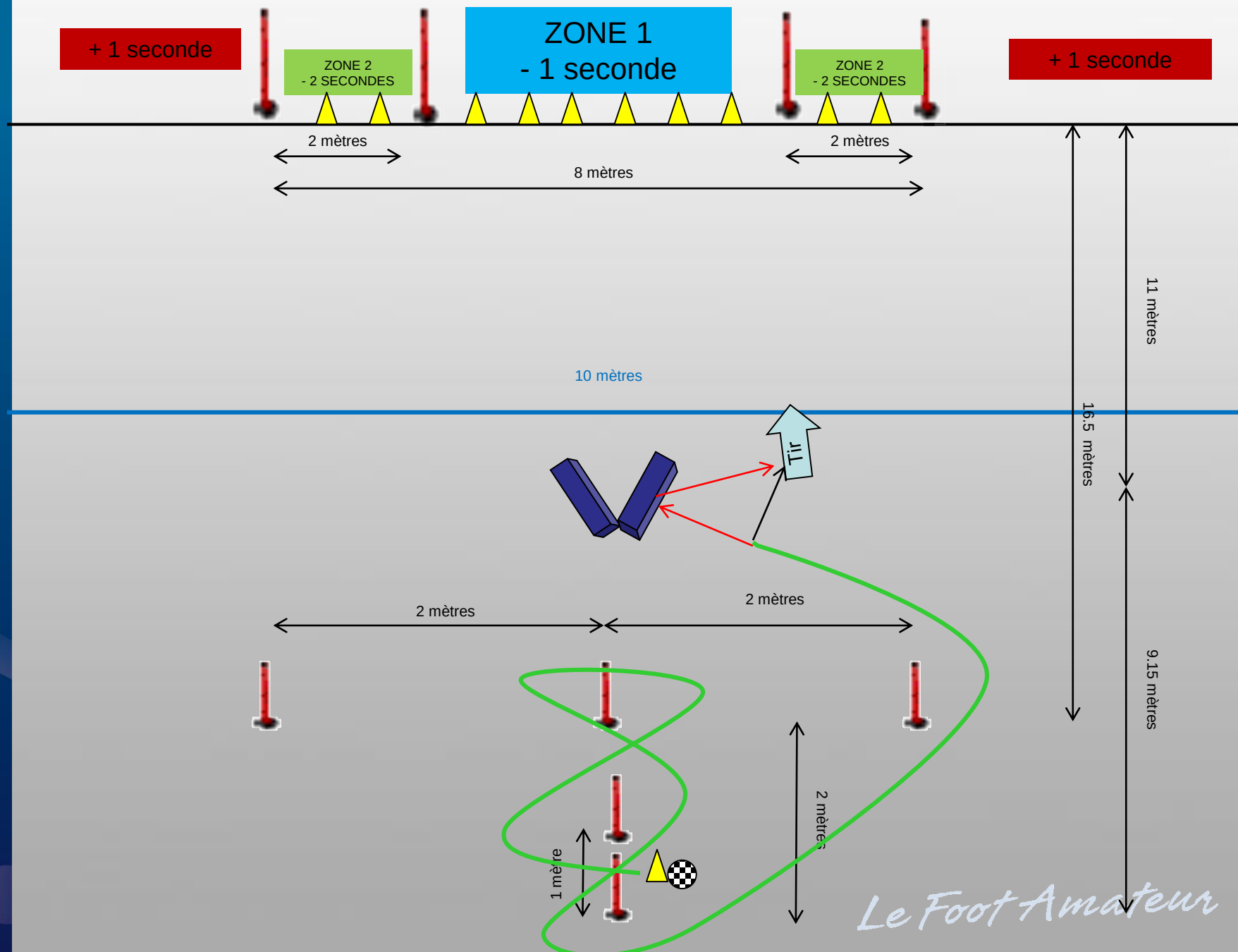
Moins de 9 secondes : 120 points
Entre 9 et 10 secondes : 100 points
Entre 10 et 11 secondes : 80 points
Entre 11 et 12 secondes : 60 points
Entre 12 et 13 secondes : 40 points
Plus de 13 secondes: 25 points

Si parcours avec un ou plusieurs obstacles escamotés : 0 point

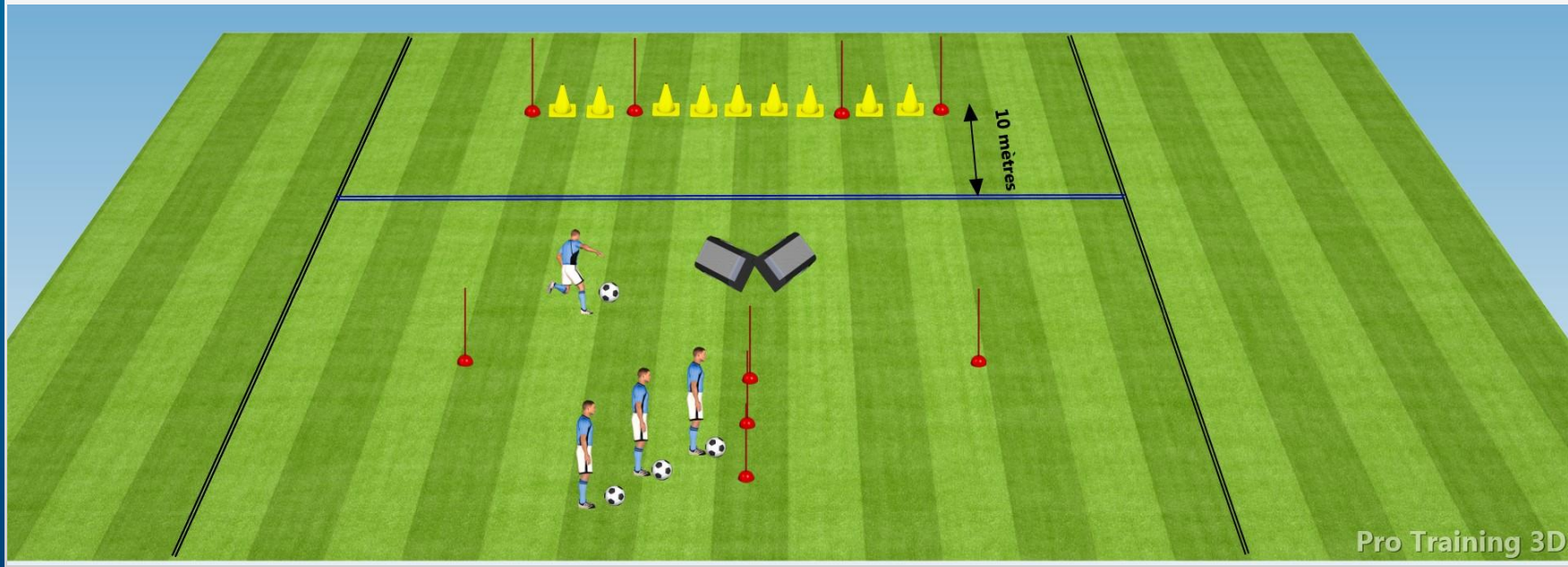
Test du parcours chronométré

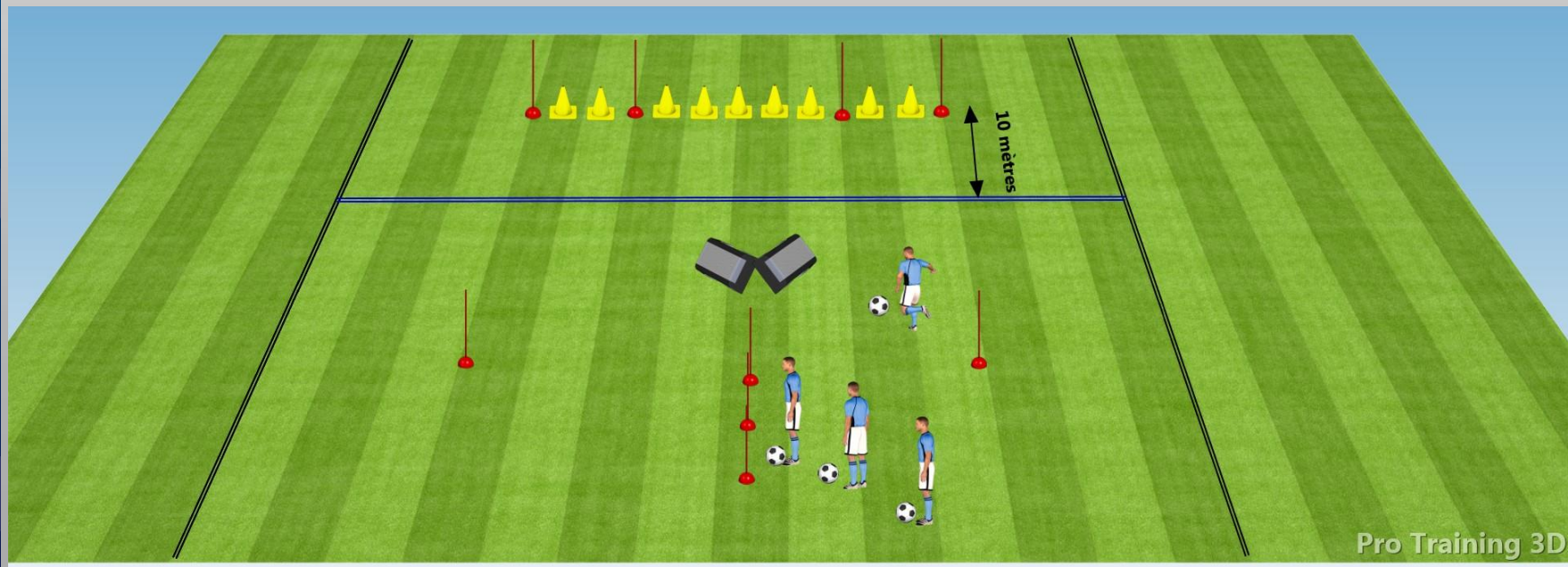


Test du parcours chronométré



Test du parcours chronométré





Test n°4 (200 points)
Les 5 Tirs arrêtés

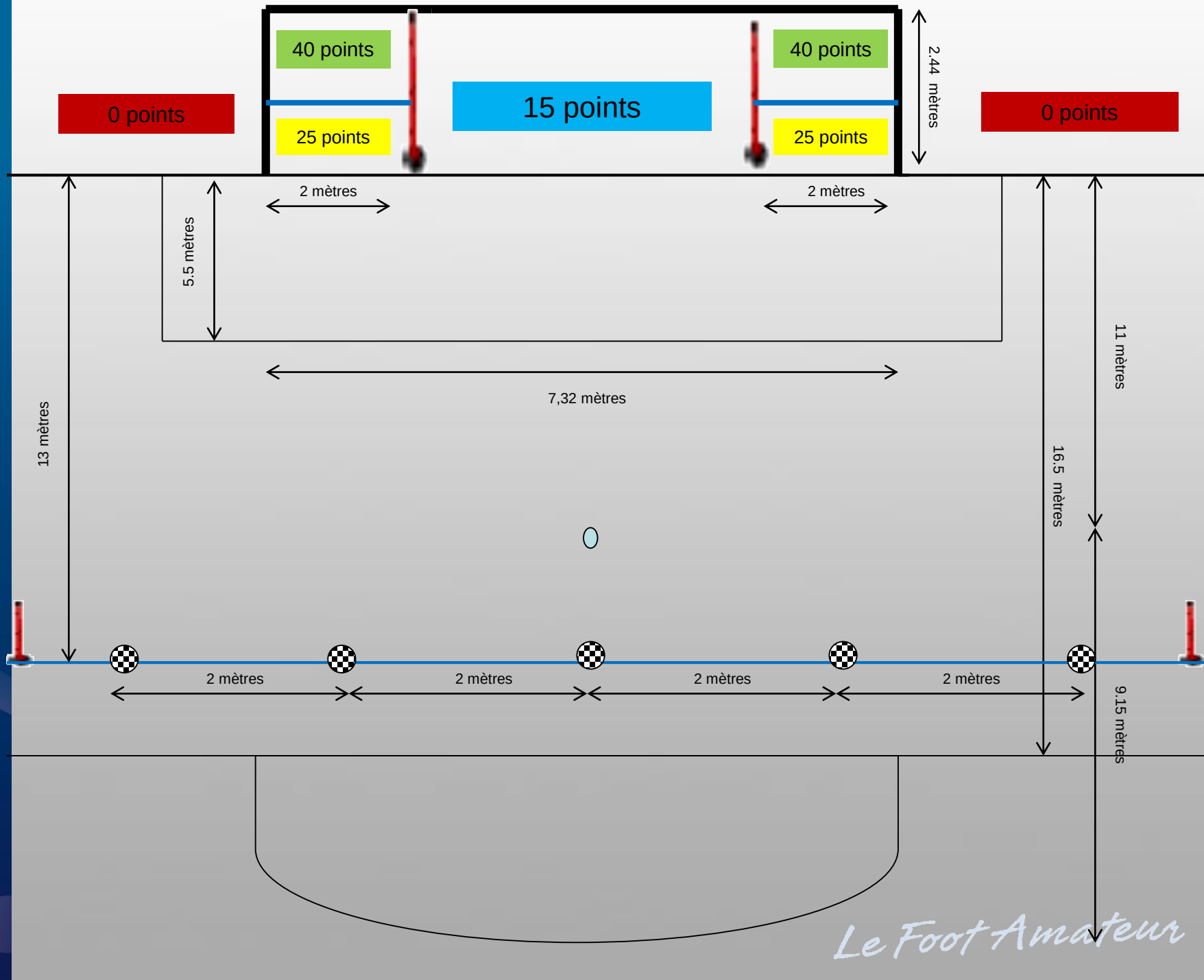
Le joueur doit réaliser **5 tirs arrêtés à 13 mètres du but** et **viser différentes zones pour marquer le plus de points possible** (test de précision sur un grand but : terrain foot à 11).

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

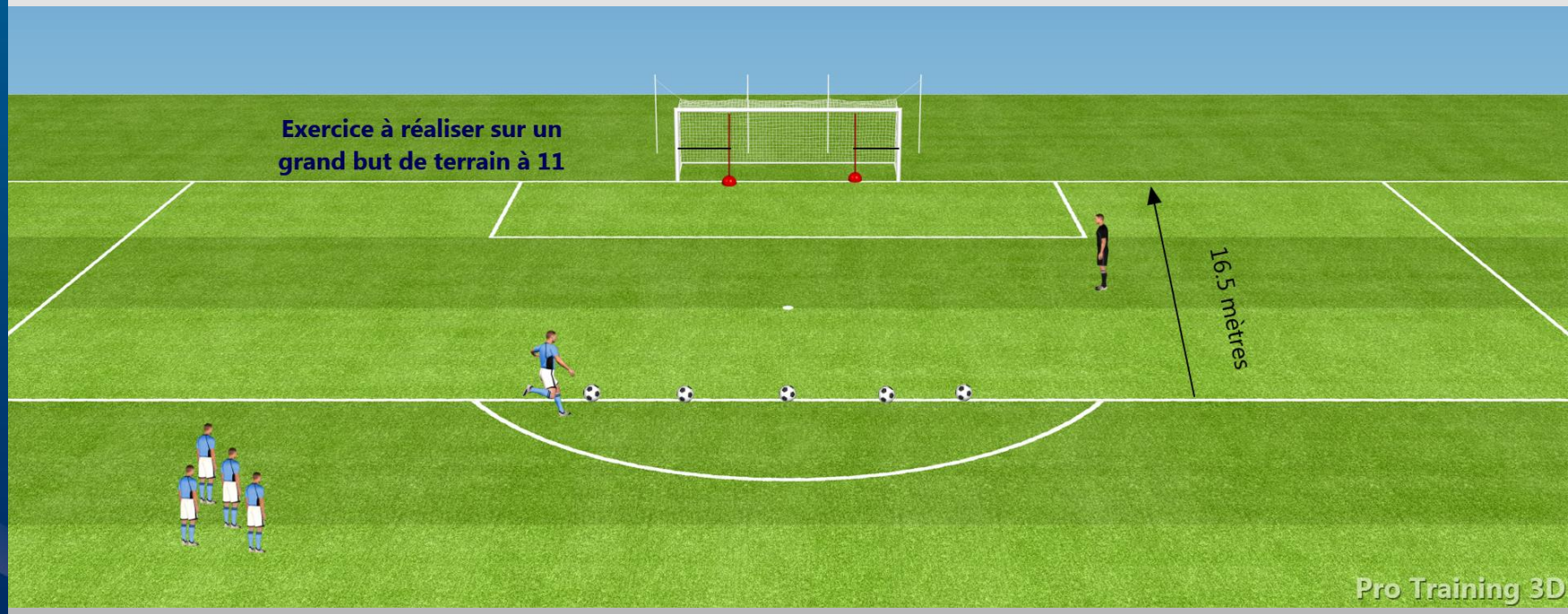
1 seul essai et **la position des ballons** doit-être la même pour tous les participants (voir schéma).

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 : **15 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 25 points : **25 POINTS**
- Si le ballon tape le poteau, la barre transversale ou le construit et qu'il termine sa course dans la zone des 40 points : **40 POINTS**

Test des 5 tirs arrêtés



Test des 5 tirs arrêtés



Le Foot Amateur

Test n°5 (150 points)
Les passes précises

Test des 5 tirs arrêtés

Le joueur doit réaliser **3 passes précises <u>à 3 distances différentes d'une zone finale :</u> 1 essai à 10m + 1 essai à 15m + 1 essai à 20m**

La passe précise doit atteindre la zone finale de 3m sur 2m sans toucher un des cônes. La zone finale est découpée en 3 zones où différents points sont répartis. **La position des ballons sera la même** pour tous les participants (voir schéma).

<u>A noter :</u>

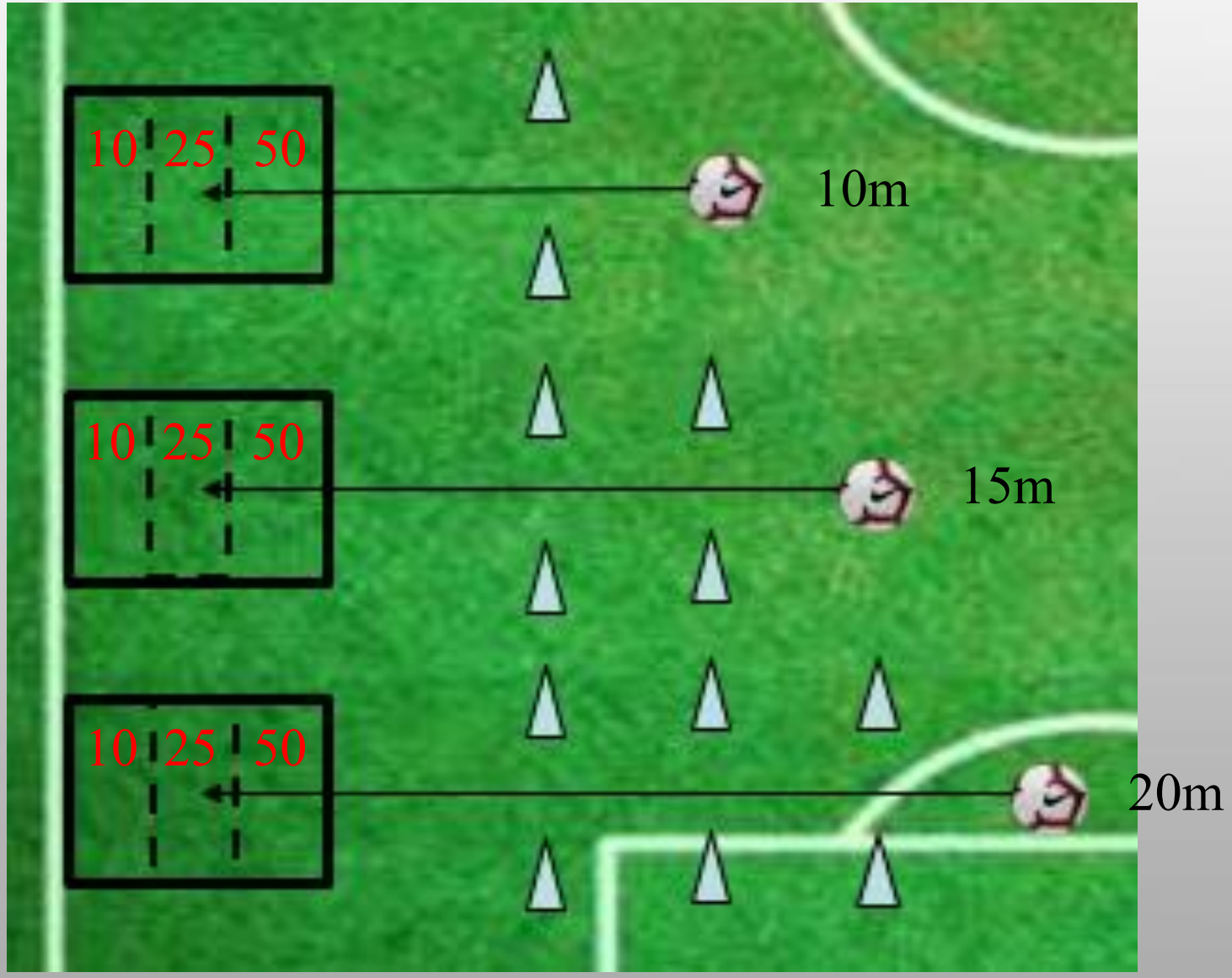
Essai non réussi :

- Si le ballon touche un des cônes sur la trajectoire de la passe : **0 POINTS**
- Si le ballon sort en dehors des limites de la zone finale : **0 POINTS**

Essai réussi :

- Si le ballon ne touche pas les cônes et s'arrête dans la zone 1 : **50 POINTS**
- Si le ballon ne touche pas les cônes et s'arrête dans la zone 2 : **25 POINTS**
- Si le ballon ne touche pas les cônes et s'arrête dans la zone 3 : **10 POINTS**

Test des 5 tirs arrêtés



Le Foot Amateur

Évaluation rencontres 5 c 5 (ou 7 c 7)

Rencontres 5 contre 5 (ou 6 contre 6…)

Non évalué pour le concours !

A vous de jouer !!!

Le Foot Amateur