

Concours « Graine de Footballeur » - Finale



Tests Joueurs

District des Ardennes de Football





Concours U11 – Finale

**Au total :
180 points**

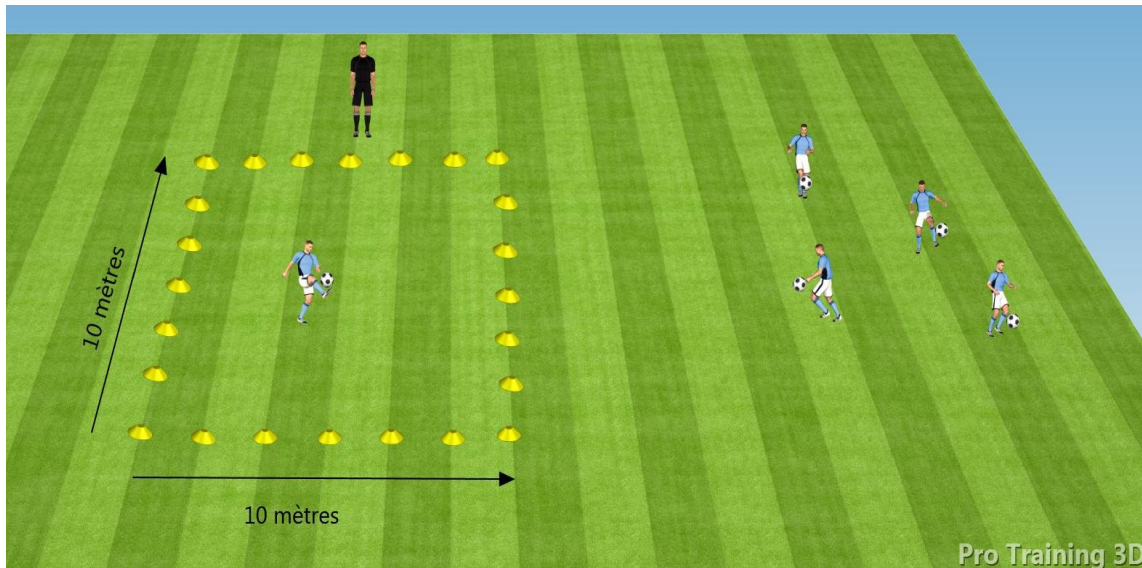


Test n°1 – JONGLERIE STATIQUE

Dans l'espace délimité, le joueur doit réaliser au maximum :

- 50 jonglages pied droit
- 50 jonglages pied gauche
- 50 jonglages libre
- 30 jonglages de la tête

- Le joueur peut lever le ballon avec l'un de ses pieds (**mains interdites**).
- Pour le pied droit et pied gauche, aucun contact de rattrapage (genoux, tête, cuisse ou autre partie du corps) n'est autorisé.
- Pour le jonglage libre, toutes les surfaces du corps (genoux, tête, cuisses) sont autorisés (sauf les mains).
- 2 essais pour chaque test et seul le meilleur score est enregistré.
- 1 point est attribué par contact réussi.
- Le responsable devra compter tous les contacts successifs et arrêter le test si tous les contacts ont été effectués.
- **Ce test n'est pas chronométré !**





Concours U11 – 1^{er} tour

Au total :
150 points

Test n°2 – JONGLERIE EN MOUVEMENT (« chronométré »)

Le joueur doit **parcourir, le plus rapidement possible, un maximum de distance en jonglant (maxi 20 mètres)** avec le ou les pieds (possibilité d'utiliser les genoux, la tête, les cuisses...).

Un plot est placé tous les mètres et un bonus de temps si les 20 mètres sont parcourus.

- **2 essais** avec départ aux pieds (**mains interdites**).
- 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.
- **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.
- **Bonus « temps »** : **Si plus de 14 secondes pour réaliser le parcours, pas de « points supplémentaires »**.
 - 20 mètres parcourus en moins de 10 secondes = 50 pts supplémentaires
 - 20 mètres parcourus entre 10 et 11 secondes = 40 pts supplémentaires
 - 20 mètres parcourus entre 11 et 12 secondes = 30 pts supplémentaires
 - 20 mètres parcourus entre 12 et 13 secondes = 20 pts supplémentaires
 - 20 mètres parcourus entre 13 et 14 secondes = 10 pts supplémentaires





Concours U11 – Finale

Au total :
150 points

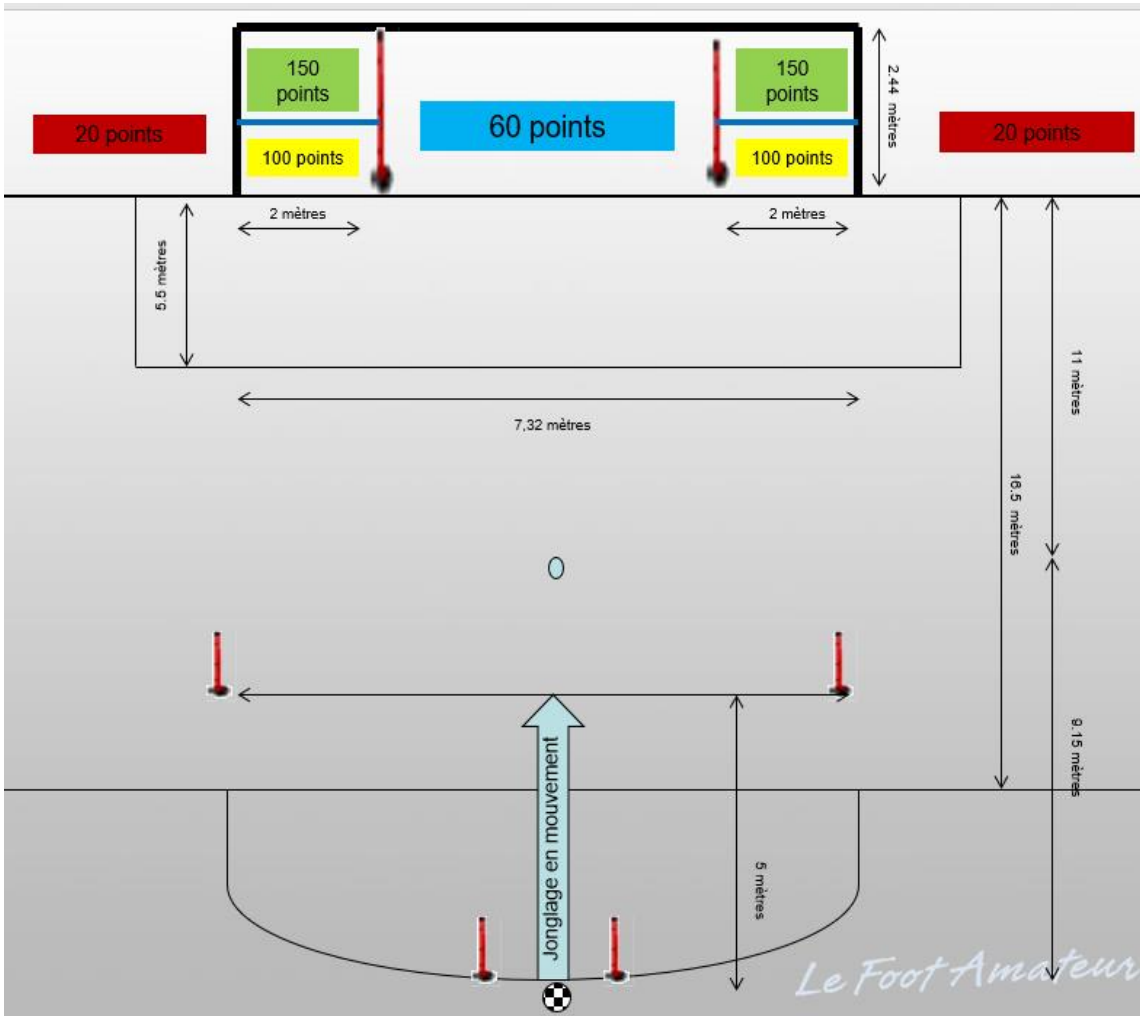
Test n°3 – JONGLERIE EN MOUVEMENT + FRAPPE

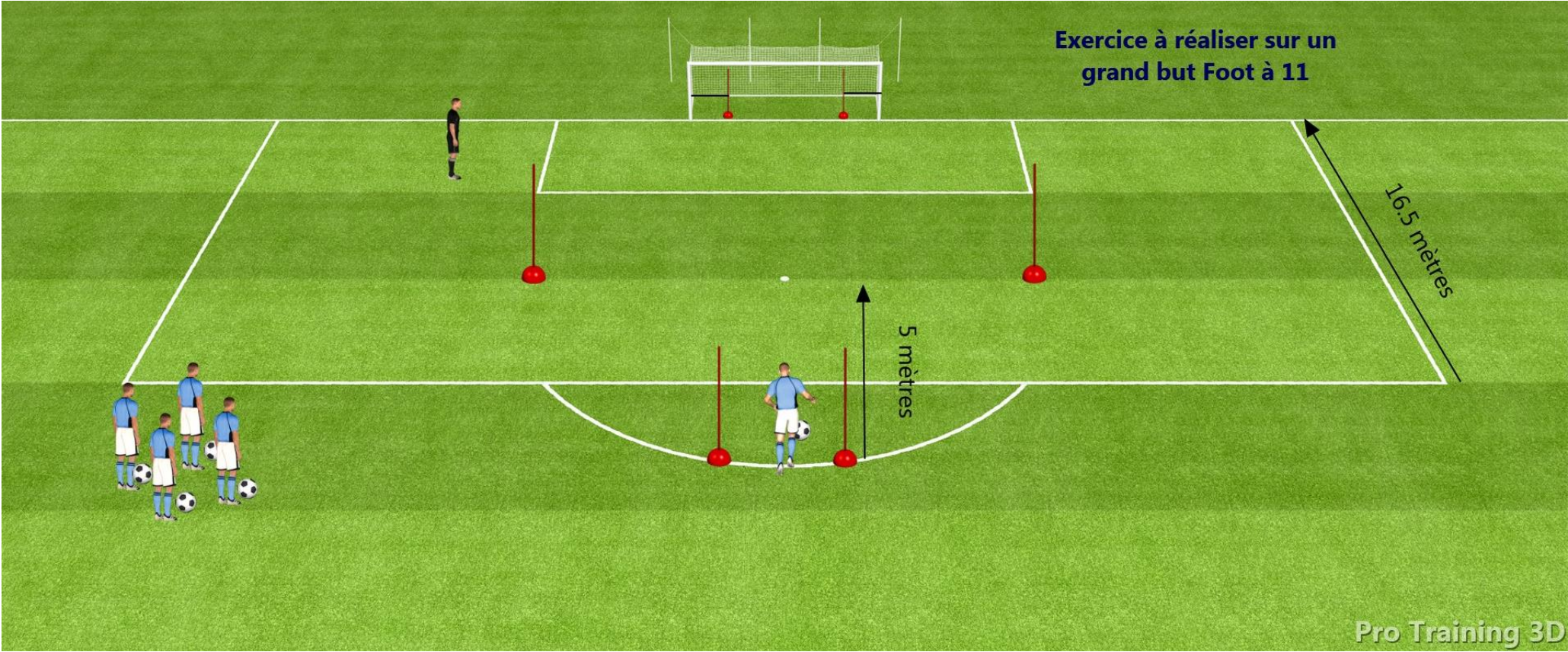
Parcourir une distance de 5 mètres en jonglant avec le ou les pieds (possibilité d'utiliser les genoux, la tête...) et terminer sur une frappe (volée) au but.

- 2 essais, départ ballon au pied entre la porte et dès 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.**







Concours U11 – Finale

Au total :
200 points

Test n°4 – PARCOURS TECHNIQUE CHRONOMETRE



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 (0 point) si un ou plusieurs obstacles escamoté.

- 1 seconde si le ballon arrive dans la zone 1

- 2 secondes si le ballon arrive dans la zone 2

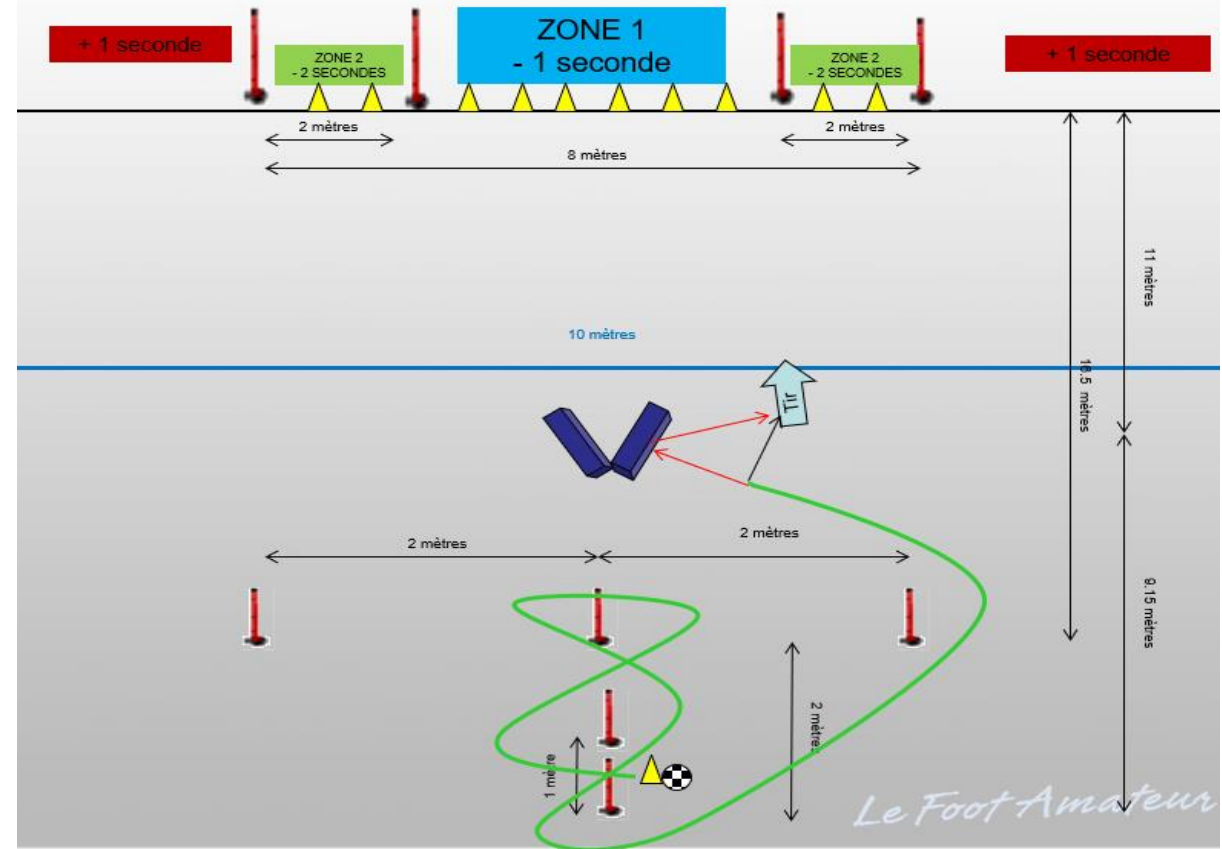
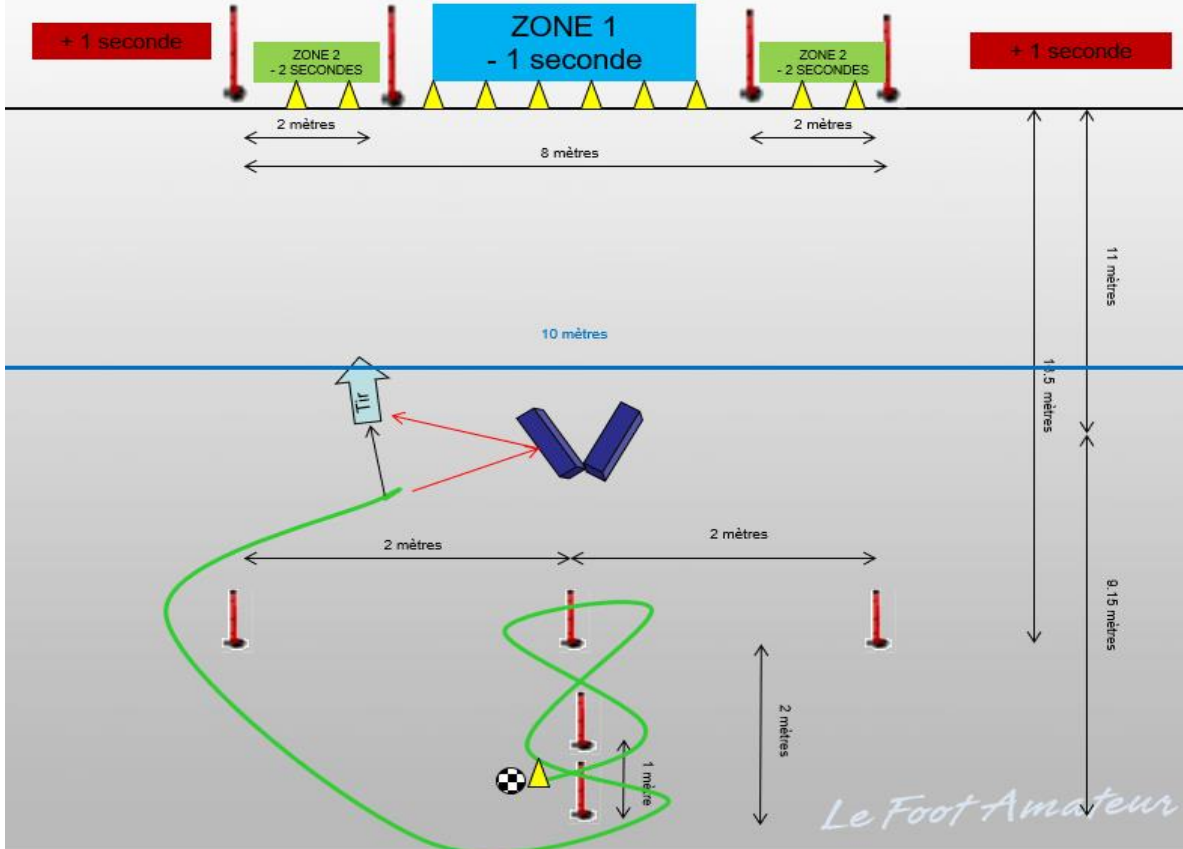
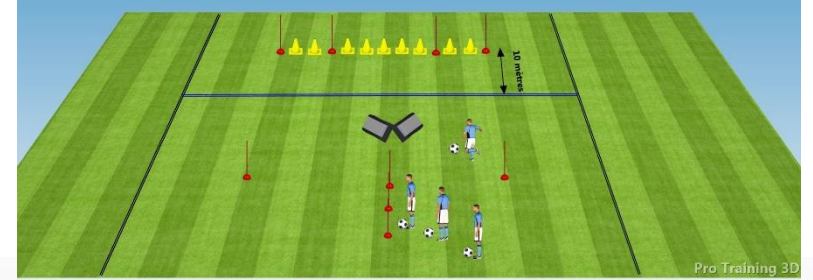
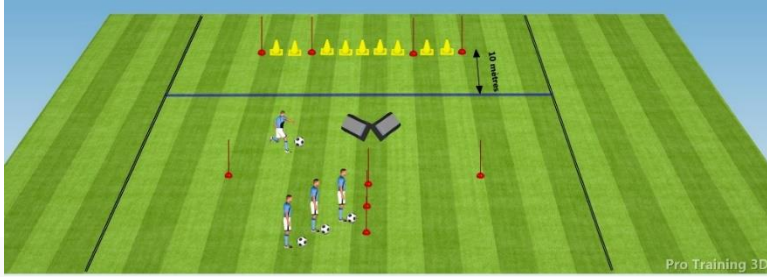
+ 1 seconde si le ballon n'arrive ni en zone 1, ni en zone 2 !

Bonus supplémentaire : - 1 seconde si le participant fait tomber un plot dans la zone 1 ou la zone 2

Moins de 9 secondes : 200 points ; Entre 9 et 10 secondes : 160 points ; Entre 10 et 11 secondes : 130 points ; Entre 11 et 12 secondes : 90 points ; Entre 12 et 13 secondes : 60 points ; Plus de 13 secondes: 30 points



Concours U11 – Finale

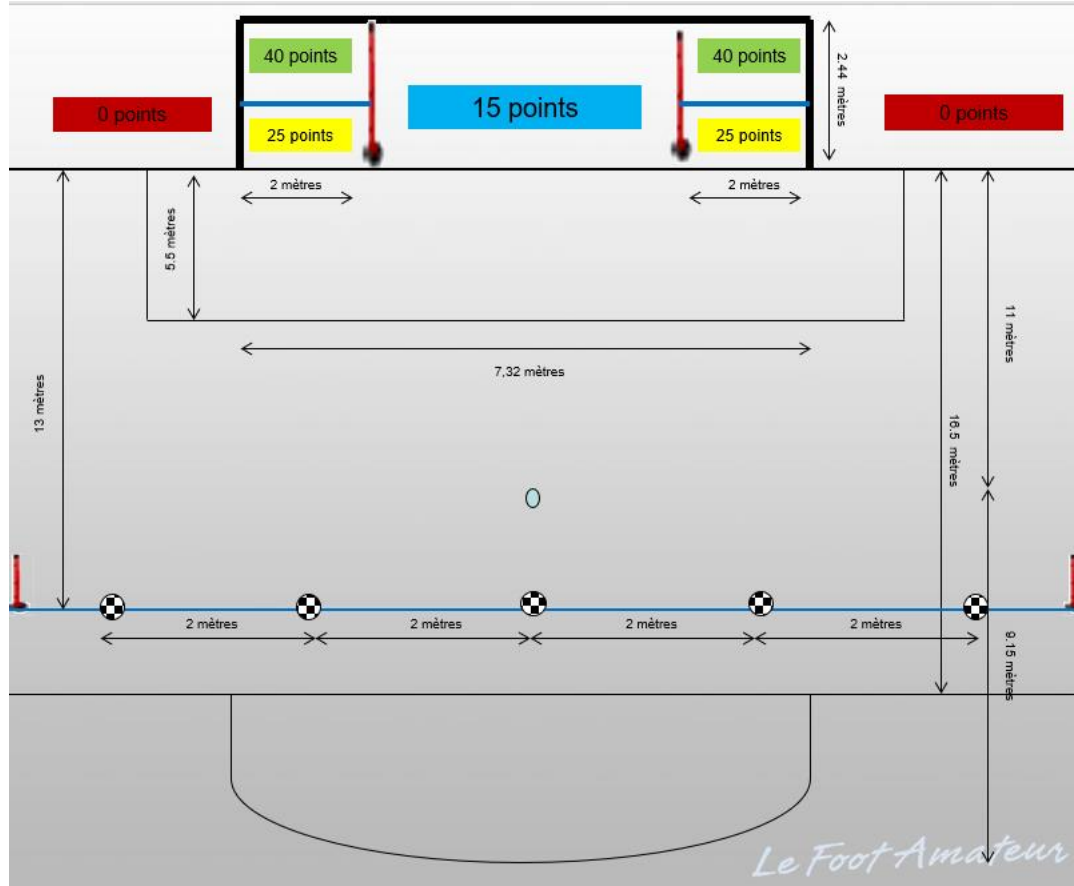




Concours U11 – Finale

**Au total :
200 points**

Test n°5 – 5 TIRS ARRETES



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).

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

- 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**

Ce test n'est pas chronométré et s'effectue sur un but de foot à 11 sans gardien !



Concours U11 – Finale

Au total :
120 points



Le Programme Éducatif Fédéral vise à inculquer aux jeunes licenciés âgés de 5 à 18 ans, les valeurs du football



par l'apprentissage de règles (de vie et de jeu) déclinées autour de 6 thèmes :



Test n°6 – Programme Educatif Fédéral

12 questions sur le « Programme Educatif Fédéral »
[Le PEF - Programme Éducatif Fédéral \(fff.fr\)](http://fff.fr)

- 2 questions sur la « **CULTURE FOOT** »
- 2 questions sur « **L'ENGAGEMENT CITOYEN** »
- 2 questions sur « **L'ENVIRONNEMENT** »
- 2 questions sur le « **FAIR-PLAY** »
- 2 questions sur les « **REGLES DU JEU ET L'ARBITRAGE** »
- 2 questions sur la « **SANTE** »



Chaque participant devra donc répondre par écrit à 12 questions.

Chaque bonne réponse rapportera 20 points.



Concours U11 – Finale

A vous de jouer !



Rencontres 5 contre 5 pour terminer la journée...

Non évaluées pour le concours !