



Concours Graine de Footballleur & Footballleuse Made in Jura

Règlement



U11 Garçons



U11-U12
Féminines



Public concerné

Catégories :

- U11 Garçons nés en 2013
- U11 Filles nées en 2013 et U12 Filles nées en 2012.





Echéancier

Novembre 2023

Envoi du règlement aux clubs

1

Travail des ateliers en club.

Début Avril 2024

Envoi des convocations aux clubs pour les 1/2 finales

3

Mi-mai 2024

Envoi des convocations aux clubs pour la finale

5

31 Mars 2024

Date limite d'envoi des résultats au District

2

19 Avril 2024 (matin)

1/2 Finale à Poligny

4

2 Juin 2024

Finale du concours à Poligny
(10 garçons et 10 filles)

6



Philosophie du concours



Philosophie :

Avec la mise en place de ce concours, le District du Jura de Football souhaite mettre l'accent sur l'importance du travail technique lors de nos séances d'entraînements avec nos jeunes joueurs et jeunes joueuses.

Le concours n'est pas une fin en soi, il n'a aucun caractère obligatoire. Les clubs participent s'ils le souhaitent.

Récompenses :

Les finalistes et vainqueurs du concours présents à la finale seront évidemment récompensés individuellement et collectivement.

Idée :

Les éducateurs mettent en place et développent les ateliers proposés avec les joueurs/joueuses et transmettent au District pour le 31/03/2024, le (ou les) nom(s) du (ou des) joueurs/joueuses qui auront obtenu les meilleurs résultats (voir diapos 5 et 6).

Il est également possible d'envoyer le (ou les) nom(s) du (ou des) joueurs/joueuses sans avoir mis en place les ateliers dans les clubs. Pour cela il suffit juste d'envoyer la fiche avec les noms. Les joueurs/joueuses ne sont pas obligés de tout réussir pour être qualifiés pour la demi-finale. Les meilleur(e)s seront invité(e)s à participer à la demi-finale.

Bien s'assurer que les joueurs/joueuses qui participeront à la demi-finale soient disponibles le vendredi 19 avril 2024 (matin) et le dimanche 2 juin 2024 en cas de qualification pour la finale.



**Nombre de
joueurs
qualifiables
par club
pour la
demi-finale**

Garçons U11 nés en 2013

AS Jura Dolois Football	3	FC Septmoncel	1	FC Plaine 39	1	Jura Sud Foot	3
AS de Moisse	1	FC Rochefort Athletic	1	FR Archelange Gredisans Menote	3	Olympique de Montmorot	2
AS Foucherans	3	FC Aiglepierre	2	Football Club Brenne-Orain	1	Poligny Grimont FC	2
AS Montbarrey	1	FC Cantonal La Joux Nozeroy	2	Football Club Haut Jura	3	Promo Sport Dole Crissey	2
AMS Vaux les Saint Claude	1	FC Champagnole	1	Football Club Mont Noir	1	RC Lons le Saunier	3
Arcade Foot - Pays Lunetier	3	FC Courlaoux Valsaorne	1	Foyer Rural de Rahon	1	Racing Club Angillon	1
Bresse Jura Foot	2	FC Molay	1	Gallia Club Beaufort	1	Triangle d'Or Jura Foot	2
CCS Val D'amour	2	FC de Mouchard Arc et Senans	2	Grandvaux Foot	2	US Crottenay Combe d'Ain	3
CS de Viry	1	FC Gevry	1	Jura Lacs Foot	2	US Coteaux de Seille	2
Ent S Ravilloles les Crozets	2	FC Macornay Val de Somne	2	Jura Nord Foot	2	US Trois Monts	1
Ent Sud Revermont	1	FC Petite Montagne	1	Jura Stad' FC	2		
	20		15		19		23
				TOTAL 75			

Calcul réalisé au prorata du nombre de licenciés U11G par club :

- de 1 à 8 licenciés = 1 joueur
- de 9 à 16 licenciés = 2 joueurs
- à partir de 17 licenciés = 3 joueurs



Nombre de joueuses qualifiables par club pour la demi-finale

Filles U11F nées en 2013 & U12F nées en 2012

AS Jura Dolois Football	1	FC Champagnole	2	Jura Sud Foot	2
AS de Moisse	1	FC Molay	2	Olympique de Montmorot	1
AS Foucherans	1	FC Gevry	1	Poligny Grimont FC	1
AS Montbarrey	1	FC Macornay Val de Sorne	2	RC Lons le Saunier	1
Arcade Foot - Pays Lunetier	2	FC Petite Montagne	1	Racing Club Angillon	1
Bresse Jura Foot	1	Football Club Haut Jura	1	Triangle d'Or Jura Foot	2
CS de Viry	1	Foyer Rural de Rahon	1	US Crotenay Combe d'Ain	1
FC Rochefort Athletic	1	Grandvaux Foot	1	US Coteaux de Seille	2
FC Aiglepierre	1	Jura Lacs Foot	1	US Trois Monts	1
FC Cantonal La Joux Nozeroy	2	Jura Stad' FC	1		
	12		13		12
TOTAL 37					

Calcul réalisé au prorata du nombre de licenciées U11F et U12F par club :

- de 1 à 5 licenciées = 1 joueuse
- à partir de 6 licenciées = 2 joueuses





Protocole envoi convocations



Envoi des noms des joueurs & joueuses qualifiés pour la demi-finale :

Une fois que vous aurez mis en place (ou non) les défis dans les clubs et après avoir défini le ou les représentant(e)s de votre club (en fonction du nombre de joueurs et joueuses qualifiables, voir diapos 5 et 6), merci d'envoyer le ou les noms des qualifiés à : lcornebois@lbfc.fff.fr

La date limite d'envoi des résultats est fixée au 31 Mars 2024 (dernier délai).



Les ateliers du concours

Atelier 1	Jonglerie Statique (atteindre un objectif précis de jonglages) Pieds, Tête, Alternés, Pieds/Cuisse
Atelier 2	Jonglerie Statique (le plus grand nombre de jonglages en un temps donné)
Atelier 3	Jonglerie en Mouvement (jongler sur une certaine distance + frappes)
Atelier 4	Conduite de balle (conduire le plus rapidement possible le ballon sur un circuit défini)
Atelier 5	Frappes - Les 4 ballons
Atelier 6	Jeu long : à une distance de 15 mètres (mettre le ballon dans une zone précise)
Atelier 7	Précision
Atelier 8	Vitesse - 15 mètres (course brisée)
Atelier 9	Conduite + Vitesse + frappe + Vitesse + Conduite
Atelier 10	Questions sur le PEF - Règles de vie et règles du jeu



Organisation des ateliers





Atelier 1 : Jonglerie Statique

70
Pts

Jonglerie Statique : 1 surface de rattrapage autorisée mais non comptabilisée, 1 essai. Départ à la main autorisé et obligation de poser le pied au sol entre chaque contact (sauf jonglerie TÊTE et PIED-CUISSE).

- Réaliser 25 contacts PIED FORT
- Réaliser 15 contacts PIED FAIBLE
- Réaliser 10 contacts TÊTE
- Réaliser 15 contacts PIEDS ALTERNES (pied gauche - pied droit - pied gauche - pied droit).
- Réaliser 5 contacts PIED - CUISSE (un pied - une cuisse x 5).

POINTS : 70 points maximum : $25+15+10+15+5 = 70$.



Atelier 2 : Jonglerie Statique

50
Pts

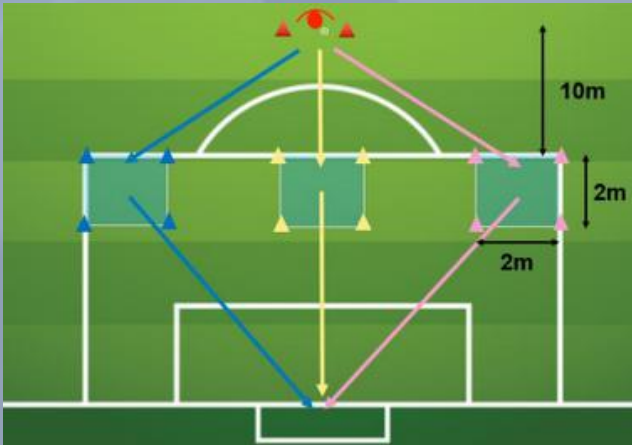
Jonglerie Statique : 1 essai, 1 surface de rattrapage autorisée mais non comptabilisée : pas d'obligation de poser le pied au sol entre chaque contact.

- Réaliser le plus grand nombre de jonglages avec les pieds en 30 secondes.
- Réaliser le plus grand nombre de jonglages avec la tête en 30 secondes.

POINTS : 50 points maximum : Meilleure performance 50 points puis 45 points au 2nd, 40 points au 3ème ; ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les autres joueurs.

Atelier 3 : Jonglerie en mouvement

60
Pts



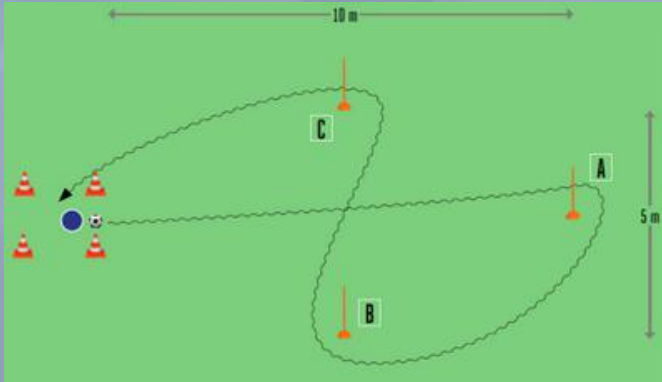
Jonglerie en mouvement : 1 essai pour chaque circuit. Jongler en mouvement jusqu'au carré du circuit et frapper dans le but de volée . Marquer sans rebond dans le but (surface de réparation foot à 8 !).

Circuit 1 → Circuit 2 → Circuit 3 (pas chronométré)

POINTS : 20 points maximum par circuit (10 points de jonglerie maîtrisée + 10 points si but marqué de volée ou demi-volée sans que le ballon ne touche le sol entre la frappe et le but). Soit un total de 60 points maximum.

Atelier 4 : Conduite de balle

50
Pts



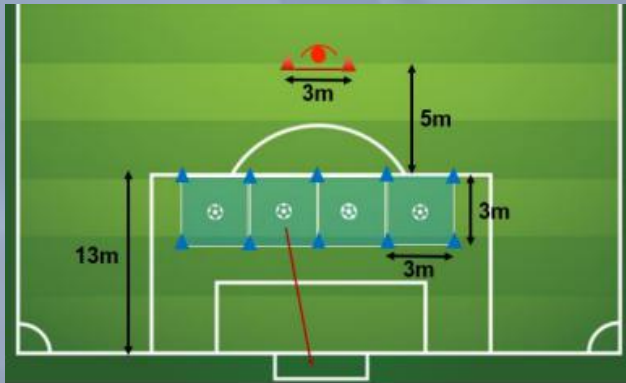
Conduite de balle : Conduire le plus rapidement possible le ballon sur un circuit défini.

- 2 essais.
- Départ dans le carré (1m x 1m).
- Déclencher le chrono quand le joueur pousse le ballon.
- Arrêter le chrono quand le joueur arrête le ballon dans le carré à la fin du parcours).

POINTS : 50 points maximum : Meilleure performance 50 points puis 45 points au 2nd, 40 points au 3ème ; ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les joueurs qui ont réussi le parcours.

Atelier 5 : Frapper 4 ballons

50
Pts



Frappes : Frapper 4 ballons le plus vite possible. Dans le but, il y a une cible avec des « trous ». Dans cet atelier, seules les lucarnes sont concernées. Un bonus de -3 sec sera attribué à chaque fois que le ballon rentrera dans une lucarne (sans toucher terre) sur le temps total.

- Départ derrière la porte rouge.
- Déclencher le chrono lorsque le joueur passe la porte
- Le joueur doit tirer au but les 4 ballons arrêtés au centre des zones (sens de son choix). Après chaque tir : revenir poser le pied derrière la ligne de départ.
- Arrêt du chronomètre lorsque le joueur tire le dernier ballon.

POINTS : 50 points maximum : Meilleure performance 50 points puis 45 points au 2nd, 40 points au 3ème ; ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les joueurs qui ont réussi le parcours.



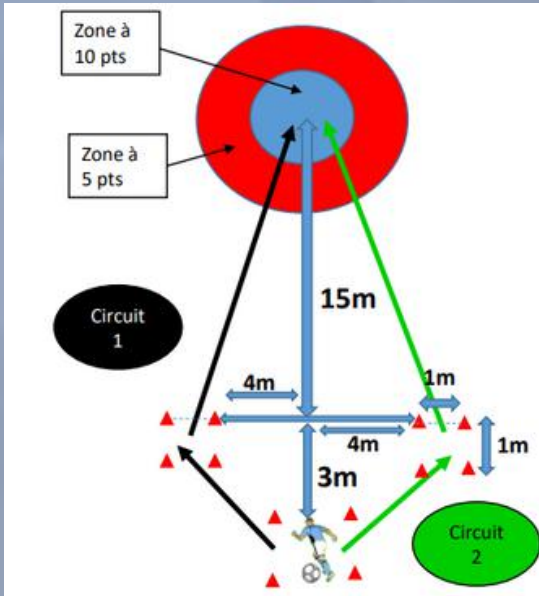
Atelier 6 : Jeu Long

40
Pts

Jeu long : à une distance de 15 mètres (mettre le ballon dans une zone précise).

- Départ dans le carré rouge.
- Chaque joueur a 4 ballons à jouer (2 ballons à jouer « pied gauche » et 2 ballons à jouer « pied droit »). La conduite jusqu'au carré délimité par les cônes est libre mais le jeu long doit se jouer pied gauche pour le circuit 1 et pied droit pour le circuit 2 avant la ligne symbolisée par les pointillés (sans sortir du carré).

POINTS : 40 points maximum. Si le ballon tombe dans la zone ROUGE, sans toucher le sol après la conduite de balle = 5 points. Si le ballon tombe dans la zone BLEUE, sans toucher le sol après la conduite de balle = 10 points.



Atelier 7 : Précision

60
Pts

Précision : être le plus précis possible sur 3 passes.

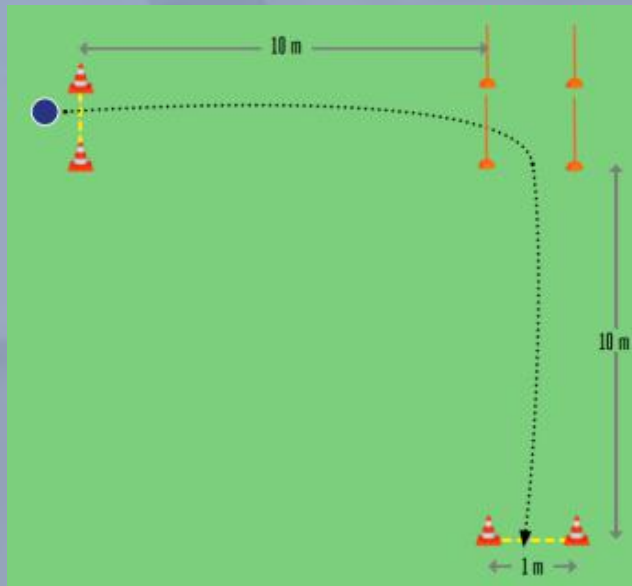
- Départ au milieu du carré ballon au pied.
- Mettre le ballon en mouvement puis réaliser une passe dans les portes (3 portes à franchir : 10m, 15m et 20m).
- Faire de même avec les 2 ballons restants.
- 20 sec maximum pour réaliser l'exercice.

POINTS : Pour chaque ballon, si seulement la première porte est franchie 5 points, 10 points pour la deuxième porte, 20 points pour la troisième porte . Maximum de 60 PTS.



Atelier 8 : Vitesse Course Brisée

50
Pts



Vitesse : aller le plus vite possible sur le parcours de 20m.

- Départ du joueur au « TOP » : déclencher le chronomètre.
- Effectuer le parcours en passant à l'intérieur du carré central (1m x 1m).
- Arrêter le chronomètre quand le joueur franchit la ligne d'arrivée.
- 2 essais possibles (un dans chaque sens).

POINTS : 50 points maximum : Meilleure performance
50 points puis 45 points au 2nd, 40 points au 3ème.
ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les autres joueurs.

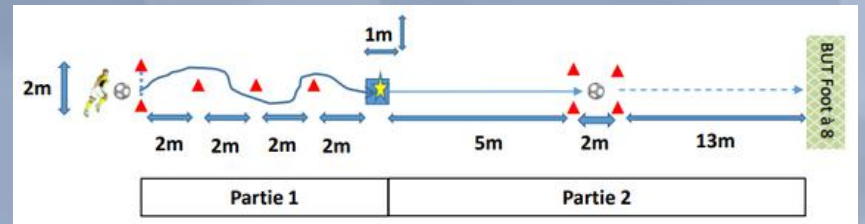
Atelier 9 : Conduite + Vitesse + Frappe

50
Pts

Conduite + vitesse + frappe : Réaliser le parcours le plus vite possible. Il s'effectue en aller-retour.

- **Trajet aller :** Slalom en partie 1, puis le joueur pose le ballon dans le carré . Il accélère sans ballon pour frapper un autre ballon en partie 2.
- **Trajet retour :** Une fois qu'il a frappé le ballon, il effectue le parcours en sens inverse, c'est-à-dire « Accélération » pour reprendre son ballon initial, slalom avec le ballon et dépôt du ballon en l'immobilisant derrière la ligne de départ.
- Sur la frappe, si le ballon rentre dans le but sans toucher terre, un bonus de -3 sec sera accordé au joueur.

POINTS : 50 points maximum : Meilleure performance 50 points puis 45 points au 2nd, 40 points au 3ème. ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les autres joueurs.





Atelier 10 : Quizz

20
Pts

Quizz : questions sur le PEF « Programme Educatif Fédéral », répondre aux 10 questions d'un quizz.

- Chaque joueur aura un questionnaire à choix multiple de 10 questions à compléter. Ces questions porteront sur les règles de vie, les règles du jeu, la culture foot, etc.

POINTS : 20 points maximum : Chaque bonne réponse rapportera 2 points au joueur.





Feuilles de résultats individuels

Nom :			Prénom :			Club :			
Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6	Atelier 7	Atelier 8	Atelier 9	Atelier 10
Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur	Perf joueur
Sur 70 pts	Sur 50 pts	Sur 60 pts	Sur 50 pts	Sur 50 pts	Sur 40 pts	Sur 60 pts	Sur 50 pts	Sur 50 pts	Sur 20 pts
Total points joueur : ... / 500 pts						Classement : ...			



Explication des saisies des résultats

Nom : Dupont			Prénom : Frédéric			Club : FC Lambda			
Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6	Atelier 7	Atelier 8	Atelier 9	Atelier 10
Perf joueur 58	Perf joueur 67	Perf joueur 30	Perf joueur 7,42 sec	Perf joueur 14,23 sec	Perf joueur 20	Perf joueur 50	Perf joueur 5,98 sec	Perf joueur 14,21 sec	Perf joueur 12
Sur 70 pts 58	Sur 50 pts 40	Sur 60 pts 30	Sur 50 pts 25	Sur 50 pts 30	Sur 40 pts 20	Sur 60 pts 50	Sur 50 pts 35	Sur 50 pts 15	Sur 20 pts 12
Frédéric a réalisé 58 jonglages sur 70 possibles. Il marque 58 pts.	Frédéric a fait 55 jonglages des pieds en 30' et 12 de la tête en 30' = 67 jonglages. C'est le 3ème meilleur résultat de son équipe = 40 pts.	Frédéric a réalisé 10 pts sur le circuit 1, 0 pt sur le circuit 2 et 20 pts sur le circuit 3. Il marque donc 30 pts.	Frédéric a réalisé un temps de 7,42 sec. C'est le 6ème meilleur temps de son équipe. Il marque donc 25 pts.	Frédéric a réalisé un temps de 14,23 sec. C'est le 5ème meilleur temps de son équipe. Il marque donc 30 pts.	Frédéric a réalisé 10 pts au 1er passage, 5 pts sur le 2nd passage, 0 pt sur le 3ème passage et 5 pt sur le 4ème passage. Il marque donc 20 pts	Frédéric a réalisé 2 passes dans la 3ème porte et une passe dans la 2ème porte. Il marque donc 20+20+10 = 50 points	Frédéric a réalisé un temps de 5,98 sec. C'est le 4ème meilleur temps de son équipe. Il marque donc 35 pts.	Frédéric a réalisé un temps de 14,21 sec. C'est le 8ème meilleur temps de son équipe. Il marque donc 15 pts.	Frédéric a bien répondu à 6 questions sur 10. Il marque donc 12 pts.
Total points joueur : 315 / 500 pts						Classement : Il termine 4ème de son club.			



Feuilles de résultats par équipe

Club :		Nom & Prénom éducateur :						N° tel éducateur :				TOTAL
		Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6	Atelier 7	Atelier 8	Atelier 9	Atelier 10	
JOUEURS		58	55+12	10+0+20	7,42s	14,23s	10+0+5+0	20+20+10	5,98s	14,21s	12	315
DUPONT	Frédéric	58	40	30	25	30	20	50	35	15	12	




**Pour tous
renseignements :**



Bon travail !

 Ludovic CORNEBOIS | CTD PPF

 lcornebois@lbfc.ff.fr

 06 47 68 26 69

 Clément JAILLET | CTD DAP

 ctd-dap@jura.fff.fr

 06 08 68 85 58

