



U11 Garçons



U11 et U12 Féminines

REGLEMENT

CONCOURS

**GRAINE DE FOOTBALLEUR
MADE IN JURA**



PUBLIC concerné



Catégories :

- **U11** garçons nés en 2012
- **U11** filles nées en 2012 et **U12** filles nées en 2011

ECHEANCIER

MI-NOVEMBRE 2022

ENVOI DU REGLEMENT AUX CLUBS

Période de travail des ateliers dans les clubs

22 MARS 2023

DATE LIMITE D'ENVOI DES
RESULTATS AU DISTRICT

CONCOURS

GRAINE DE
FOOTBALLEUR
MADE IN JURA

Jeudi 13 avril 2023 Matin

½ FINALE à Poligny

Fin MARS 2023

ENVOI DES CONVOCATIONS
AUX CLUBS POUR ½ FINALE

Mi-MAI 2023

ENVOI DES CONVOCATIONS AUX CLUBS
POUR la FINALE

Samedi 3 juin 2023

FINALE du Concours
(10 garçons et 5 filles)



IDEE ET PHILOSOPHIE DU CONCOURS

PHILOSOPHIE :

Le District souhaite avec la mise en place de ce concours remettre le travail technique au cœur de nos séances d'entraînements de 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.

IDEE :

Les éducateurs mettent en place et développent les ateliers proposés avec les joueurs et transmettent au District pour le 22/03/2023, le (ou les) nom(s) du (ou des) joueurs qui auront obtenus les meilleurs résultats (voir diapo 5 et 6).

Les joueurs ne sont pas obligés de tout réussir pour être qualifiés pour la demi-finale. Les meilleurs seront invités à participer à la demi-finale.

Bien s'assurer que les joueurs qui participeront à la demi-finale soient disponibles le jeudi 13 avril 2023 (matin)... et le Samedi 3 Juin 2023 en cas de qualification pour la finale.

RECOMPENSES :

Les finalistes et vainqueurs du concours présents à la finale samedi 3 Juin 2023 seront évidemment récompensés individuellement et collectivement (les vainqueurs gagneront des récompenses pour leur équipe d'origine)

Nombre de joueurs qualifiables par club pour la demi-finale



U11G			
A. S. JURA DOLOIS FOOTBALL	2	F.C. PETITE-MONTAGNE	1
A.S. DE MOISSEY	1	F.C. PLAINE 39	2
A.S. FOUCHERANS	3	FOOTBALL CLUB HAUT JURA	2
A.S. MONTBARREY	1	GALLIA C. BEAUFORT	1
AM.S. VAUX LES ST CLAUDE	1	GRANDVAUX FOOT	1
ARCADE FOOT - PAYS LUNETIER	2	INTERCOM STE S. PLEURE	1
BRESSE JURA FOOT	3	JURA LACS F.	2
C.C.S. VAL D'AMOUR	1	JURA NORD F.	1
C.S. DE VIRY	1	JURA STAD' F.C.	2
ENT. S. RAVILLOLES LES CROZETS	1	JURA SUD FOOT	3
ENT. SUD REVERMONT COUS. ST AMOUR	1	O. DE MONTMOROT	1
F. C. SEPTMONCEL	1	POLIGNY GRIMONT FC	2
F.C ROCHEFORT ATHLETIC	1	PROMO SPORT DOLE CRISSEY	3
F.C. AIGLEPIERRE	1	R.C. LONS LE SAUNIER	3
F.C. CANTONAL LA JOUX NOZERROY	1	RACING CLUB ANGILLON	1
F.C. CHAMPAGNOLE	3	S3 ACADEMY DE DOLE	1
F.C. COURLAOUX VALSAORNE	1	TRIANGLE D'OR JURA FOOT	1
F.C. DE MOLAY	1	U. S. DE CROTENAY COMBE D'AIN	1
F.C. DE MOUCHARD ARC ET SENANS	2	U.S. COTEAUX DE SEILLE	2
F.C. GEVRY	1	U.S. FONCINOISE	1
F.C. MACORNAY VAL DE SORNE	2		
	31		32
	63		

GARCONS U11 NES EN 2012

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

(chiffres arrêtés au 08/12/2022)

Nombre de joueuses qualifiables par club pour la demi-finale



U11F-12F	
A.S. MONTBARREY	1
AM.S. VAUX LES ST CLAUDE	1
ARCADE FOOT - PAYS LUNETIER	2
C.C.S. VAL D'AMOUR	2
F. C. SEPTMONCEL	1
F.C ROCHEFORT ATHLETIC	1
F.C. CANTONAL LA JOUX NOZEROT	2
F.C. CHAMPAGNOLE	1
F.C. COURLAOUX VALSAORNE	1
F.C. DE MOLAY	1
F.C. GEVRY	1
F.C. MACORNAY VAL DE SORNE	1
F.C. PETITE-MONTAGNE	2
JURA LACS F.	1
JURA STAD' F.C.	1
JURA SUD FOOT	2
POLIGNY GRIMONT FC	1
PROMO SPORT DOLE CRISSEY	1
R.C. LONS LE SAUNIER	1
RACING CLUB ANGILLON	1
S3 ACADEMY DE DOLE	1
TRIANGLE D'OR JURA FOOT	2
U.S. COTEAUX DE SEILLE	2
	30

FILLES

U11F nées en 2012

U12F nées en 2011

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
- (chiffres arrêtés au 08/12/2022)

ENVOI des JOUEURS et JOUEUSES qualifiées pour la demi-finale PROTOCOLE



**La date limite d'envoi des résultats est fixée
au 22 MARS 2023 (dernier délais)**

Protocole :

Une fois que vous aurez mis en place les défis dans les clubs et après avoir défini votre vainqueur ou vos vainqueurs (en fonction du nombre de joueurs et joueuses qualifiables, voir diaporama 5 et 6), merci d'envoyer le nom ou les noms des qualifiés ainsi que leurs résultats individuels (diaporama 20) à : lcornebois@lbfc.fff.fr

LES ATELIERS du Concours

Tous les ateliers sont évidemment à réaliser avec les conditions du foot à 8 (surface de réparation, buts....)



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).

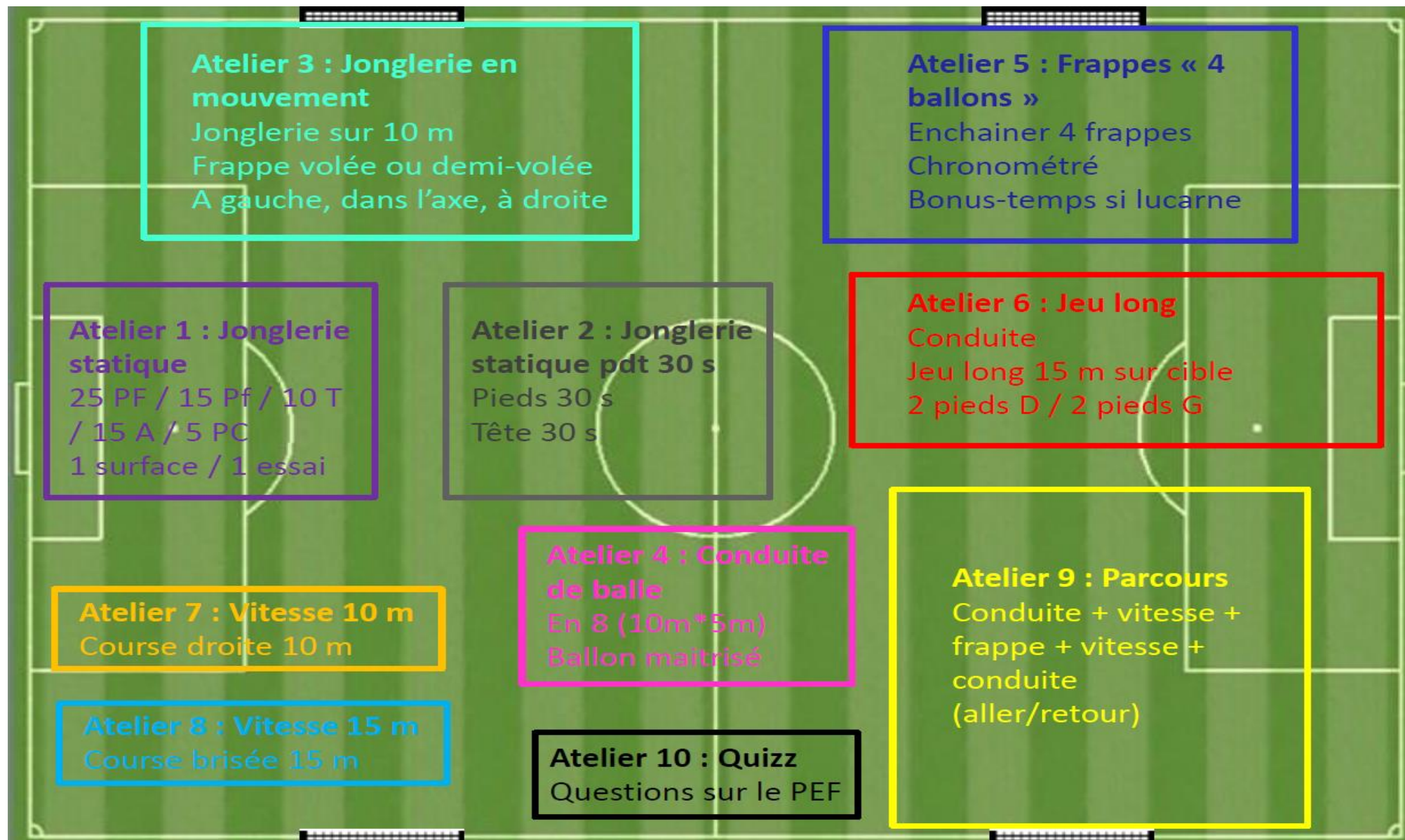
ATELIER 7 : Vitesse : 10 mètres (courses droites)

ATELIER 8 : Vitesse : 15 mètres (course brisée).

ATELIER 9 : Conduite + Vitesse + frappe + Vitesse + Conduite .

ATELIER 10 : Questions sur le PEF : Règles de vies et règles du jeu.

ORGANISATION ATELIERS TERRAIN



ATELIER 1

Jonglerie Statique

70
points



ATELIER 1 : 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 TETE et PIED-CUISSE).

1 : Réaliser 25 contacts PIED FORT

2 : Réaliser 15 contacts PIED FAIBLE

3 : Réaliser 10 contacts TETE

4 : Réaliser 15 contacts PIEDS ALTERNES (pied gauche-pied droit-pied gauche-pied droit...).

5 : 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
points



ATELIER 2 : *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 3^{ème}... ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les joueurs qui ont réussi le parcours.

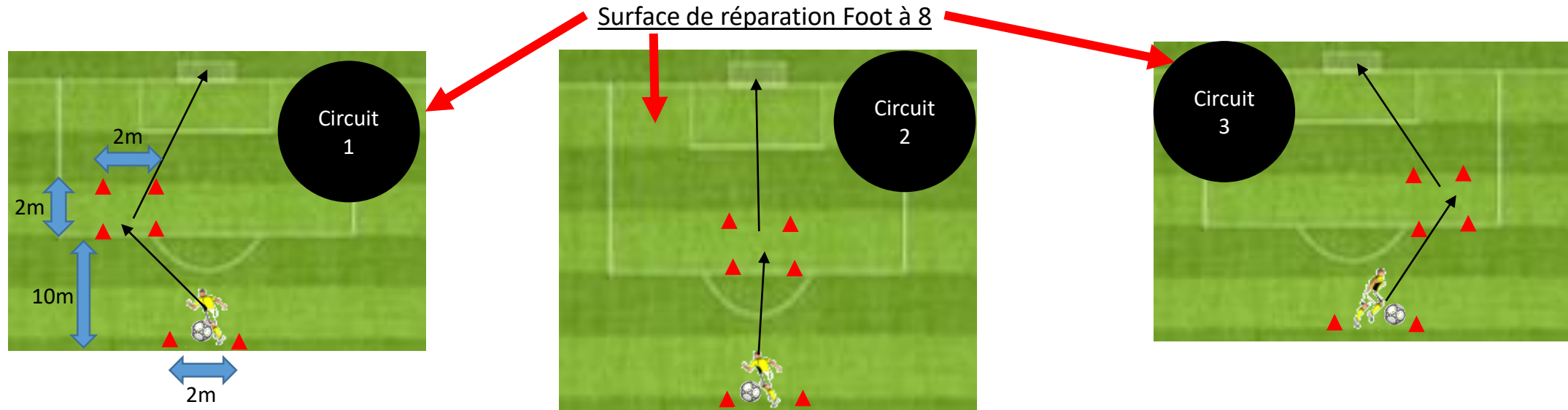
ATELIER 3 : Jonglerie en Mouvement

60
points



ATELIER 3 : Jonglerie en Mouvement

- Jongler en mouvement sur une distance de 10 mètres sans faire tomber le ballon et enchaîner une frappe de volée ou de demi-volée.
- Un essai par circuit.
- Jonglerie en mouvement libre (pied droit ou gauche) mais frappe de volée ou demi-volée « Pied gauche pour le circuit 1 », « Pied libre pour le circuit 2 », « Pied droit pour le circuit 3 ».



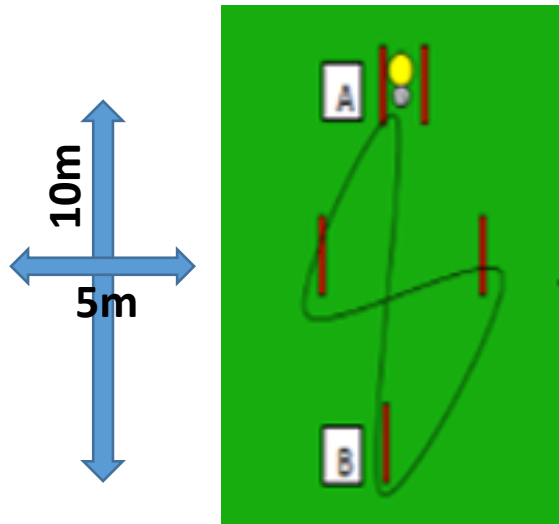
POINTS : 20 points maximum par circuit (10 points de jonglerie maîtrisée + 10 points si but marqué de volée ou demi-volée sans que le ballon ne touche le sol entre la frappe et le but). Soit un total maximum de 60 points.

ATELIER 4 : Conduite de Balle

50
points



ATELIER 4 : Conduite de balle (conduire le plus rapidement possible le ballon sur un circuit défini).



Protocole :

- Départ derrière la porte (ballon arrêté).
- Conduire le ballon en contournant les piquets suivant le schéma. (Piquet B à contourner en premier).
- A la fin du parcours en « 8 » le joueur doit mettre le pied sur le ballon derrière la porte.

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

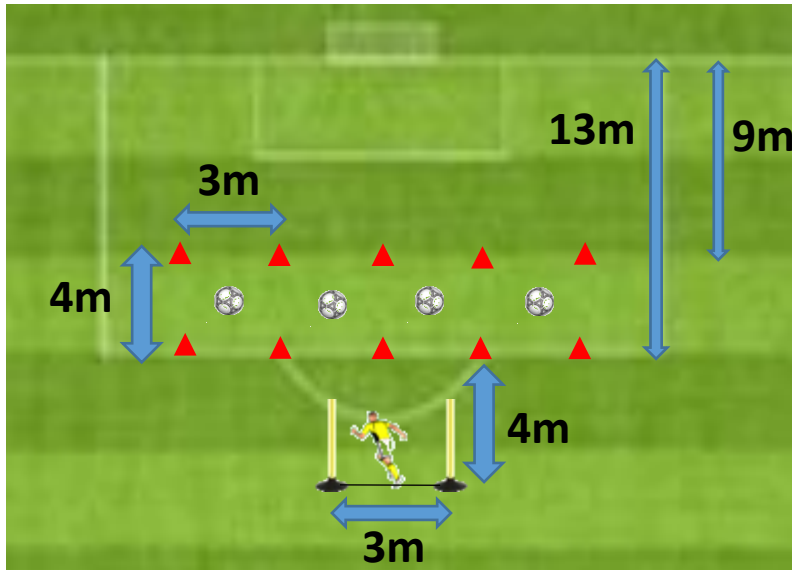
ATELIER 5 : Frappes « les 4 ballons »

50
points



ATELIER 5 :

Surface de réparation Foot à 8

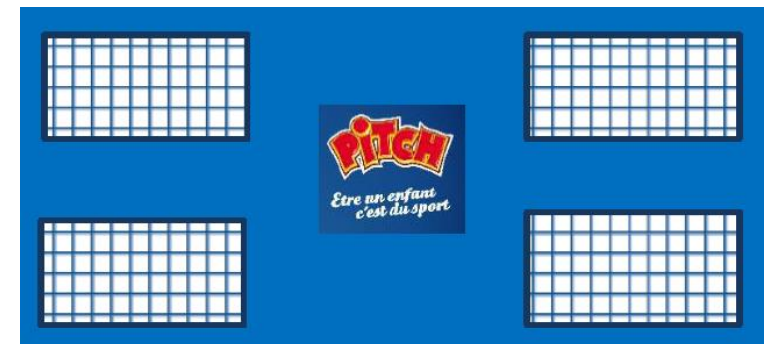


POINTS : 50 points maximum :
Meilleure performance 50 points puis
45 points au 2nd, 40 points au 3^{ème}...
ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum
pour tous les joueurs qui ont réussi le
parcours.

Protocole : Frapper 4 ballons le plus vite possible.

- Départ derrière la porte. Le chronomètre débute quand le joueur franchit la ligne de la porte de départ.
- Le joueur doit tirer au but 4 ballons arrêtés au centre des zones délimitées sur le schéma.
- Entre chaque tir, le joueur doit venir poser le pied derrière la ligne délimitée par la porte de départ. La chronomètre s'arrête au moment de la frappe du dernier ballon.
- Le joueur a le choix de frapper les ballons dans le sens de son choix.
- Dans le but, il y a une cible avec des « trous » des lucarnes et en bas de chaque poteau. 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.

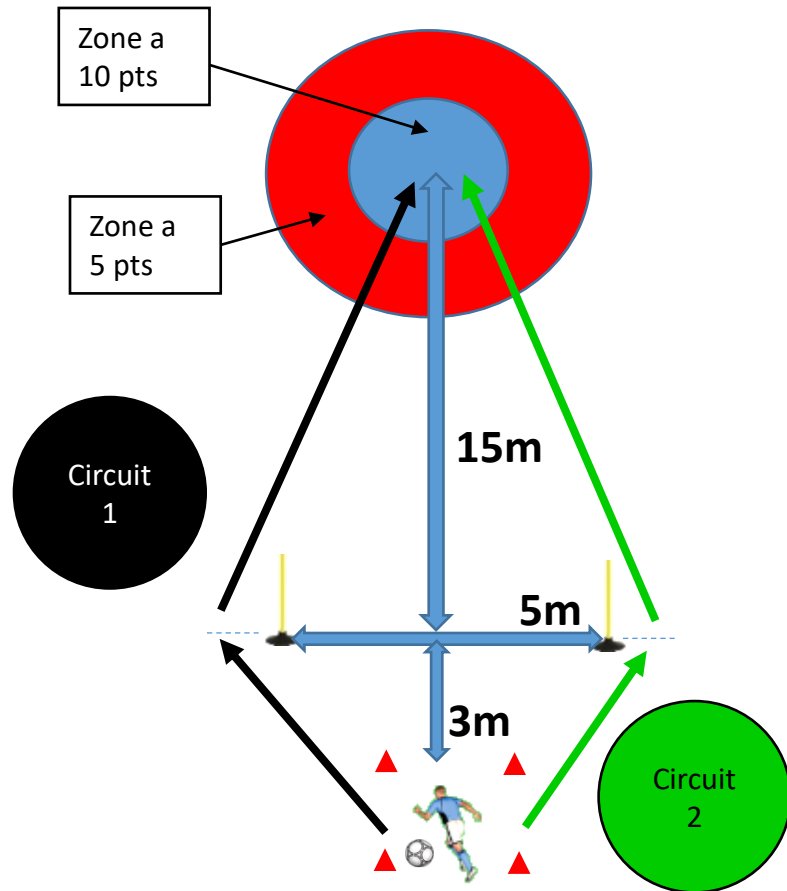


ATELIER 6 : Jeu Long

40
points



ATELIER 6 : Jeu long : à une distance de 15 mètres (mettre le ballon dans une zone précise).



Protocole : **Jeu long**.

- Départ dans le carré Rouge. Ce n'est pas un exercice de vitesse (pas de notion de temps).
- Chaque joueur a 4 ballons à jouer (2 ballons à jouer « pied gauche » et 2 ballons à jouer « pied droit »). La conduite jusqu'au piquet 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

POINTS : 40 points maximum.

Si le ballon tombe dans la zone  (diamètre de 8 m) sans toucher le sol après la conduite de balle = 5 points.

Si le ballon tombe dans la zone  (diamètre de 4 m) sans toucher le sol après la conduite de balle = 10 points.

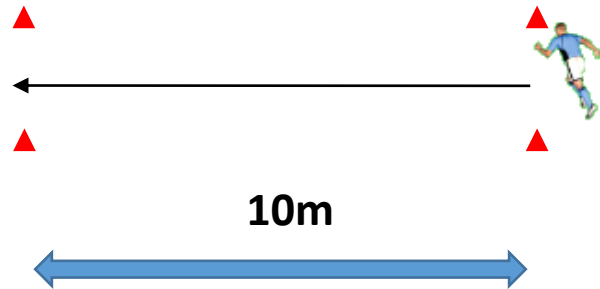
4 ballons au total à joueur – 10 points par ballon, soit un total de 40 points maximum

ATELIER 7 : Vitesse

60
points



ATELIER 7 : Vitesse : 10 mètres (course droite)



Protocole : **Vitesse**

- Aller le plus vite possible sur une distance de 10 mètres avec un départ arrêté.

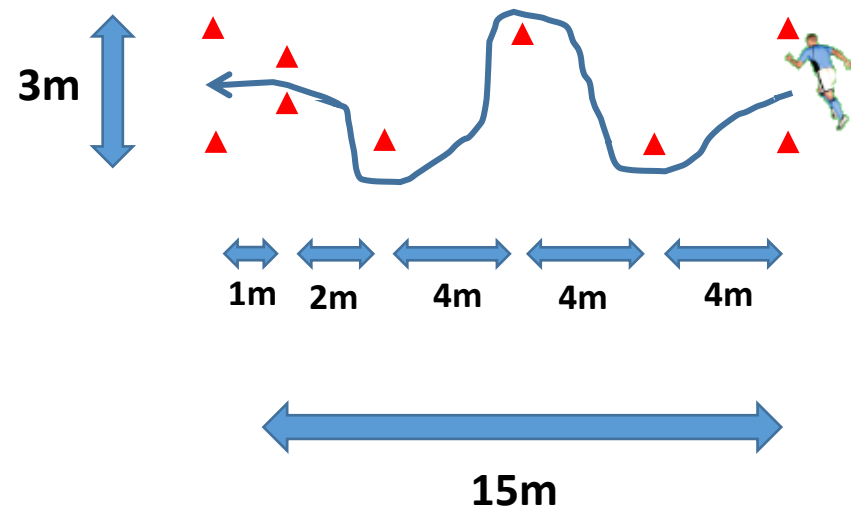
POINTS : 60 points maximum : Meilleure performance 60 points puis 55 points au 2nd, 50 points au 3^{ème}... ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les joueurs

ATELIER 8 : Vitesse course brisée

50
points



ATELIER 8 : Vitesse : 15 mètres (course brisée)



Protocole : **Vitesse**

- Aller le plus vite possible sur une distance de 15 mètres avec un départ arrêté.

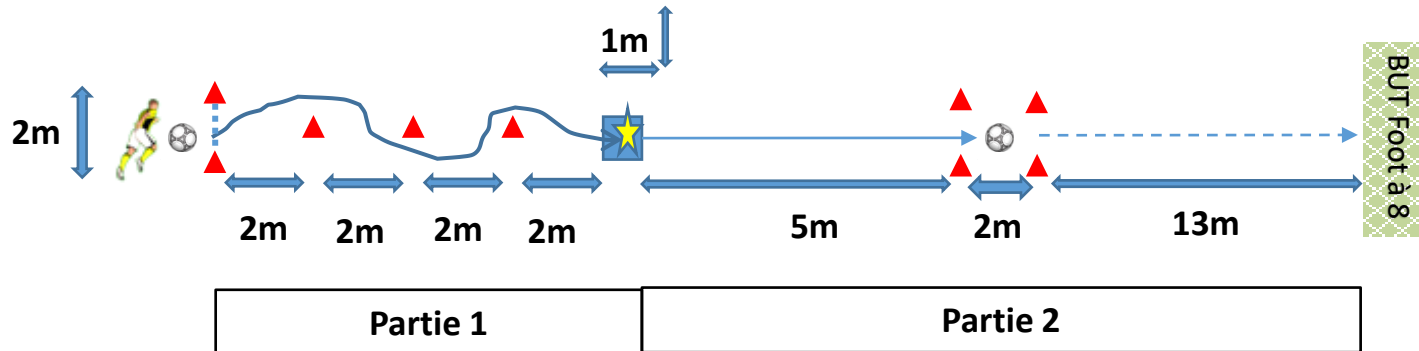
POINTS : 50 points maximum : Meilleure performance 50 points puis 45 points au 2nd, 40 points au 3^{ème}... ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les joueurs

ATELIER 9 : Conduite + Vitesse + frappe + Vitesse + Conduite .

50
points



ATELIER 9 : Conduite + Vitesse + frappe + Vitesse + Conduite (parcours ALLER-RETOUR).



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

Protocole : Objectif : réaliser un parcours le plus vite possible. Le parcours 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 que le joueur a frappé le ballon, il effectue le parcours en sens inverse pour revenir au début du circuit, 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 directement dans le but sans toucher terre, un bonus de -3 sec sera accordé au joueur.



ATELIER 10 : QUIZZ

20
points

ATELIER 10 : Questions sur le PEF « Programme Educatif Fédéral »

Protocole :

Chaque joueur aura un questionnaire à choix multiple à remplir de 10 questions.

Ces questions porteront sur les règles de vies, les règles du jeu, la culture foot...etc...

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



FEUILLES DE RESULTATS INDIVIDUELS



NOM :			PRENOM :			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 RESULTATS

EXEMPLE



NOM : DUPONT			PRENOM : Frederic			CLUB : Fc Lambda				Total 320 / 500
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 3,11 sec	Perf joueur 5,98 sec	Perf joueur 14,21 sec	Perf joueur 12	
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	
58	40	30	25	30	20	55	35	15	12	
Le joueur a réalisé 58 jonglages sur 70 possibles. Il marque 58 pts.	Le joueur a réalisé 55 jonglages en 30 sec avec les pieds et 12 de la tête en 30 sec. Total 67 jonglages. C'est le 3 ^{ème} meilleur résultat de son équipe, il marque donc 40 pts.	Le joueur 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.	Le joueur a réalisé un temps de 7,42 sec. C'est le 6 ^{ème} meilleur temps de son équipe. Il marque donc 25 pts.	Le joueur a réalisé un temps de 14,23 sec. C'est le 5 ^{ème} meilleur temps de son équipe. Il marque donc 30 pts.	Le joueur a réalisé 10 pts sur son 1 ^{er} passage, puis 5 pts sur le 2 nd passage, puis 0 pt sur le 3 ^{ème} passage et 5 pt sur le 4 ^{ème} passage. Il marque donc 20 pts	Le joueur a réalisé un temps de 3,11 sec. C'est le 2 ^{ème} meilleur temps de son équipe. Il marque donc 55 pts.	Le joueur a réalisé un temps de 5,98 sec. C'est le 4 ^{ème} meilleur temps de son équipe. Il marque donc 35 pts.	Le joueur a réalisé un temps de 14,21 sec. C'est le 8 ^{ème} meilleur temps de son équipe. Il marque donc 15 pts.	Le joueur a bien répondu à 6 questions sur 10. Il marque donc 12 pts.	Clst Frédéric Dupont obtient 320 pts. Il termine 4 ^{ème} de son club.

Pour tous renseignements :



Ludovic Cornebois

CTD PPF

[*lcornebois@lbfc.fff.fr*](mailto:lcornebois@lbfc.fff.fr)

0647682669

Clément Jaillet

CTD DAP

[*ctd-dap@jura.fff.fr*](mailto:ctd-dap@jura.fff.fr)

0683108137

BON TRAVAIL