



U11 Garçons



U11 et U12 Féminines



REGLEMENT

CONCOURS

GRAINE DE FOOTBALLEUR
MADE IN JURA





PUBLIC concerné



Catégories :

- **U11** garçons nés en 2013
- **U11** filles nées en 2013 et **U12** filles nées en 2012



ECHEANCIER



NOVEMBRE 2023

ENVOI DU REGLEMENT AUX CLUBS

Période de travail des ateliers dans les clubs

31 MARS 2024

DATE LIMITE D'ENVOI DES RESULTATS AU DISTRICT

CONCOURS

GRAINE DE
FOOTBALLEUR
MADE IN JURA

VENDREDI 19 AVRIL 2024
MATIN

½ FINALE à Poligny

Début AVRIL 2024

ENVOI DES CONVOCATIONS AUX CLUBS POUR ½ FINALE

Mi-MAI 2024

ENVOI DES CONVOCATIONS AUX CLUBS POUR la FINALE

Dimanche 2 juin 2024 ou

Samedi 15 juin 2024

à ?

FINALE du Concours
(10 garçons et 10 filles)





IDEE ET PHILOSOPHIE DU CONCOURS

La 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 participants s'ils le souhaitent.

IDEE :

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 obtenus 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 (ou samedi 15 juin 2024) en cas de qualification pour la finale.

RECOMPENSES :

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

Nombre de joueurs qualifiables par club pour la demi-finale



U11G			
A. S. JURA DOLOIS FOOTBALL	3	F.C. PLAINE 39	1
A.S. DE MOISSEY	1	F.R. ARCHELANGE GREDISANS MENOTE	3
A.S. FOUCHERANS	3	FOOTBALL CLUB BRENNE-ORAIN	1
A.S. MONTBARREY	1	FOOTBALL CLUB HAUT JURA	3
AM.S. VAUX LES ST CLAUDE	1	FOOTBALL CLUB MONT NOIR	1
ARCADE FOOT - PAYS LUNETIER	3	FOY.RUR. DE RAHON	1
BRESSE JURA FOOT	2	GALLIA C. BEAUFORT	1
C.C.S. VAL D'AMOUR	2	GRANDVAUX FOOT	2
C.S. DE VIRY	1	JURA LACS F.	2
ENT. S. RAVILLOLES LES CROZETS	2	JURA NORD F.	2
ENT. SUD REVERMONT COUS. ST AMOU	1	JURA STAD' F.C.	2
F. C. SEPTMONCEL	1	JURA SUD FOOT	3
F.C ROCHEFORT ATHLETIC	1	O. DE MONTMOROT	2
F.C. AIGLEPIERRE	2	POLIGNY GRIMONT FC	2
F.C. CANTONAL LA JOUX NOZERROY	2	PROMO SPORT DOLE CRISSEY	2
F.C. CHAMPAGNOLE	1	R.C. LONS LE SAUNIER	3
F.C. COURLAOUX VALSAORNE	1	RACING CLUB ANGILLON	1
F.C. DE MOLAY	1	TRIANGLE D'OR JURA FOOT	2
F.C. DE MOUCHARD ARC ET SENANS	2	U. S. DE CROTENAY COMBE D'AIN	3
F.C. GEVRY	1	U.S. COTEAUX DE SEILLE	2
F.C. MACORNAY VAL DE SORNE	2	U.S. TROIS MONTS	1
F.C. PETITE-MONTAGNE	1		
	35		40
		TOTAL	75

GARCONS U11 NES EN 2013

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



U11F-U12F			
A. S. JURA DOLOIS FOOTBALL	1	FOOTBALL CLUB HAUT JURA	1
A.S. DE MOISSEY	1	FOY.RUR. DE RAHON	1
A.S. FOUCHERANS	1	GRANDVAUX FOOT	1
A.S. MONTBARREY	1	JURA LACS F.	1
ARCADE FOOT - PAYS LUNETIER	2	JURA STAD' F.C.	1
BRESSE JURA FOOT	1	JURA SUD FOOT	2
C.S. DE VIRY	1	O. DE MONTMOROT	1
F.C ROCHEFORT ATHLETIC	1	POLIGNY GRIMONT FC	1
F.C. AIGLEPIERRE	1	R.C. LONS LE SAUNIER	1
F.C. CANTONAL LA JOUX NOZERROY	2	RACING CLUB ANGILLON	1
F.C. CHAMPAGNOLE	2	TRIANGLE D'OR JURA FOOT	2
F.C. DE MOLAY	2	U. S. DE CROTENAY COMBE D'AIN	1
F.C. GEVRY	1	U.S. COTEAUX DE SEILLE	2
F.C. MACORNAY VAL DE SORNE	2	U.S. TROIS MONTS	1
F.C. PETITE-MONTAGNE	1		
	20		17
		TOTAL	37

FILLES

U11F nées en 2013
U12F nées en 2012

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

ENVOI des noms des JOUEURS et JOUEUSES qualifiés pour la demi-finale PROTOCOLE



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

Protocole :

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 : licornebois@lbfc.fff.fr



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

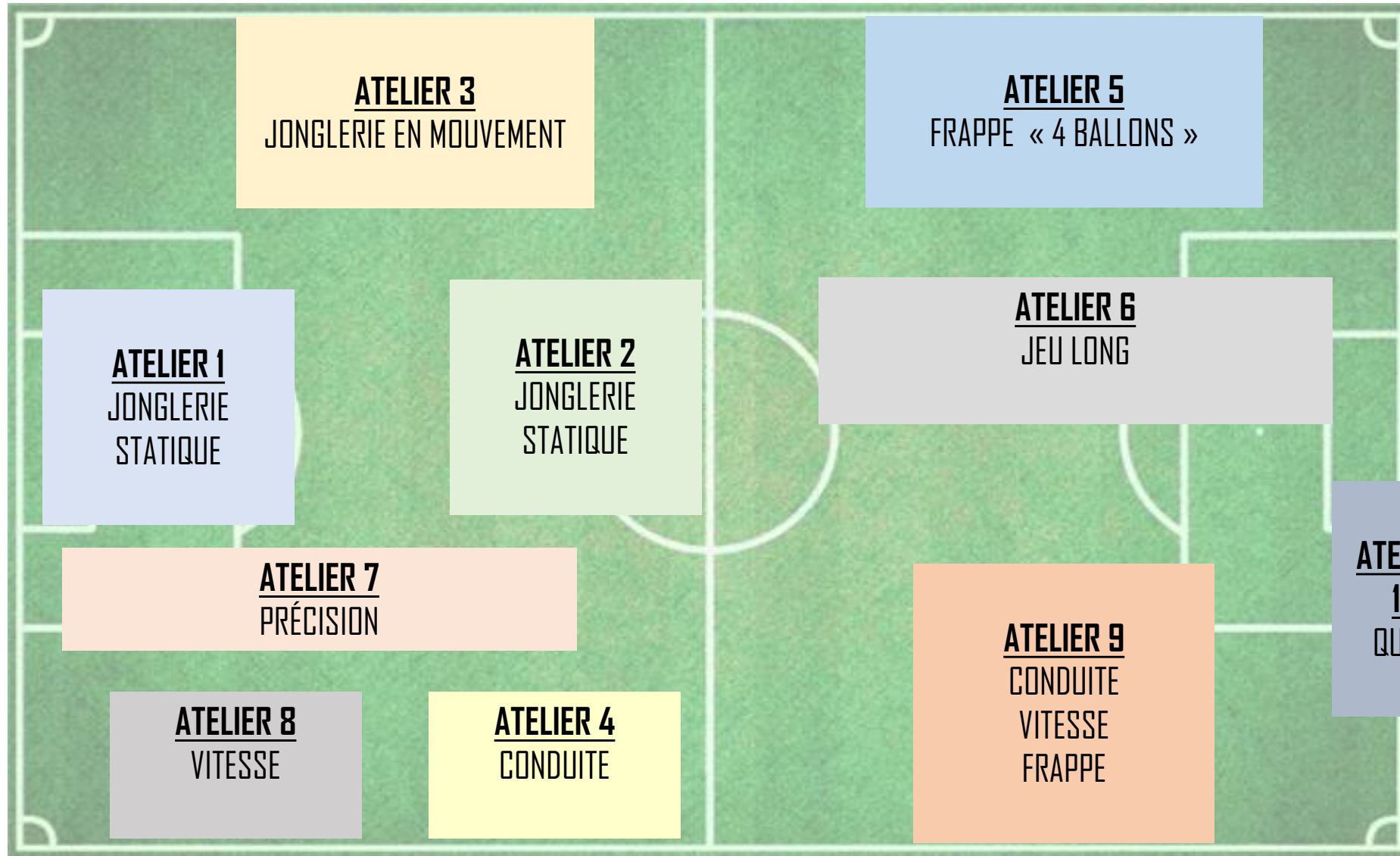
ATELIER 8 : Vitesse - 15 mètres (course brisée)

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
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 autres joueurs.

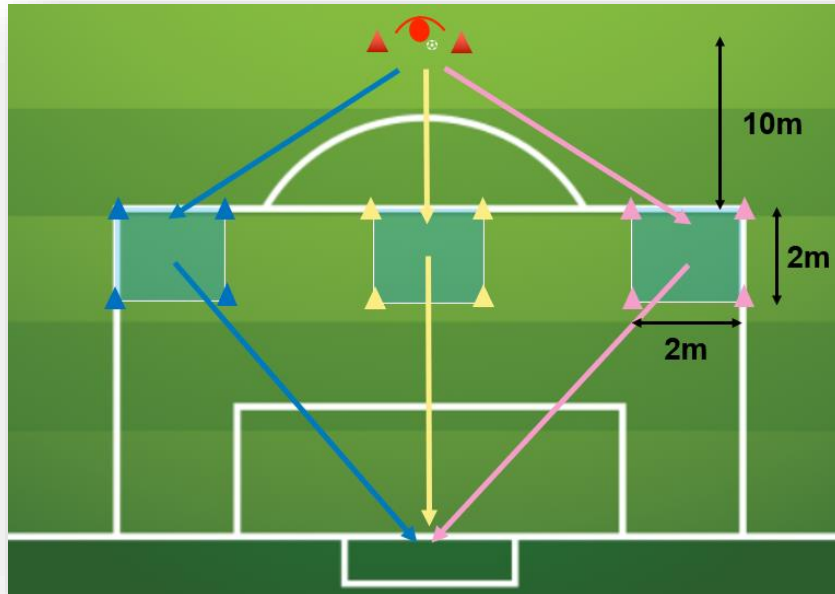


ATELIER 3 : JONGLERIE EN MOUVEMENT

60
POINTS



ATELIER 3 : Jonglerie en Mouvement



- 1 essai pour chaque circuit

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

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 !)

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.

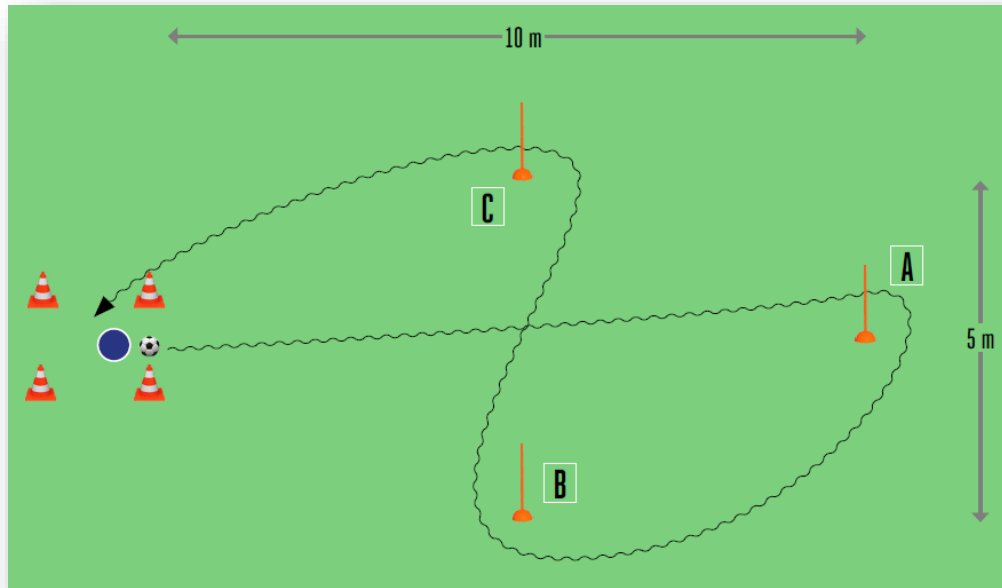


ATELIER 4 : CONDUITE DE BALLE

50
POINTS



ATELIER 4 : 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 3^{ème}... ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les joueurs qui ont réussi le parcours.



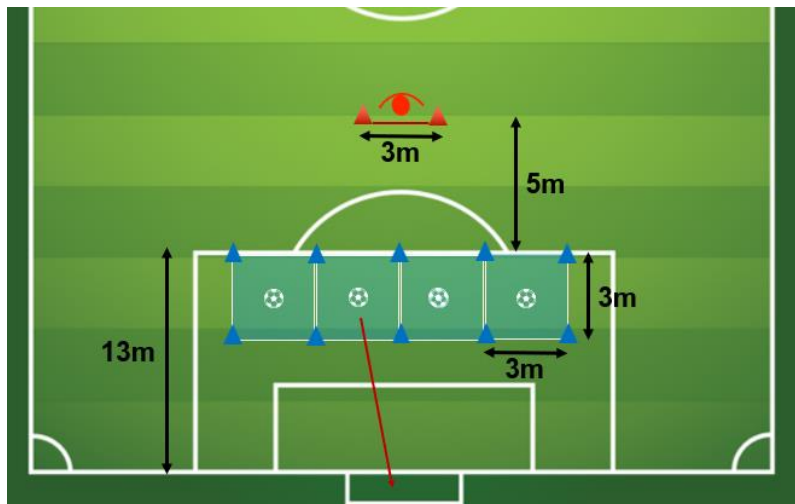
ATELIER 5 : FRAPPER 4 BALLONS

50
POINTS



ATELIER 5 :

Protocole : *Frapper 4 ballons le plus vite possible.*

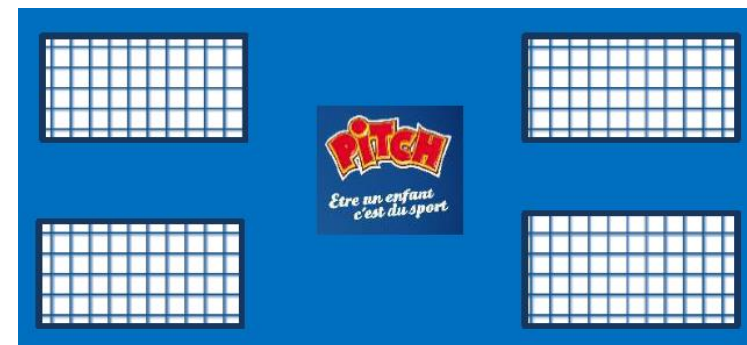


- *Départ derrière la porte*
- *Déclencher le chrono* lorsque le joueur passe la porte
- *Le joueur doit tirer au but les 4 ballons arrêtés au centre des zones (sens de son choix). Après chaque tir : revenir poser le pied derrière la ligne de départ*
- *Arrêt du chronomètre* lorsque le joueur tire le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

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.

*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 6 : JEU LONG

40
POINTS

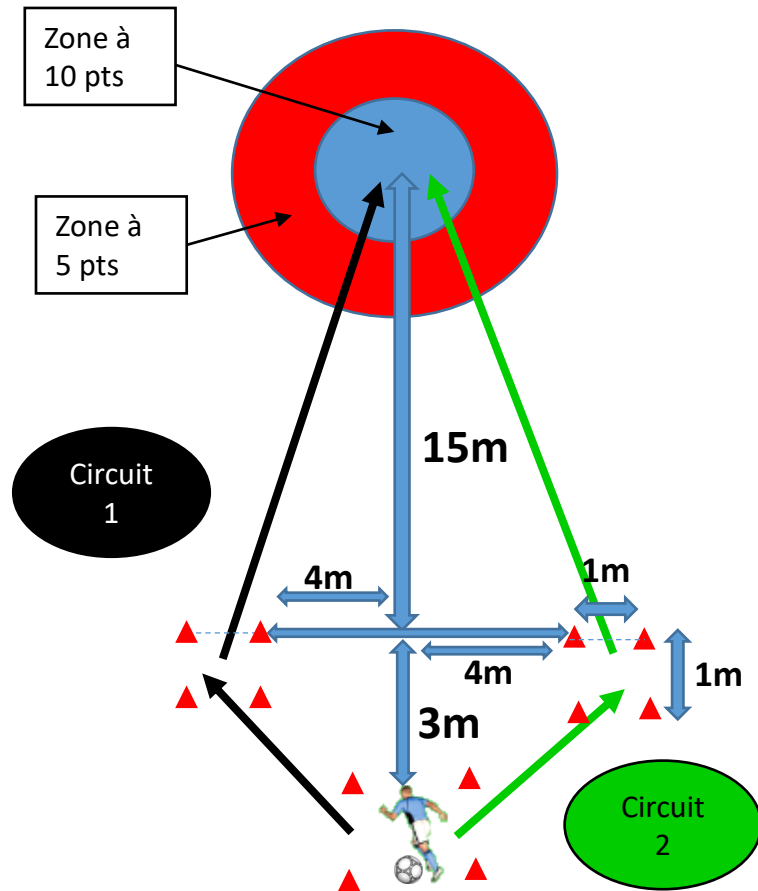


ATELIER 6 : Jeu long, à une distance de 15 mètres (mettre le ballon dans une zone précise).

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 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).

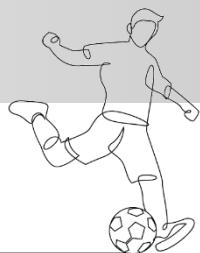


POINTS : 40 points maximum.

Si le ballon tombe dans la zone  (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 : PRECISION

60
POINTS



ATELIER 7 : ETRE LE PLUS PRÉCIS POSSIBLE SUR 3 PASSES



Protocole :

- 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,
5 PTS si seulement la première porte est franchie,
10 PTS pour la deuxième porte,
20 PTS pour la troisième porte .
Maximum de 60 PTS



ATELIER 8 : VITESSE COURSE BRISEE

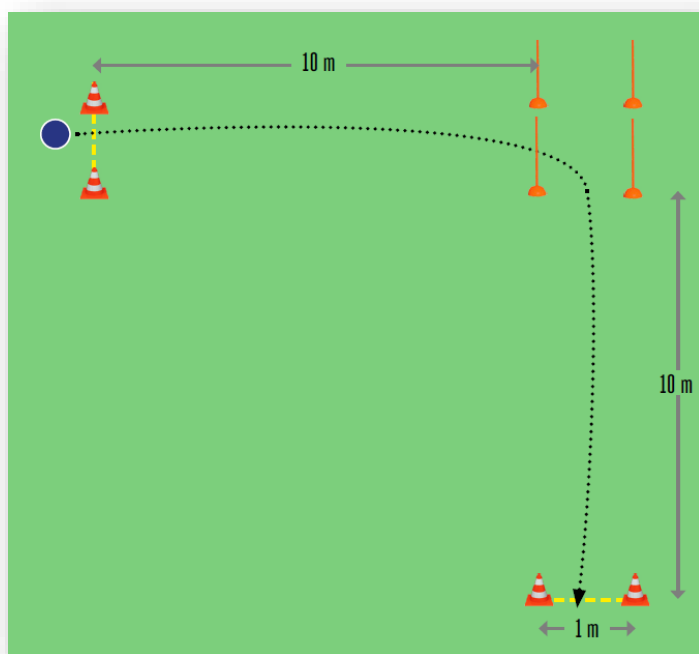
50
POINTS



ATELIER 8 : Vitesse



ALLER LE PLUS VITE POSSIBLE SUR LE PARCOURS DE 20m



Protocole : **Vitesse**

- *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 3^{ème}... ainsi de suite jusqu'à 5 points minimum pour tous les autres joueurs

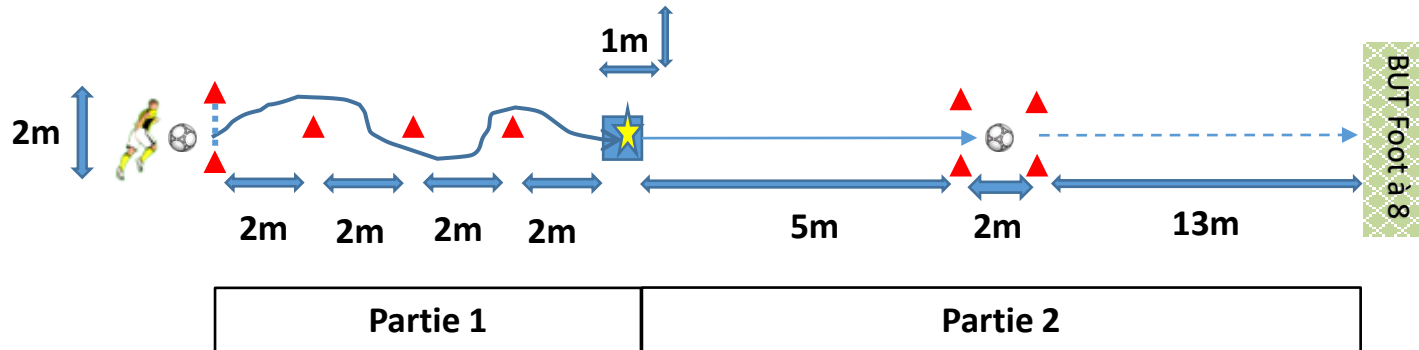


ATELIER 9 : CONDUITE + VITESSE + FRAPPE

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 autres 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 »



REPONDRE AUX 10 QUESTIONS D'UN QUIZZ

Protocole :

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 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 315 / 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 50	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	50	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 2 passes dans la 3 ^{ème} porte et une passe dans la 2 ^{ème} porte. Il marque donc 20+20+10 = 50 points	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.



FEUILLES DE RESULTATS par équipe

CLUB :				Nom et prénom Educateur :								
				N° Téléphone Educateur :								
JOUEURS		Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Atelier	Total
NOMS	PRENOMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	sur 500
Exemple : DUPONT	Férédric	58	55+12 =67	10+0+20	7,42s	14,23s	10+5+0+5	20+20+10	5,98 s	14,21s	12	315
		58	40	30	25	30	20	50	35	15	12	

Pour tous renseignements :



Clément Jaillet

CTD DAP

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

0683108137

Ludovic Cornebois

CTD PPF

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

0647682669

BON TRAVAIL