

CHAMPIONNAT U10/U11

Défi Technique

Lors de chaque plateau U10/U11, un défi technique sera mis en place.

Le défi opposera les équipes qui se rencontreront sur le premier match.

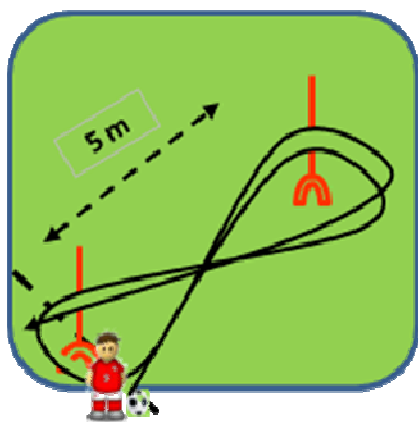
Défi conduite/vitesse (Phase 1 du 25/09 au 16/10)

Principes :

Les joueurs de 2 équipes différentes se confrontent simultanément sous forme de défi avec une dominante technique (conduite de balle).

Mis en place :

Les deux 1^{ers} joueurs (dans l'ordre de la feuille de match) des équipes devant s'affronter au défi technique commencent le circuit en même temps (2 ateliers en parallèle). Celui qui franchit la ligne d'arrivée le 1^{er} marque un point pour son équipe. On continue avec les deux 2^{nds} joueurs jusqu'au dernier.



Attention :

- Le circuit est constitué de 2 jalons séparés de 5 m.
 - Départ d'un côté ou de l'autre du 1^{er} jalon au choix du joueur.
 - Faire deux aller/retour sous forme de « 8 » en formant des diagonales pour passer derrière le jalon.
 - Attention si les diagonales ne sont pas respectées, c'est l'équipe adverse qui marque le point, sinon 0 point si les 2 adversaires se trompent.
- La ligne d'arrivée se situe au niveau du point de départ

Dans le cas où une équipe est plus nombreuse que l'autre :

1. Tous les joueurs passent un par un.
2. Une fois le dernier joueur passé de l'équipe la moins nombreuse, on tire au sort un joueur qui affrontera le joueur de l'équipe la plus nombreuse. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe la plus nombreuse soient passés une fois chacun.

A la fin du défi, inscrire sur la feuille de défi le nombre de points défi inscrits par chaque équipe.

Défi jonglerie I (Phase 2 du 13/11 au 11/12)

Principes :

Les joueurs de 2 équipes différentes se confrontent simultanément sous forme de défi avec une dominante technique (jongles).

Mis en place :

Les deux 1^{ers} joueurs (dans l'ordre de la feuille de match) des équipes devant s'affronter au défi technique commencent à jongler en même temps. Celui qui continue de jongler alors que l'adversaire a perdu son ballon (touche au sol), marque un point défi pour son équipe. On continue avec les deux 2^{nds} joueurs jusqu'au dernier.

Précisions techniques :

Exécuter 20 jongles avec les pieds (une seule touche de rattrapage autorisée mais non comptabilisée dans les 20 touches).

Possibilité de lever le ballon avec les mains ou avec les pieds.

Attention :

- Si les 2 joueurs font tomber leur ballon en même temps, on recommence...
- Si les 2 joueurs font 20 jongles, ils marquent chacun 1 point pour leur équipe.
- Le joueur qui gagne son défi et qui fait 20 jongles inscrit 2 points pour son équipe.

Dans le cas où une équipe est plus nombreuse que l'autre :

1. Tous les joueurs passent un par un.
2. Une fois le dernier joueur passé de l'équipe la moins nombreuse, on tire au sort un joueur qui affrontera le joueur de l'équipe la plus nombreuse. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe la plus nombreuse soient passés une fois chacun.

A la fin du défi, inscrire sur la feuille de défi le nombre de points défi inscrits par chaque équipe.

Défi jonglerie II (Phase 3 du 12/03 au 14/05)

Principes :

Les joueurs de 2 équipes différentes se confrontent simultanément sous forme de défi avec une dominante technique (jongles).

Mis en place :

Les deux 1^{ers} joueurs (dans l'ordre de la feuille de match) des équipes devant s'affronter au défi technique commencent à jongler en même temps. Celui qui continue de jongler alors que l'adversaire a perdu son ballon (touche au sol), marque un point défi pour son équipe. On continue avec les deux 2^{nds} joueurs jusqu'au dernier.

Précisions techniques :

Exécuter 30 jongles alternés avec les pieds (aucune touche de rattrapage n'est autorisée, si le joueur utilise une autre partie du corps que les pieds, il doit arrêter de jongler).

Possibilité de lever le ballon avec les mains ou avec les pieds.

Attention :

- Si les 2 joueurs font tomber leur ballon en même temps, on recommence...
- Si les 2 joueurs font 30 jongles alternés (c'est dire 15 contacts du pied droit alternés avec 15 contacts du pied gauche), ils marquent chacun 1 point pour leur équipe.
- Le joueur qui gagne son défi et qui fait 30 jongles alternés inscrit 2 points pour son équipe.

Dans le cas où une équipe est plus nombreuse que l'autre :

1. Tous les joueurs passent un par un.
2. Une fois le dernier joueur passé de l'équipe la moins nombreuse, on tire au sort un joueur qui affrontera le joueur de l'équipe la plus nombreuse. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe la plus nombreuse soient passés une fois chacun.

A la fin du défi, inscrire sur la feuille de défi le nombre de points défi inscrits par chaque équipe.

Attention, les équipes qui n'organisent pas les défis seront sanctionnées.

Cas particuliers :

Si seules trois équipes sont présentes sur le plateau, alors faire jongler tous les joueurs de l'équipe lors de la période de repos. Reporter sur la feuille du défi le total additionné des jongles. *Un essai par joueur, les objectifs sont les mêmes en fonction de la période. Si de la jonglerie est effectuée durant la période 1, les objectifs seront les mêmes que ceux de la période 2...*