

Challenge : le défi des Sections Sportives Scolaires

Vu les conditions sanitaires actuelles, et pour tenter de « combler » l'absence des rassemblements des Sections Sportives Scolaires, nous vous proposons un challenge entre Sections.

2 défis vous sont proposés :

- Un pour les 6^{ème} 5^{ème} , il devra se mettre en place sur un but de Foot à 8
- Un pour les 4^{ème} 3^{ème} , il devra se mettre en place sur un but de Foot à 11

Participation obligatoire de 12 joueurs pour concourir. Si vous avez plus de 12 joueurs, possibilité de mettre en place des éliminatoires en interne.

L'ensemble du challenge doit être filmé (via téléphone) depuis le départ du 1^{er} joueur jusqu'au tir du 12^{ème} joueur (sans arrêt et pas de montage).

La vidéo et la fiche de résultat devront ensuite être envoyées à Gaëtan Henriot via WeTransfer avant le **Dimanche 13 Juin 2021** : ghenriot@lbfc.fff.fr

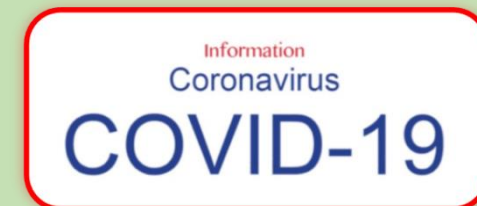


Les meilleures équipes seront récompensées.

Besoin en matériel :

- 7 ou 8 cônes
- 12 ballons
- 1 chronomètre
- La fiche de résultats

**Si interdiction de mélanger les niveaux de classe, possibilité de faire en 2 passages.
Par exemple : 6 joueurs de 5^{ème} puis 6 joueurs de 6^{ème}**

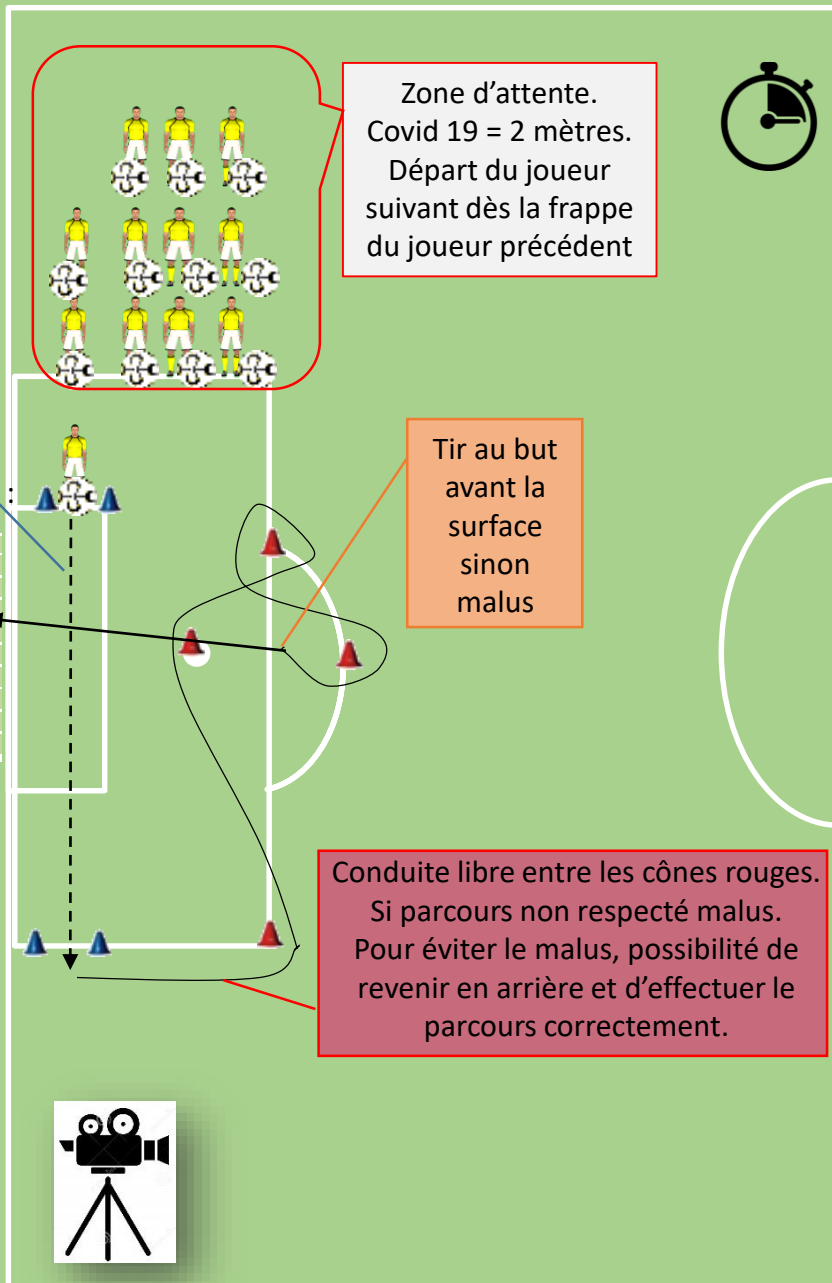


Challenge SSS

4^{ème} / 3^{ème}

Jonglerie libre
entre les
cônes bleus.
Si le ballon
tombe malus
et je continue
en conduite.

Terrain de
foot à 11



Temps cumulé des 12 passages :

Le chronomètre démarre au départ du premier joueur en jonglage et s'arrête au tir du 12^{ème} joueur.

Malus :

Le ballon tombe lors de la jonglerie : + 15 secondes

Le parcours de conduite n'est pas respecté : + 90 secondes

La frappe a lieu dans la surface : + 10 secondes et pas de bonus pour la frappe.

Bonus :

Si jonglerie sans que le ballon tombe : - 10 secondes

Si but sans rebond avant de franchir la ligne : - 10 secondes

Si but avec 1 rebond avant de franchir la ligne : - 5 secondes

Si but avec 2 rebonds ou + avant de franchir la ligne : - 3 secondes



L'ensemble du challenge doit être filmé (via téléphone) depuis le départ du 1^{er} joueur jusqu'au tir du 12^{ème} joueur (sans arrêt et pas de montage). Le caméraman devra se positionner comme indiqué sur le schéma afin de voir l'ensemble du parcours.

**Challenge
SSS
4^{ème} / 3^{ème}**

Nom du collège :



	Jonglerie		Conduite	Frappe	But
Joueurs	Bonus	Malus	Malus	Malus	Bonus
	Le ballon ne tombe pas : - 10 sec.	Le ballon tombe : + 15 sec.	Parcours non respecté : + 90 sec.	La frappe a lieu dans la surface : + 10 sec. Et pas de bonus pour le tir.	But sans rebond : - 10 sec. But avec 1 rebond : - 5 sec. But avec 2 rebonds ou plus : - 3 sec.
Joueur 1					
Joueur 2					
Joueur 3					
Joueur 4					
Joueur 5					
Joueur 6					
Joueur 7					
Joueur 8					
Joueur 9					
Joueur 10					
Joueur 11					
Joueur 12					
Total Bonus ou Malus					

Temps des 12 passages :
En minutes :
En secondes :

Bonification ou pénalité :
 (= bonus + malus)
En minutes :
En secondes :

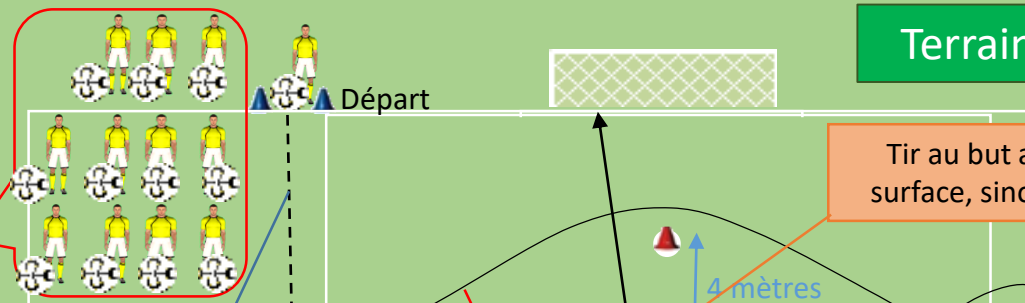
Temps final :
 (= temps des 12 passages + bonification ou pénalité)
En minutes :
En secondes :

=



Terrain de foot à 8

Zone d'attente.
Covid 19 = 2 mètres.
Départ du joueur
suivant dès la frappe
du joueur précédent



Jonglerie libre
entre les
cônes bleus.
Si le ballon
tombe malus
et je continue
en conduite.



Conduite libre entre les cônes rouges.
Si parcours non respecté malus.
Pour éviter le malus, possibilité de revenir en arrière
et d'effectuer le parcours correctement.

Tir au but avant la
surface, sinon malus

Challenge
SSS
6^{ème} / 5^{ème}

L'ensemble du challenge doit être filmé (via téléphone) depuis le départ du 1^{er} joueur jusqu'au tir du 12^{ème} joueur (sans arrêt et pas de montage). Le caméraman devra se positionner comme indiqué sur le schéma afin de voir l'ensemble du parcours.



Temps cumulé des 12 passages :
Le chronomètre démarre au départ du premier joueur en jonglage et s'arrête au tir du 12^{ème} joueur.

Malus :
Le ballon tombe lors de la jonglerie : + 15 secondes
Le parcours de conduite n'est pas respecté : + 90 secondes
La frappe a lieu dans la surface : + 10 secondes et pas de bonus pour la frappe.

Bonus :
Si jonglerie sans que le ballon tombe : - 10 secondes
Si but sans rebond avant de franchir la ligne : - 10 secondes
Si but avec 1 rebond avant de franchir la ligne : - 5 secondes
Si but avec 2 rebonds ou + avant de franchir la ligne : - 3 secondes

**Challenge
SSS
6^{ème} / 5^{ème}**

Nom du collège :

	Jonglerie		Conduite	Frappe	But
Joueurs	Bonus	Malus	Malus	Malus	Bonus
	Le ballon ne tombe pas : - 10 sec.	Le ballon tombe : + 15 sec.	Parcours non respecté : + 90 sec.	La frappe a lieu dans la surface : + 10 sec. Et pas de bonus pour le tir.	But sans rebond : - 10 sec. But avec 1 rebond : - 5 sec. But avec 2 rebonds ou plus : - 3 sec.
Joueur 1					
Joueur 2					
Joueur 3					
Joueur 4					
Joueur 5					
Joueur 6					
Joueur 7					
Joueur 8					
Joueur 9					
Joueur 10					
Joueur 11					
Joueur 12					
Total Bonus ou Malus					



Temps des 12 passages :
En minutes :
En secondes :

Bonification ou pénalité :
 (= bonus + malus)
En minutes :
En secondes :

Temps final :
 (= temps des 12 passages + bonification ou pénalité)
En minutes :
En secondes :



=