

Eduquer ... tout un sport !



Les mots de l'UGSEL Nationale



Les challenges UGSEL répondent aux enjeux éducatifs et de santé de l'ensemble de nos jeunes scolarisés au sein de l'enseignement Catholique.

Ces propositions sont à l'attention de nos établissements et des leviers incontournables de promotion de l'activité sportive.

Notre souhait – faire en sorte d'
« *offrir à chacun le bénéfice d'une pratique physique et sportive pérenne, s'inscrivant dans le vaste projet de l'héritage 2024* »

Présentation du CHALLENGE



OBJECTIF du Challenge

- Promouvoir la pratique sportive du football au sein de chaque AS.

ACCES au Challenge

- Le Challenge UGSEL FOOTBALL est ouvert à toutes et à tous.
- La **licence obligatoire** pour participer.
- Les catégories : BF- BG - MF – MG- CJF- CJG
- la mixité est autorisée,

PROGRAMME des Epreuves

- Deux épreuves par équipe sont à réaliser. Chaque équipe est composée de 7 joueurs minimum et 16 maximum.
- Le résultat est le cumul des deux épreuves.

Actions et Principes fondamentaux



1

Épreuve : 1
Conduite de balle

- Marquer le plus de points possible, dans un temps le plus court possible
 - Vitesse d'exécution
 - Précision technique
 - Adresse

2

Épreuve : 2
Foot Golf

- Faire le parcours en moins de coups possible
 - Utiliser la surface la plus adaptée (puissance-précision-direction)
 - Prendre son temps
 - Concentration pour réussir chaque coup



Pour le déroulement du Challenge



1

Déroulement de Challenge

- Le challenge est le cumul des deux épreuves.
- Chaque épreuve doit être réalisée en une seule séance.

2

Épreuve 1 : conduite de balle

- Chaque joueur de l'équipe passe obligatoirement 5 fois. Le score d'un joueur est le cumul de ses 5 passages. Seul les 7 meilleurs scores de 7 joueurs différents seront retenus.

3

Épreuve 2 : Golf Foot

- Le nombre d'essais est illimité, seul les 7 meilleurs scores de 7 joueurs différents seront retenus

Épreuve

1



CONDUITE DE BALLE

But du jeu :



Marque le plus de point possible le plus rapidement possible, sur un parcours défini

Terrain :

Terrain de football à 7 soit 60 m de long sur 50 m de large

Description de l'épreuve :

Départ du chrono au coup de sifflet

1. le **joueur 1** effectue un slalom sans le ballon sur une distance imposée en fonction de sa catégorie (CF Tableau)
2. Il reçoit une passe du **joueur 2** situé à 3 m de lui
3. Il effectue le slalom 2 de 15m (entre 4 plots), en attaquant le 1^{er} plot par la gauche
4. A la sortie du dernier plot, il effectue un nombre de passes (en fonction de sa catégorie) à une ou deux touches de balle avec le **joueur 3** situé à 2m.
5. A la réception de la dernière passe, il effectue un nouveau slalom de 15 m (entre 5 plots)
6. Se rapproche de la zone limite de tir et tire.

Le Chronomètre s'arrête lorsque le joueur tire (au moment de la frappe) .

- Chaque joueur doit passer 5 fois. Le score du joueur est le cumul de ses 5 passages. Il peut apporter au maximum 100 pts à son équipe.
- On comptabilisera les 7 meilleurs scores.

Description du parcours – Bonus/ Malus – TEMPS/POINTS :

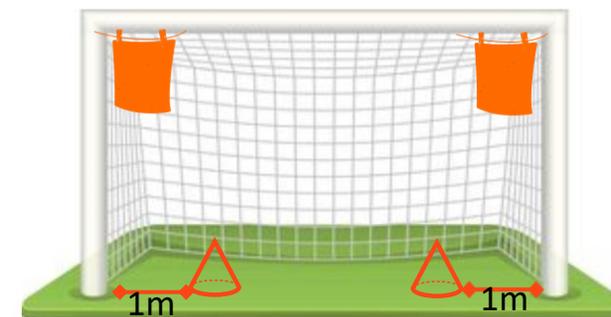
| | 1 ^{ER} SLALOM | | 2 ^{ÈME} SLALOM | | NOMBRE DE PASSES | 3 ^{ÈME} SLALOM | | ZONE DE TIR | | MALUS | BONUS | TEMPS APRES BONUS/MALUS ET POINTS A ATTRIBUER | | | |
|------------------|------------------------|-----------------|-------------------------|-----------------|------------------|-------------------------|----------|-----------------|------------------|---------|--------|---|---------------|---------------|-------------------------|
| | Distance | Nombre de plots | Distance | Nombre de plots | | Distance de 2m | Distance | Nombre de plots | Distance minimum | | | Zone dépassée | Tir non cadré | Tir sur cible | Inférieur à 25 secondes |
| Benjamins | 10 m | 7 | 15 m | 4 | 5 | 15 m | 5 | 7 m | + 5 sec | + 5 sec | -5 sec | 20pts | 15pts | 10pts | 5pts |
| Minimes | 15 m | 10 | 15 m | 4 | 7 | 15 m | 5 | 10 m | + 5 sec | + 5 sec | -5 sec | 20pts | 15pts | 10pts | 5pts |
| Lycée | 20 m | 14 | 15 m | 4 | 10 | 15 m | 5 | 13 m | + 5 sec | + 5 sec | -5 sec | 20pts | 15pts | 10pts | 5pts |

Attention, lorsqu'un joueur oublie un plot, ou une passe, le passage est comptabilisé mais le temps n'est pas pris en compte (un passage à 0 point)



Cibles sur le but de Foot :

- 2 plots au sol à 1 m de chaque Poteau
- 2 cibles en haut (dossards accrochés proche de chaque lucarne)



- Chaque joueur doit passer 5 fois.
- Le score du joueur est le cumul de ses 5 passages

Les 7 meilleurs scores sont retenus



tenir compte des bonus/malus, permettant de départager les équipes en cas d'égalité

Épreuve

2



GOLF FOOT

But du jeu :

Réaliser les trois parcours de précisions avec le moins de coups de pieds possible



Consignes de l'enseignant :

Animer, compter le nombre de coups, conseiller l'élève, veiller à attendre que le ballon soit bien arrêté avant chaque nouvelle frappe.

Comportements attendus :

- Utiliser la surface de contact la plus adaptée (puissance – précision – direction)
- Prendre son temps
- Mobiliser son attention pour réussir chaque coup

Pénalités :

Ajouter une frappe au score si le ballon :

- sort des limites du terrain
- touche la zone interdite

Nombres de frappes attendues aux différents parcours :

Parcours **vert** et **bleu** : Par 4 (4 frappes pour arrêter le ballon dans la zone de but)

| CATÉGORIES | NOMBRE DE FRAPPES MAXIMUM AUTORISÉES |
|----------------------|--------------------------------------|
| BF/BG – MF/MG | 7 |
| LYCEE | 6 |

Parcours **Orange** : Par 3

| CATÉGORIES | NOMBRE DE FRAPPES MAXIMUM AUTORISÉES |
|----------------------|--------------------------------------|
| BF/BG – MF/MG | 6 |
| LYCEE | 5 |

Si le ballon sort des limites du terrain ou touche la zone interdite. Reprise du parcours en posant le ballon :

- **avant la zone interdite**. Il faut à nouveau la franchir ou la contourner.
- **ou sur la ligne** (à l'endroit où le ballon est sorti du terrain)

Le challenge foot golf peut être effectué plusieurs fois pendant la période

MAIS

Seuls les scores réalisés sur une même séance peuvent être additionnés.

Comptage des points :

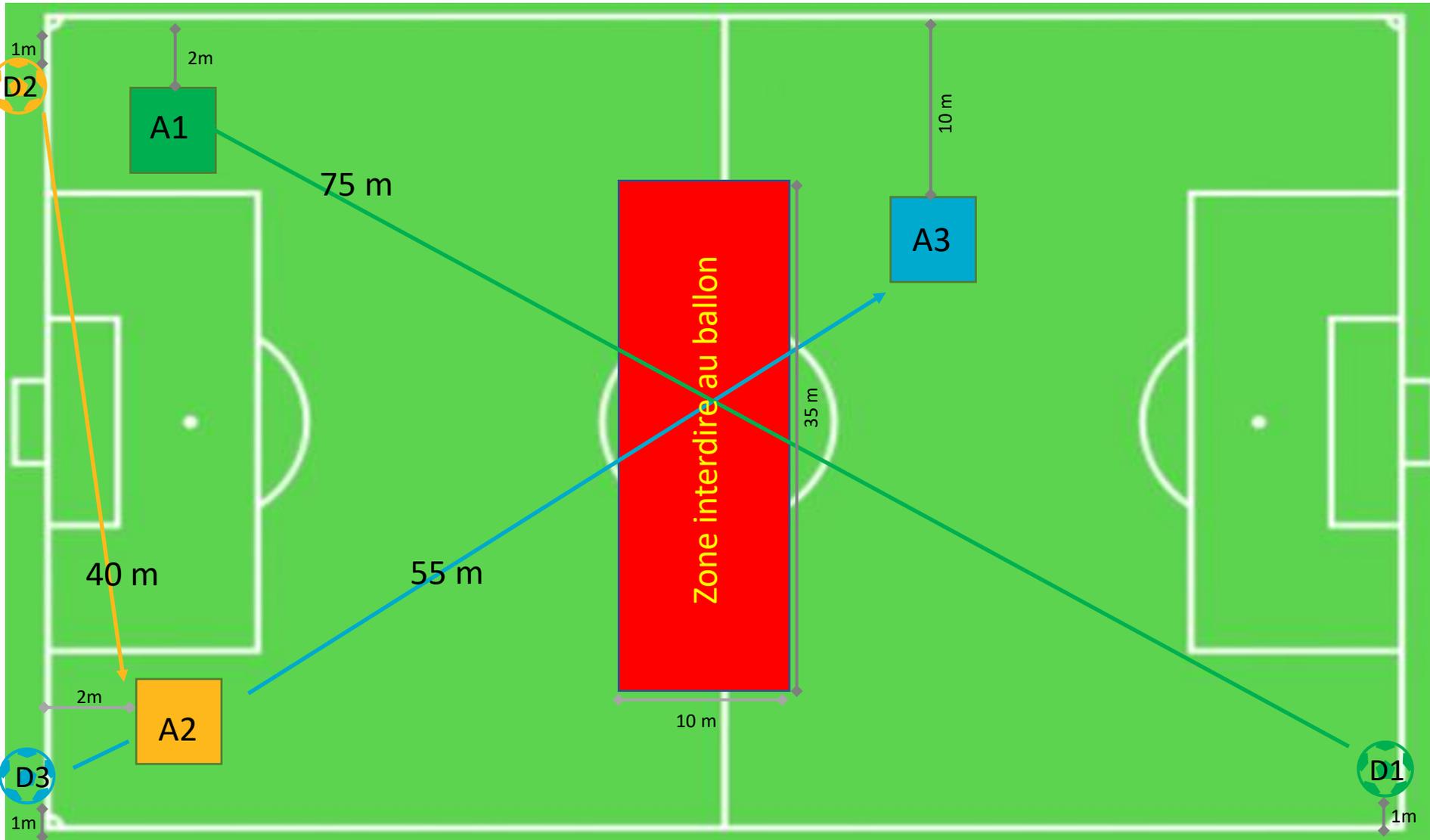
Chaque élève additionne le nombre de frappes effectuées sur les 3 parcours. Puis on attribue le nombre de points suivant le tableau ci-dessous

| NOMBRE DE FRAPPES : | POINTS |
|--|------------|
| Frappes totales égal à 8 ou inférieur | 100 points |
| Frappes totales égal à 9 | 80 points |
| Frappes totales égal à 10 | 60 points |
| Frappes totales égal à 11 | 50 points |
| Frappes totales égal à 12 | 40 points |
| Frappes totales égal à 13 | 30 points |
| Frappes totales égal à 14 | 20 points |
| Frappes totales égal à 15 et plus | 10 points |

Le résultat final de l'équipe sur ce challenge est l'addition des 7 meilleurs scores du groupe de joueurs



Épreuve 2 Fiche de l'exercice



Zones de départ du parcours D1, D2 et D3:

Le ballon est sur la ligne de but à 1 m du corner

Distance :

D1-A1 : 75 m dans la diagonale
D2-A2 : 40 m dans le sens de la ligne de but
D3-A3 : 55 m dans la diagonale

Dimension zone de but :

A1, A2 et A3 : carré de 1,5 m de coté

Placements :

A1 : placé à 2m de la ligne de touche
A2 : placé à 2m de la ligne de but
A3 : placé à 10m de la ligne de touche

Parcours **vert** et **bleu** : par 4
Parcours **orange** : par 3

Chaque joueur passe au moins 1 fois
Les 7 meilleurs scores de joueurs différents seront retenus



tenir compte des bonus/malus/pénalités, permettant de départager les équipes en cas d'égalité

Eduquer ... tout un sport !

Pour tous renseignements :

UGSEL Nationale - Patricia PETIT @ : p-petit@ugsel.org

Membres de la CTN Foot ball UGSEL : Jean - Michel MAINDRON / Didier MEISSIREL / Didier PARIS

