

**Document de présentation des Jeux Techniques 2018 de**  
**la Fédération de Soccer du Québec**



**Table des matières**

PRÉAMBULE	2
LE CONCOURS DES JEUX TECHNIQUES SAVI	2
<b>Organisation</b>	3
<b>Conseils pratiques</b>	4
DÉROULEMENT ANNÉE 2018	4
Finales régionales	5
Finale provinciale	5
LES JEUX TECHNIQUES	6
1. <b>Jonglerie</b>	6
2. <b>La passe</b>	7
3. <b>Conduite de balle</b>	8
4. <b>Dribble</b>	9
5. <b>Le tir</b>	10
TABLEAU DES NORMES (2012)	11
2018	12



## Préambule

Le programme des « Jeux Techniques SAVI » entreprend en 2018 sa 24<sup>e</sup> année d'existence. Le programme a été conçu afin d'encourager les jeunes joueurs et joueuses de soccer à devenir des « amis du ballon ». Le développement d'une bonne technique est l'une des préoccupations de la Fédération de soccer du Québec. La participation aux jeux techniques ce veut être une source supplémentaire de motivation afin de que les jeunes améliorent leur technique de base. Cette année, l'objectif est de revoir le concept et le contenu, ainsi que de valoriser le programme pour les clubs et régions.



## Le concours des Jeux Techniques SAVI

Les jeux techniques sont un concours d'habiletés techniques en soccer qui détermine les compétences selon cinq thèmes techniques généraux, soit : la passe, la conduite de balle, le dribble, la jonglerie, et le tir.



La première phase des Jeux Techniques se déroule en club. Cette année, nous encourageons les différents clubs à réaliser une première journée de tests au sein de

toutes leurs équipes des catégories visées (de U8 à U12) par le programme afin de le faire découvrir à tous les joueurs et joueuses.

Chaque club peut par la suite procéder comme il le souhaite pour aider les jeunes à se développer en vue de la finale interclubs.

Les meilleurs de chaque club (deux représentants masculins et deux féminins par catégories, mini et maxi, pour un total de huit par club) seront ensuite invités à la finale régionale. Chaque finale régionale devra réaliser les différents tests afin de déterminer 4 finalistes. Un garçon et une fille pour la catégorie mini (U10) et pour la catégorie maxi (U12).

Finalement, les représentants de chaque région seront invités à la finale provinciale qui se tiendra à St-Hyacinthe, au centre BMO

Cette année, le programme est en révision afin de voir les possibilités d'améliorations pour 2019.

## Organisation

Le programme des Jeux Techniques peut être organisé de différentes façons alors n'hésitez pas à l'adopter selon vos besoins, car vous pouvez :

- Utiliser une partie de la séance d'entraînement pour faire pratiquer un ou deux tests à tous les joueurs/joueuses, sous forme d'exercices spécifiques.
- Utiliser toute la séance pour faire pratiquer quelques tests. Les jeunes peuvent commencer un nouveau test sur une même surface adjacente, à quelques minutes d'intervalle ou effectuer une rotation des différentes stations.
- Évaluer une partie du groupe pendant que les autres pratiquent ou jouent des matchs à effectifs réduits sur une surface adjacente.
- Le club peut organiser des séances regroupant les joueurs de plusieurs équipes pour réaliser les tests et/ou faire des entraînements techniques spécifiques.

Dans un gymnase, l'entraîneur peut, pendant une période de 20 à 30 minutes, préparer une station de jonglerie, de conduite de balle et de passe. Lors d'une autre session, des stations de dribble et de tir pourraient être organisées. Dans un gymnase, comme sur un terrain extérieur, il est possible d'installer une station spécifique pour chaque test. Idéalement, l'évaluation devrait être effectuée sur une surface synthétique ou gazonnée afin de reproduire le plus possible les conditions de match.

Référez-vous à la section Jeux Techniques pour la description des tests.

NB : Lors d'entraînement, les joueurs doivent être le plus possible en mouvement, et éviter les files d'attente. Il faut donc travailler la technique en mettant en place des situations d'apprentissage ou les joueurs peuvent faire le plus de répétitions possible.

### Conseils pratiques

- Vérifier l'état des lieux d'entraînement et d'évaluation afin d'assurer la sécurité des participant(e)s.
- Accorder quelques minutes à la mise en train avec une séance d'entraînement.
- Les jeunes peuvent travailler par deux ou par petit groupe afin d'enregistrer les résultats et s'encourager mutuellement
- Évitez d'utiliser le programme à outrance afin de ne pas blaser les jeunes.
- Encourager les jeunes à s'entraîner individuellement (à la maison) et à se servir des deux pieds.
- Travailler les thèmes des tests à l'entraînement sous forme d'exercices spécifiques ou de jeux réduits.
- Référez-vous au site internet pour des exemples d'exercices divers et de planification.

### Déroulement année 2018

Cette année, nous vous proposons un calendrier prévisionnel afin d'aider les clubs et régions à préparer leurs finales et nous assurer que tous soient plus au moins sur la même planification. Bien entendu, le calendrier s'adapte à vos besoins et contexte, les dates inscrites sont des suggestions, excepté pour les dates de remise de l'information telle que le lieu et date de la finale provinciale (avant le 24 août 2018) et la remise des résultats des différentes finales régionales (avant le 21 septembre 2018)<sup>1</sup>.

- Semaine du 28 mai : Première semaine de tests et activité en club
- Semaine du 4 juin : Début de l'introduction des thèmes hebdomadaire. Les thèmes sont facultatifs, ils agiront à titre d'information et d'outils pour les entraîneurs. Ils seront publiés chaque semaine, avec des exemples d'exercices sur le site de la Fédération de Soccer du Québec.

---

<sup>1</sup> Pour l'année 2018, les dates sont des guides afin de permettre à tous d'arriver dans les temps pour les exigences.

- 24 août : Date limite pour envoyer la date et lieu de la finale régionale par les régions à la FSQ
- Semaine du 3 septembre : Début des finales régionales
- 21 septembre : Date limite pour envoyer les résultats des finales régionales à la FSQ
- 25 novembre : Finale provinciale

### Finales régionales

La région est responsable d'organiser une finale régionale (la formule est définie par la région) et doit transmettre la date, lieu de cette finale et nombre de participants au plus tard le 24 août<sup>2</sup>.

Les gagnants des catégories U10 (mini) et U12 (maxi), masculins et féminins, doivent être transmis au plus tard le 21 septembre à la FSQ.

Ceux-ci seront invités par la FSQ à participer à la grande finale provinciale.

Les résultats régionaux devront contenir le nom et les coordonnées des gagnants, le nom du club ainsi que le nom du coordonnateur régional et toutes autres informations pertinentes. Les régions recevront un formulaire à retourner à cet effet.

### Finale provinciale

La finale provinciale des « Jeux Techniques SAVI 2018 » aura lieu le dimanche 25 novembre 2018 à 9h00 au centre BMO de St-Hyacinthe. Certaines régions se verront rembourser leurs frais de déplacements et d'hébergement.

Voici le déroulement de la finale provinciale

8:15 - Arrivée des joueurs et joueuses et distribution de l'équipement

9:00 - Débuts des activités (tests)

10:30 - Collation (fournis par la FSQ)

10 :45 - Festival 4 contre 4

11 :40 - Annonce des gagnants et remises des prix

12 :00 - Départ des joueurs et joueuses

---

<sup>2</sup> Les dates des finales régionales sont à la discrétion des associations régionales. Cette année, si les finales sont prévues avant la période suggérée, assurez-vous d'envoyer la date et lieu à la fédération le plus tôt possible.

Les régions seront invitées à envoyer un représentant afin d'assister et d'assurer le bon déroulement de l'activité.

## Les Jeux Techniques

### 1. Jonglerie

**Objectif** : Développer et évaluer la coordination du contrôle du ballon

#### DESCRIPTION

- Maintenir le ballon en l'air en utilisant les pieds. Les autres parties du corps (cuisses, poitrine et tête) ne peuvent seulement être utilisées que pour garder le ballon dans les airs, mais ces touches ne seront pas comptabilisées dans le total des contacts.

Les mains seront utilisées seulement au début du test pour la mise en jeu. Dans le cas du joueur **MINI**, le joueur aura trois (3) essais.

- Aucune limite de temps n'est accordée au joueur **MAXI** et **MINI**.

L'épreuve se termine aussitôt que le ballon touche le sol, après le nombre d'essais réglementaire.



**POINTAGE**

**MINI**  
Noter le nombre total de contacts (touches) consécutifs. Chaque joueur aura trois (3) essais et le résultat du meilleur essai sera comptabilisé.

**MAXI**  
Noter le nombre de contacts (touches) consécutifs. Chaque joueur aura deux (2) essais et le résultat du meilleur essai sera comptabilisé.

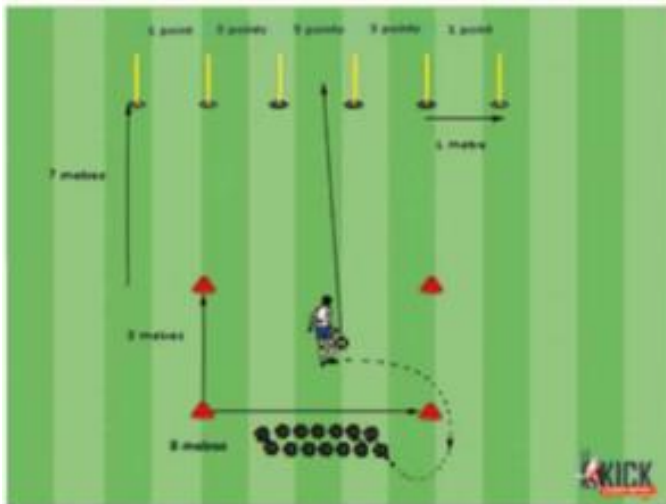
## 2. La passe

**Objectif** : Développer et mesurer la technique de la passe

### DESCRIPTION

- Le joueur dispose de trente (30) secondes ou d'un maximum de 15 ballons pour marquer le plus de points possible en effectuant des passes entre des cônes, espacés d'un mètre chacun et placés à sept (7) mètres de distance.
- Pendant l'épreuve, le joueur ne peut utiliser que ses pieds. Il peut se servir des différentes surfaces de contact du pied pour effectuer sa passe.
- Le joueur **MINI** peut utiliser indifféremment le pied droit ou le pied gauche.
- Le joueur **MAXI** doit faire ses passes en alternant pied droit et pied gauche.

- Au début de l'épreuve, le joueur se tient derrière la ligne de départ, pousse le ballon de l'autre côté de la ligne et le suit.
- Le ballon doit être frappé dans la direction des cônes avant de franchir la limite de la zone où la passe doit être faite.
- Le joueur peut effectuer autant de touches qu'il le désire avant de faire sa passe, tant qu'il demeure dans la zone de trois (3) mètres.
- Le ballon doit être en mouvement quand la passe est faite.
- Dès que la passe a été effectuée, le joueur devra enchaîner; le joueur devra sortir sur le côté de la zone où la passe doit être fait, aller derrière la ligne de départ pour chercher un autre ballon. Suite à cela le joueur pousse le ballon de l'autre côté de la ligne de départ et fait une autre passe et ainsi de suite, jusqu'à ce que le temps accordé soit écoulé ou qu'il ait utilisé ses 15 ballons.



### POINTAGE

UN (1) SEUL ESSAI SERA PERMIS LORS DE LA FINALE PROVINCIALE.

- Noter le nombre de points accumulés en trente (30) secondes ou 15 ballons max.
- Si le ballon n'est pas en mouvement au moment de la passe, la passe n'est pas comptabilisée.

### 3. Conduite de balle

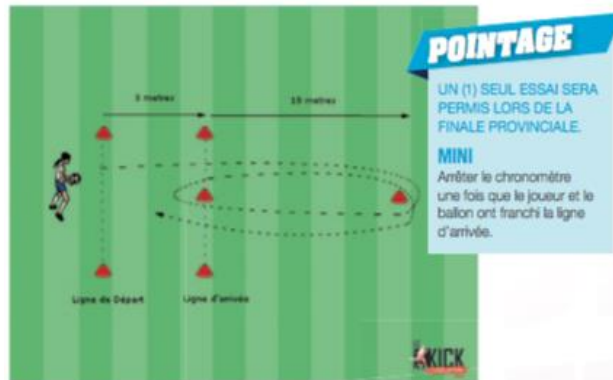
**Objectif** : Développer et évaluer le contrôle ainsi que la vitesse lors de la conduite de balle

#### DESCRIPTION

##### MINI

Le joueur se tient derrière la ligne de départ avec le ballon dans les mains.

Au signal de départ, il doit lancer le ballon en l'air, au-dessus de la taille, le contrôler au pied et débiter le parcours.



- Un joueur qui se contente de frapper le ballon vers l'avant et de courir après, n'importe d'un manque de contrôle et ne sera crédité d'aucun temps.
- Le ballon devrait toujours être à une distance d'environ un (1) mètre du joueur.
- Si un joueur oublie un cône dans le parcours, il doit revenir sur ses pas avec le ballon pour franchir le cône manqué.

#### DESCRIPTION

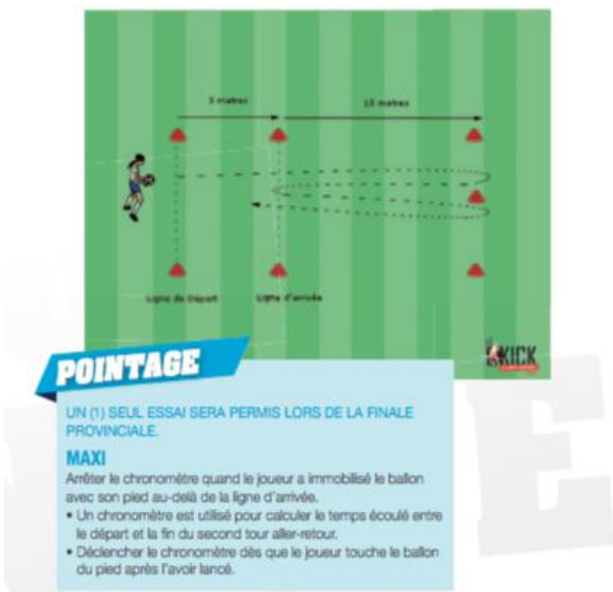
##### MAXI

Le joueur se tient derrière la ligne de départ avec le ballon dans les mains.

Au signal de départ, il doit lancer le ballon en l'air, au-dessus de sa tête, le contrôler au pied et débiter le parcours.

Lors des virages, le ballon doit avoir franchi la ligne de fond et la ligne d'arrivée.

- Encourager les joueurs à utiliser les différentes surfaces des deux (2) pieds tout au long du parcours.





#### 4. Dribble

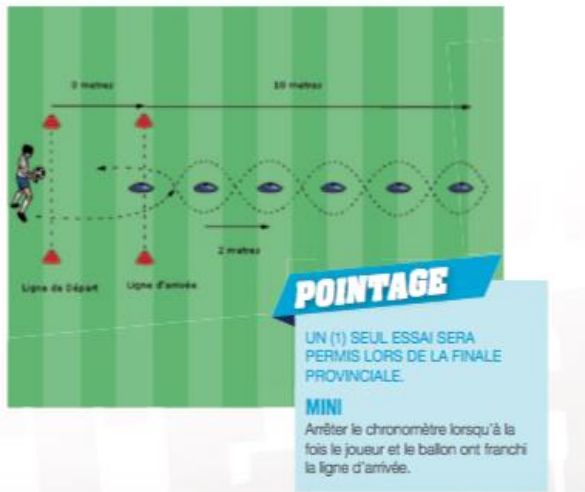
**Objectif** : Développer et évaluer la coordination lors du dribble

##### DESCRIPTION

###### MINI

Le joueur se place derrière la ligne de départ avec le ballon dans les mains.  
Au signal, il lance le ballon en l'air au-dessus de la taille, le contrôle avec le pied et débute le parcours.

- Pour les deux (2) catégories, chronométrer le temps écoulé entre le départ et la fin du parcours.
- Au départ, le chronomètre est déclenché au moment où, après avoir lancé le ballon, le joueur le touche du pied.
- Tous les cônes doivent être contournés pour qu'un temps soit comptabilisé.

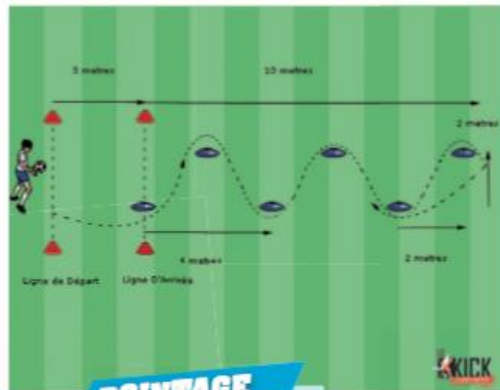


##### DESCRIPTION

###### MAXI

Le joueur se place derrière la ligne de départ avec le ballon dans les mains.  
Au signal, il lance le ballon au-dessus de sa tête, le contrôle avec le pied et débute le parcours.

- Encourager les joueurs à utiliser les deux (2) pieds et différentes surfaces de contact.



## 5. Le tir

### **Objectif** : Développer et mesurer la technique du tir

#### **DESCRIPTION**

- Le joueur dispose de trente (30) secondes ou d'un maximum de 15 ballons pour marquer le plus de points possible en effectuant des tirs.
- Tout au long de l'épreuve, seuls les pieds peuvent être utilisés.
- Le joueur **MINI** peut utiliser indifféremment le pied droit ou le pied gauche pour tirer.
- Le joueur **MAXI** doit tirer en alternant pied droit et pied gauche.
- Au début de l'épreuve, le joueur se tient derrière la ligne de départ, le ballon aux pieds.
- Au signal, le joueur pousse le ballon de l'autre côté de la ligne et le suit.
- Le joueur peut effectuer autant de touches qu'il le désire avant de tirer.
- Le tir doit être effectué avant que la balle ne sorte des limites permises.
- Le ballon doit être en mouvement au moment du tir et doit être frappé avec le cou-de-pied (partie lacée du soulier).
- Le joueur doit viser sous la corde qui est fixée à une hauteur de un (1) mètre, entre les poteaux et les cônes situés à 1,5 mètre (**MINI**) ou deux (2) mètres (**MAXI**) des montants des buts.

La zone centrale située entre les cônes ne donne aucun point, que le ballon passe au-dessus ou en dessous de la corde.

- Dès que le tir a été effectué, le joueur devra enchaîner, le joueur devra sortir sur le côté de la zone où le tir doit être fait, aller derrière la ligne de départ pour chercher un autre ballon. Suite à cela le joueur pousse le ballon de l'autre côté de la ligne de départ et refait la même chose et ainsi de suite, jusqu'à ce que le temps permis soit écoulé ou qu'il ait utilisé ses 15 ballons.

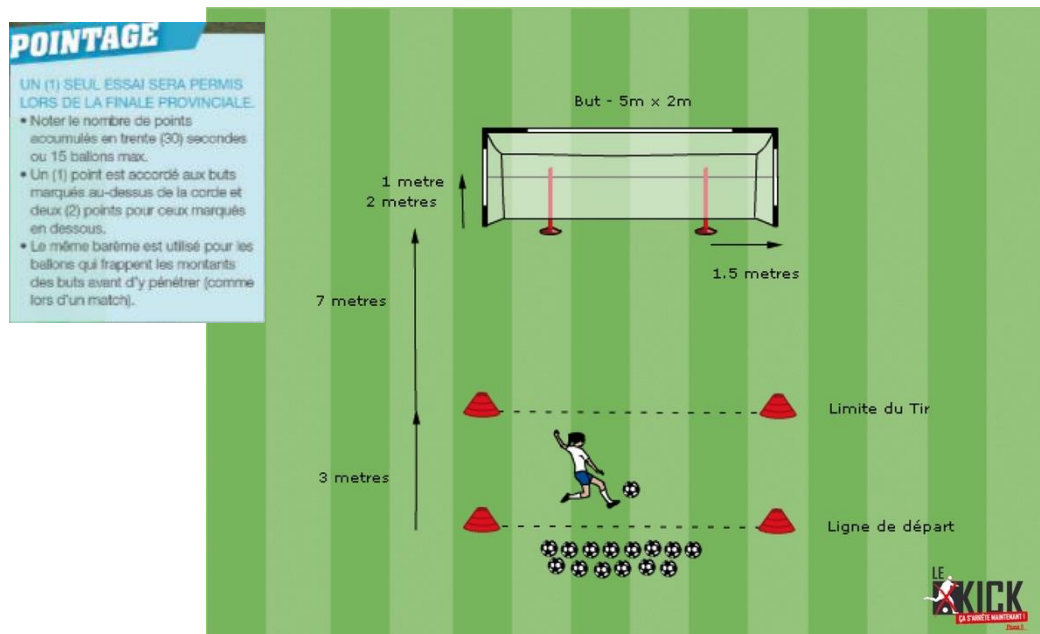


TABLEAU DES NORMES (2012)

Âge	6	7	8	9	10	12	Points
<b>JONGLERIES (NOMBRE DE CONTACTS)</b>							
Participation	1	1	1	1	1	1	1
4 <sup>ème</sup>	3	3	3	5	10	35	2
Bronze	5	5	5	10	20	50	3
Argent	10	10	10	20	30	65	4
Or	15	15	15	30	45	75	5
<b>DRIBBLE (TEMPS EN SECONDES)</b>							
Participation	90	87	60	54	25	25	1
4 <sup>ème</sup>	30	29	20	18	16	23	2
Bronze	24	23	18	16	14	21	3
Argent	20	19	17	15	13	20	4
Or	18	17	16	14	12	19	5
<b>PASSES (NOMBRE DE POINTS)</b>							
Participation	1	1	1	1	1	1	1
4 <sup>ème</sup>	10	12	14	16	18	22	2
Bronze	12	15	20	23	25	26	3
Argent	15	18	24	27	31	32	4
Or	20	23	28	31	36	38	5
<b>TIRS (NOMBRE DE POINTS)</b>							
Participation	1	1	1	1	1	1	1
4 <sup>ème</sup>	2	3	7	9	10	6	2
Bronze	3	4	8	10	12	8	3
Argent	4	5	9	11	13	10	4
Or	5	6	10	12	15	12	5
<b>CONDUITE DE BALLE (TEMPS EN SECONDES)</b>							
Participation	99	93	72	66	30	30	1
4 <sup>ème</sup>	33	31	24	22	18	17	2
Bronze	30	28	22	20	16	15	3
Argent	27	25	20	18	15	14	4
Or	24	22	18	17	14	13	5

2018

Cette année, il y aura quelques nouveautés concernant les jeux techniques. Encore une fois, ayant comme objectif la visibilité du programme et l'application des thèmes en clubs, nous désirons offrir aux éducateurs des outils pour leur permettre de travailler avec les jeunes de la manière la plus efficace possible.

Chaque semaine sera publiée une fiche technique concernant un thème des Jeux Techniques. Ces fiches présenteront quelques points techniques clés ainsi que des exemples d'exercices à mettre en place avec un groupe.