

## 1 – Introduction

Dans le souci de faire progresser le groupe U13 en proposant des séances d'entraînements en adéquation avec ce public dont on a la responsabilité, il est demandé d'établir un modèle d'effort. Celui-ci devra prendre en compte les caractéristiques principales d'un joueur U13 et devra permettre de déterminer les efforts principaux que sont amenés à réaliser ces jeunes au cours d'une rencontre de football.

A cet effet, j'ai, filmé des rencontres et observé plusieurs d'entre-elles à l'aide de grilles d'observations préalablement établies.

La caméra a été installée en surplomb dans l'axe du terrain, sur le toit du club House afin d'avoir une hauteur d'une dizaine de mètres ce qui a permis de filmer un plan large incluant tout l'espace de jeu.



Photo n°17 : scène de jeu de la rencontre utilisée pour la grille EJE et grille individuelle

La première grille m'a permis d'analyser l'organisation de notre jeu et en particulier l'interaction et la répartition réelle des joueurs sur le terrain. Par conséquent, j'ai utilisé un outil permettant de définir l'espace de jeu effectif de chaque joueur.

Une deuxième grille m'a permis d'effectuer des observations individuelles afin de mesurer leur capacité motrice comme les distances de courses, les têtes, les tacles, les changements de direction, le nombre de contacts avec le ballon, etc..... Cette observation a été complétée par des analyses des comportements de déplacements.

La qualité athlétique d'un joueur U13 se cache derrière chacun de ces critères et après en avoir fait la synthèse, nous allons en ressortir des moyennes afin de dresser ce modèle d'effort d'un joueur U13 à l'ES Cernex.

J'ai également effectué un calcul de la VMA de chaque joueur afin de proposer à l'entraînement des jeux de vitesse avec des distances de courses en adéquation avec la capacité de chaque joueur, ce qui devrait permettre de proposer un travail individualisé plus performant.

Il est à noter que les échantillons mesurés au sein de mon effectif U13 n'autorisent pas une généralisation mais vise plutôt à mettre en évidence des indicateurs, des critères à prendre en compte lors des séances d'entraînements.

## 2 – L'analyse des données.

### 2.1 – Grille d'observation de l'Espace de Jeu Effectif.

La première grille, dont le détail est présenté en annexe, a permis de mesurer l'espace de jeu effectif de chaque joueur.

Après avoir consolidé par carré, l'ensemble des positions observées, il a été aisé de calculer le pourcentage d'apparition d'un joueur dans un carré.

Ainsi la figure 1 permet d'observer que les joueurs jouent très souvent autour du rond central (27%).

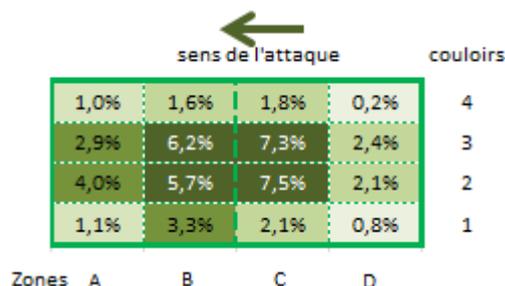


Figure 1 : répartition des positions observées.

Afin de mieux comprendre cette répartition, j'ai représenté la distribution par des courbes sur la largeur et la profondeur. Vous retrouverez ces courbes en annexe pour l'ensemble des joueurs ayant participé à la rencontre observée.

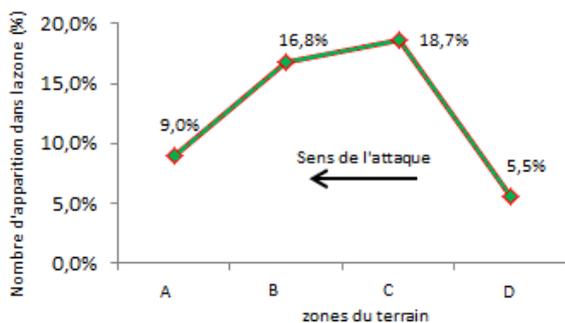


Figure 3 : Répartition de l'effectif sur la profondeur.

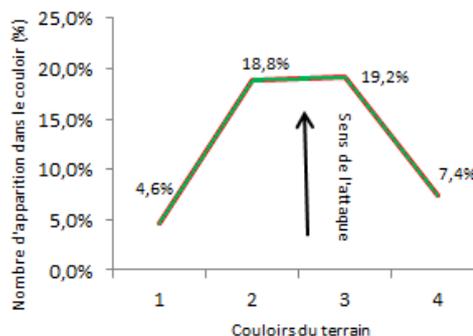


Figure 4 : Répartition de l'effectif sur la largeur

Les deux courbes précédentes mettent en évidence que les U13 sont centrés autour des zones centrales, B et C, en ce qui concerne la profondeur et autour des couloirs centraux, 2 et 3 en ce qui concerne la largeur.

La figure 3 montre qu'il y a un équilibre entre l'aspect offensif et défensif ce qui sera effectivement constaté avec les courbes individuelles des joueurs jouant au milieu de terrain.

La figure 4 montre que la distribution décroît rapidement du centre vers les côtés du terrain (ce graphique montre que nous ne jouons pas assez sur les côtés).

L'analyse des courbes individuelles montrent que les attaquants viennent rarement dans notre zone défensive pour défendre, les arrières se cantonnent à défendre et participent très peu aux attaques, et quant aux milieux de terrain, il y en a deux qui se distinguent comme étant nettement offensifs alors que les deux autres seraient plutôt défensifs.



Stade des Chardons - 74350 COPPONEUX

## 2.2 – Grille d'observation de la capacité motrice individuelle.

La grille ci-dessous m'a permis d'observer le comportement individuel de 6 joueurs dont 2 attaquants, 2 milieux et 2 défenseurs sur une mi-temps de 35 minutes.

joueur	Poste	Temps de jeu avec ballon	Nombre Course sans ballon	<5m	entre 5m et 10m	>10m	En ligne droite	En diagonale	En arrière	Jeu de volée	Nb de têtes	Total de touches de balles	Total passes	Passes manquées	Passes réussies	Vers l'avant	Vers l'arrière	Joués dans un espace libre
Joce	Attaquant	33"	21	5	10	6			3	1		19	6	3	3	3	2	1
Hugo	Attaquant	49"	20		12	8						49	16	6	10	10	4	2
Flo	Milieu	21"	15	1	5	9					2	29	14	4	10	10	4	1
Val	Milieu	11"	18	2	6	10					1	26	6	1	5	2	4	
Max	Défenseur	12"	12	1	2	9	5	4	3	1	1	21	12	6	6	12		1
Alex	Défenseur	17"	9		3	3	5	1	3		3	35	14	4	10	10	3	2

Tableau 1 : Résultats des grilles d'observations individuelles

Sur l'échantillon analysé, nous trouvons une moyenne de possession du ballon aux alentours de 24" ce qui représente ramené sur l'ensemble de la partie, 1,1% du temps que le joueur passe à faire de la technique alors qu'il passe 98,9% de son temps à faire de la tactique (jeu sans ballon).

L'échantillon analysé indique également que sur une rencontre, le joueur U13 :

- effectue une trentaine de courses (selon le poste) dont les 2/3 sont inférieurs à 10m,
- effectue quelques courses intenses (explosives) dont les distances sont inférieures à 10m.
- effectue très souvent des courses en lignes droites (très peu de courses arrières ou latérales),
- effectue, en fonction du poste joué, de 0 à 6 têtes, de 0 à 2 tacles, de 2 à 6 dribbles,
- effectue de 40 à 60 contacts pour 15 passes ce qui donne un coefficient moyen de 3.3 (contact/passe) avec une réussite de 64%,
- effectue, dans 75% du temps, des passes vers l'avant,
- accepte difficilement d'aller au contact du porteur de balle.

## 2.3 – Grille d'observations des comportements de déplacements.

L'effort du footballeur est en principe composé d'efforts explosifs répétés de nombreuses fois ce qui est une caractéristique à prendre en compte dans la conception des situations proposées à l'entraînement et donc dans la planification.

Pour cela, j'ai défini une grille extrêmement simple permettant de cumuler les durées pendant laquelle le joueur est au repos (marche), effectue une course lente, une course moyenne (80% VMA) ou des courses explosives.

L'observation, assez fastidieuse, a été effectuée sur des périodes de 5'.

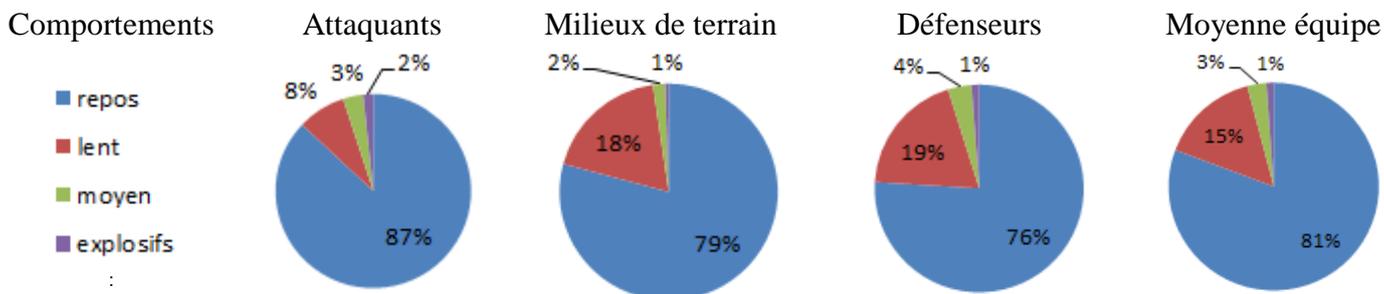
	Joce	Hugo	Flo	Val	Alex	Max
Repos	4'33"	4'09"	3'47"	4'08"	3'55"	3'41"
Course lente aérobie	9"	39"	1'06"	45"	50"	1'05"
course anaérobie (80% VMA)	12"	8"	6"	5"	10"	12"
Course rapide (>100% VMA)	6"	4"	1"	2"	5"	2"

Tableau 2 : répartition des comportements de déplacements sur 5' d'observation.

Les figures ci-dessous indiquent la répartition des durées des quatre types de déplacement observés, ramener à la moyenne de l'équipe.

Nous retrouvons 81% de temps de repos ou marche, 15% de course lente, 3% de course moyenne et 1% de course rapide.

Les attaquants présentent des données supérieures sur les courses intenses alors que ce sont les défenseurs avec lesquels on relève les données les plus faibles mais avec des courses moyennes plus importantes en nombre, ce qui me paraît être cohérent au regard de l'organisation de jeu (nous jouons à 9 avec 4 milieux de terrain et 2 arrières).



En ayant attentivement observé plusieurs joueurs, j'ai également constaté une alternance des séquences de jeu et de repos qui accentuent l'aspect discontinu de l'effort.

Selon mes observations :

- 80% des séquences de jeu sont composées de 6'' de jeu puis 40'' de repos,
- 20% sont composées d'un effort de 15'' avec un repos de 15''.

## 2.4 – Mesure de la VMA

J'ai voulu également déterminer la VMA comme base de calcul des vitesses de courses proposées à l'entraînement.

Exemple : à partir de la donnée théorique d'un joueur possédant une VMA de 16km/h

- Sa VMA en m/minute =  $(16 \times 1000)/(1 \times 60) = 266\text{m/mm}$
- Sa VMA en m/s =  $266/60 = 4,4\text{m/s}$

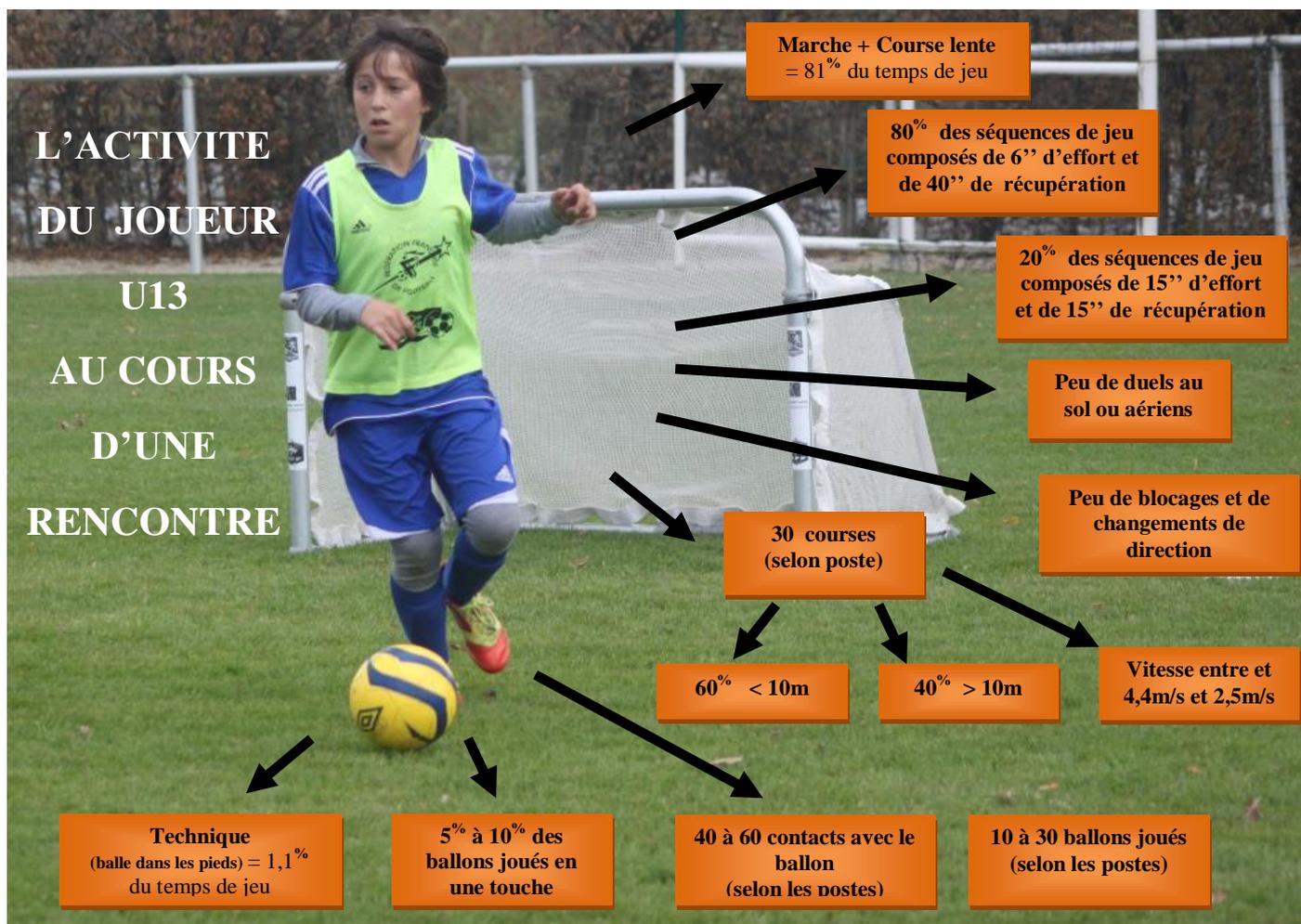
Cette VMA en m/s va permettre de déterminer des **distances** à parcourir, en fonction du temps de travail et du % de VMA.

- en puissance à 110% de la VMA :
  - sur 3'' :  $4,4\text{m/s} \times 3 \times 1,1 = 14,08\text{m}$ .
  - sur 8'' :  $4,4\text{m/s} \times 8 \times 1,1 = 37,54\text{m}$ .
- en récupération active à 60% de la VMA :
  - sur 10'' :  $4,4\text{m/s} \times 10 \times 0,6 = 25,60\text{m}$ .

L'important est de former **des groupes de niveau**, constitués à l'aide d'un test afin **d'optimiser l'efficacité du travail en fonction des capacités de chacun** (les résultats de la VMA sont présentés en annexe).

## 4 – Synthèse

Si je devais faire un résumé de l'activité d'un joueur U13 et ne prendre que certaines caractéristiques observées, voici ce que je proposerais :



De cette étude à caractère exploratoire, bien entendu, se dégagent quelques principes à prendre en compte dans l'élaboration des situations de jeu proposées à l'entraînement.

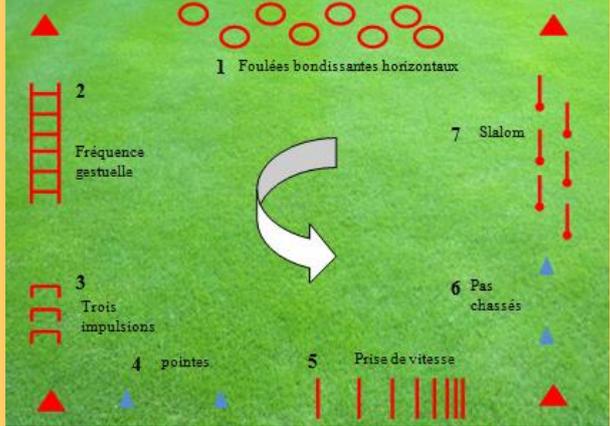
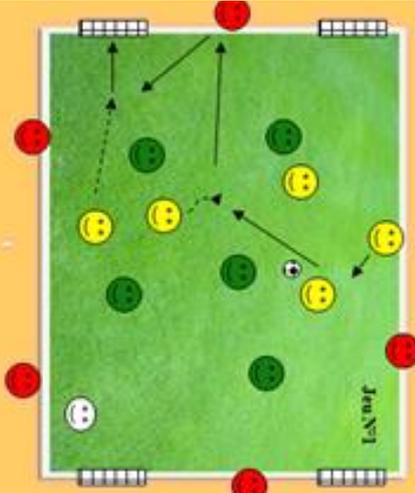
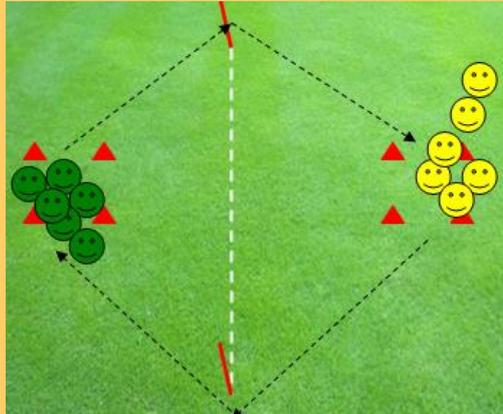
Dans les séances proposées, nous devrions retrouver des jeux centrés sur la fréquence en rythme et le placement (coordination motrice à base de lattes, cerceaux), des jeux de vitesse de course de réaction, de vivacité.

Ces jeux de vitesse devront intégrer quelques brèves répétitions (3 à 4) de 4'' à 6'' séparées par des intervalles de récupération prolongée (15'' à 2').

Les jeux proposés pour la capacité aérobie devront toujours se faire avec ballon et ne pas dépasser les 3'.

Nous ne devrions pas retrouver des jeux pour travailler l'anaérobie et faire du renforcement musculaire.

## 5 – Illustration (source cahier d'entraînement)

Motricité	Organisation
<p><b>Mental</b> : concentration</p> <p><b>Psychomotricité</b> : Améliorer les appuis, les dissociations segmentaires</p> <p><b>Organisation</b></p> <p>Terrain : carré de 20m*20m</p> <p>Joueur(s) : 12 joueurs</p> <p>Durée : 3 séquences composées de 4' à VMA 60% et d'une récupération passive de 2'.</p> <p><b>Consignes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Foulée bondissante latérale, latérale croisée</li> <li>2. Courses avec 1 appui ou 2 appuis entre les lattes. Les appuis peuvent être latéraux</li> <li>3. Sauts de haie avec un temps minimum d'appui au sol</li> <li>4. Courses sur les Pointes de pied jambes tendues</li> <li>5. Prises de vitesse 1 appui entre chaque latte</li> <li>6. Pas chassés droite, gauche avec balancement des bras</li> <li>7. Slalom piquets espacés de 1 m</li> </ol> <p><b>Remarque</b></p> <p>Pour éviter le travail de la force, les haies sont limitées à une hauteur de 30 cm.</p> <p><b>Retour terrain :</b></p> <p>Ce jeu a été mis en place avec 2 groupes de 6 joueurs. Départ au centre suite à une passe entre les joueurs =&gt; carré de 20m par 20m afin de laisser le temps aux joueurs de faire un tour.</p> <p>Il faut jouer sur la compétition entre les équipes pour optimiser la concentration des joueurs</p>	 <p><b>Comportements attendus :</b></p> <p>Proposer différentes situations de sauts, de déplacements, permettent aux joueurs d'enchaîner diverses actions.</p> <p>Attention à la qualité des appuis surtout après les 2 premières séries (fatigue =&gt; concentration diminue)</p>
<p><b>Athlétique (vitesse/ capacité)</b></p> <p><b>Tactique</b> : Conserver</p> <p><b>Mental</b> : concentration importante sur une séquence de 3'</p> <p><b>Athlétique</b> : Toujours être en mouvement</p> <p><b>Organisation</b></p> <p>15 joueurs (3 équipes de 5 joueurs) sur ¼ terrain foot à 7.</p> <p>Durée : 5 séquences composées de 3' de jeu avec 3' de récupération active (jonglage individuel ou par deux).</p> <p><b>But</b> Marquer plus de buts que l'adversaire.</p> <p><b>Consignes</b></p> <p>Jouer avec un appui sur le côté permet de marquer un but.</p> <p>Jeu au sol. L'équipe qui ne joue pas se met en appui sur les côtés.</p> <p>Ne pas marquer les joueurs en appui.</p> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter le nombre de touches de balle pour les joueurs de champ,</li> <li>• Limiter le nombre de touches de balle pour les appuis,</li> <li>• Imposer le marquage individuel</li> </ul> <p>Surveiller les Pulsations (150 à 170 P/min)</p> <p><b>Retour terrain :</b></p> <p>Idée de variante : les buts comptent double si l'équipe qui défend n'est pas entièrement revenue dans son camp ou que l'équipe attaquante et en totalité dans le camp adverse.</p>	 <p><b>Comportement attendu :</b></p> <p>Tous les joueurs doivent se sentir concernés par ce jeu et être en mouvement afin de proposer une solution au porteur de ballon.</p> <p>Favorise le jeu en triangle.</p>
<p><b>Athlétique (vitesse/ capacité)</b></p> <p><b>Mental</b> : résistance, attention</p> <p><b>Physiologie</b> : aérobie capacité</p> <p><b>Organisation</b></p> <p>Terrain : distance de course 10m maxi.</p> <p>Joueur(s) : 10 joueurs ;</p> <p>Durée : 3 séquences composées de 2' à 90% VMA suivi d'une récupération passive de 2'.</p> <p><b>But</b> Vider sa maison de coupelles</p> <p><b>Consignes</b></p> <p>Chaque joueur amène une coupelle (une à la fois) dans la maison de l'adversaire.</p> <p>1ère passage : en course avant et en contournant les piquets.</p> <p>2ème passage : en course arrière sur la première partie et en contournant les piquets.</p> <p>3ème passage : en effectuant 5 pompes sur la ligne centrale.</p>	

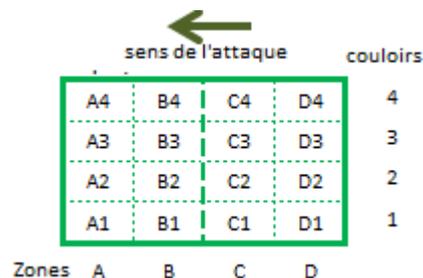
Technique / Motricité	Organisation
<p><b>Mental</b> : résistance, attention  <b>Physiologie</b> : aérobie capacité</p> <p><b>Organisation</b>  Terrain : sur ½ terrain  Joueur(s) : tout le groupe  Durée : 4 séries de 3 fois 2' avec 2' de récupération entre les séries VMA à 60%</p> <p><b>Consignes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>20 secondes de gainage de face (gainage N°1),</li> <li>Foulée bondissante (chercher à poser les pieds par le talon loin devant),</li> <li>Gainage 20 secondes de chaque côté (gainage N°2 et 3),</li> <li>Foulée bondissante, deux pieds joints,</li> <li>10 chandelles (gainage N°6)</li> <li>Skiping sur 10m * 2</li> <li>3 fois 8 pompes.</li> </ol>	
Motricité	Organisation
<p><b>Mental</b> : Demande de la concentration sur la durée  <b>Psychomotricité</b> : Coordination intégrée</p> <p><b>Organisation</b>  Joueur(s) : 8 joueurs  Durée : Intermittent 15''/15'' passive à VMA 60%  Particularité :  Groupe jaune : 38m entre plots jaune  Groupe bleu : 31m entre plots bleu  Groupe Rouge : 25m entre les plots rouge</p> <p><b>Consignes</b>  15'' de conduite de balle avec 2 passes sur planche de rebond et retour au point de départ.  15'' de récupération passive  15'' pour rejoindre l'atelier 2.  15'' de récupération passive  15'' de conduite de balle et retour au point de départ.  15'' de récupération passive  15'' pour rejoindre l'atelier 1.</p> <p><b>Remarque</b>  Un jeu de tennis ballon est proposé pour les 8 autres joueurs.</p>	
Jeu - Echauffement	Organisation
<p><b>Temps de jeu</b> :  Conserver- Progresser</p> <p><b>Principe de jeu</b> :  Ne pas perdre - Jouer en mouvement</p> <p><b>Règles d'actions</b> :  Se montrer dans les intervalles.  Appui, Soutien.</p> <p><b>But du jeu</b> :  Un point est marqué si la passe traverse les deux côtés parallèles du carré central.</p> <p><b>Consignes</b> :  Jeu au sol.</p> <p><b>Variables – évolutions</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Changer de carré afin d'agrandir les courses et les passes.</li> <li>Jeu aérien autorisé.</li> </ul>	<p><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Carré jaune : 40m * 40m</li> <li>Carré bleu : 30m * 30m</li> <li>Carré rouge : 20m * 20m</li> <li>Nous pourrions avoir un carré de 10m * 10m.</li> <li>Joueurs : 5c5 maximum</li> <li>Durée : 5 séries de 3' avec 3' de récupération.</li> </ul> <p><b>Comportement attendu</b> :  Les joueurs doivent percevoir lorsqu'ils peuvent marquer ou alors conserver le ballon.</p>

## 6. Annexes

### Grille d'observation de l'espace de jeu

Le terrain foot à 7 a été découpé en 16 carrés de 12m par 15m. Un numéro a été attribué à chaque joueur.

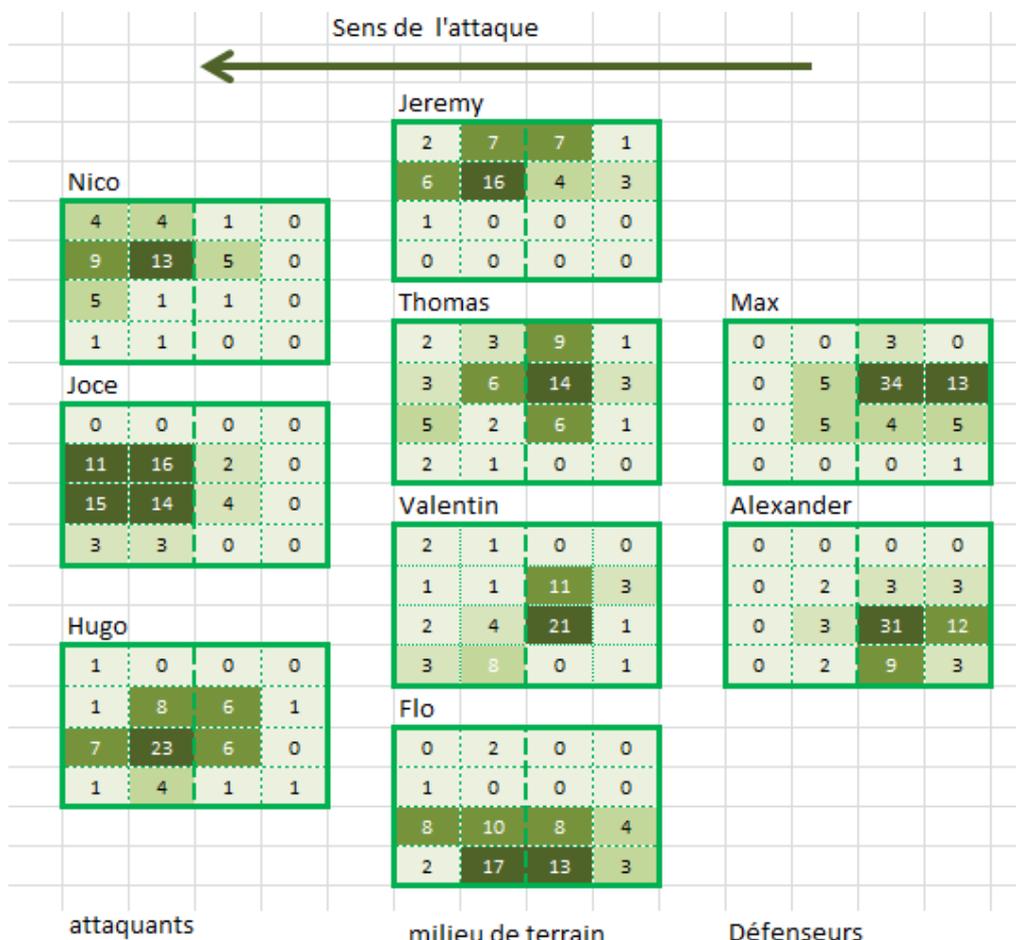
Les variables observées ont été les positions des joueurs, prises toutes les 20" à 30", à l'exception du gardien de but.



L'observation a duré 35' et a été réalisée à partir d'une rencontre U13 de 2ème niveau filmée, entre Cernex et Annecy-Le-Vieux3. Un total de 540 points a été pris ce qui représente une moyenne de 60 points par joueur (certains joueurs ont moins de points puisqu'ils ont été remplacés).

Vous trouverez ci-dessous la consolidation du nombre de positions constatées par joueur et par zone de terrain.

Ainsi, nous avons identifié l'EJE de chaque joueur.



Remarque : à l'aide de ces chiffres, je devrais pouvoir calculer un coefficient de stabilité (page 63 « l'organisation du jeu » de JF Grehaigne) indiquant l'occupation du terrain par le joueur en question.

Si je devais le refaire, j'aimerais également identifier l'EJE du ballon, cela me permettrait de calculer un coefficient indiquant une distance moyenne entre le ballon et le joueur en question.



Stade des Chardons - 74350 COPPONEX

Voici comment la grille a été saisie.

Un numéro a été attribué à chaque joueur. Ce numéro est saisi toutes les 20'' dans la grille ci-dessous.

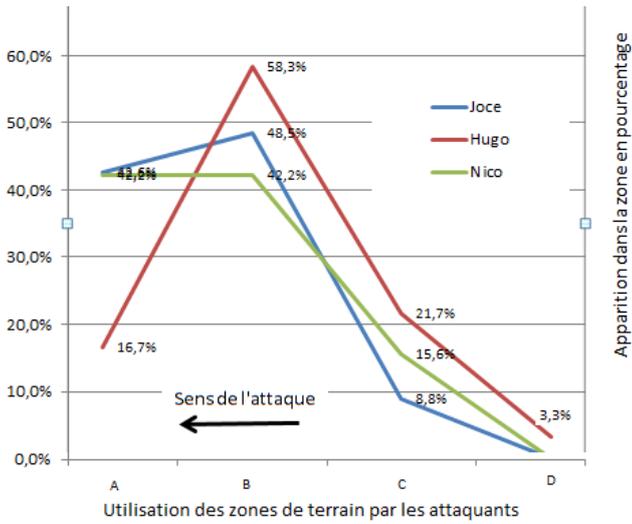
Time	A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4
Début					15	32	6			78	4					
							2			758	431	6				
							2		57	138	6			4		
						3	28			5	7164					
							2			3	6			5	1487	
					1	3	2	6		57	84					
						2		6		31	8		75		4	
							2	6		5	31	8	4	7		
		23				51	6			7		48				
5'					5	2	6		3		1	8	7	4		
						3	2	6	5	1	84				7	
		23	586	1		7	4									
		2				3	6			1547	8					
	53	268			17	4										
			62		53		8			17	4					
						3	2	5		5	41	8		7		
			2	6		3	8	1		57	4					
					2	35	6				14	8		7		
					5	231	6			74	8					
10'					3	2	6		75	1	48					
10'30''						3	2			57	14	89				
							2			3	1	8		57	4	9
										2			1357	4	98	
										3	2		5	1478	49	
										2	49			5	13478	
		2				8	319		5	7	4					
	83	2	9		15				7	4						
						3			5	8	21			7	94	
	5	83			1		29			7	4					
					5123		9		7	84						
	1	298			57	43										
						31	2		5	8	9			7	4	
		531	2					98		7	4					
	1	358	29			4				7						
		3	2	9	518		4			7						
	2				5	31	9			7	48					
					5	23		9		17	4	8				
20'			2	8		5	39			71	4					
						23	9	5	7	1	48					

.....

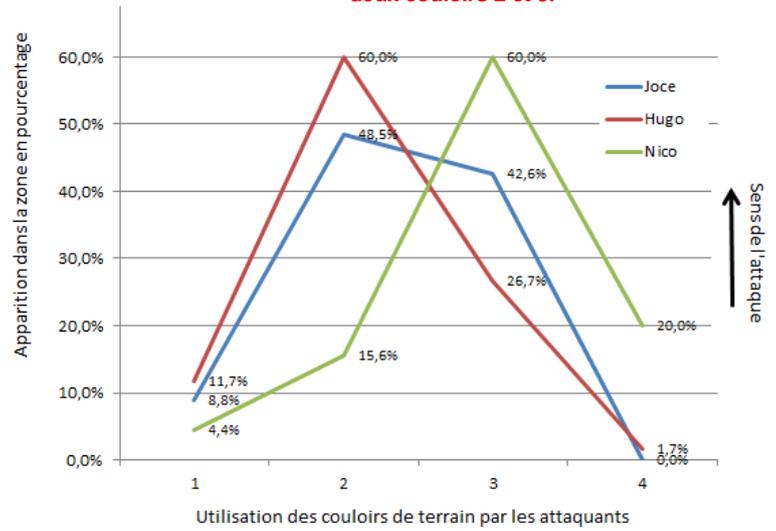
## Courbes individuelles des espaces de jeu dans la profondeur et la largeur

**Nous jouons à 2 attaquants.**

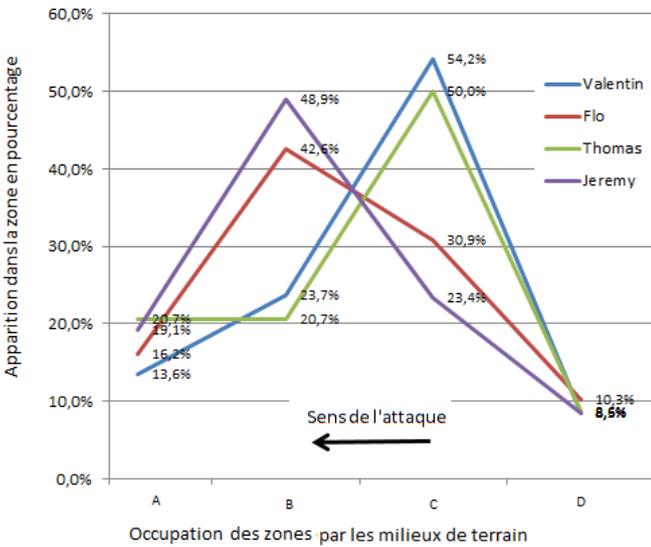
**Constatation :** les attaquants reviennent rarement défendre.



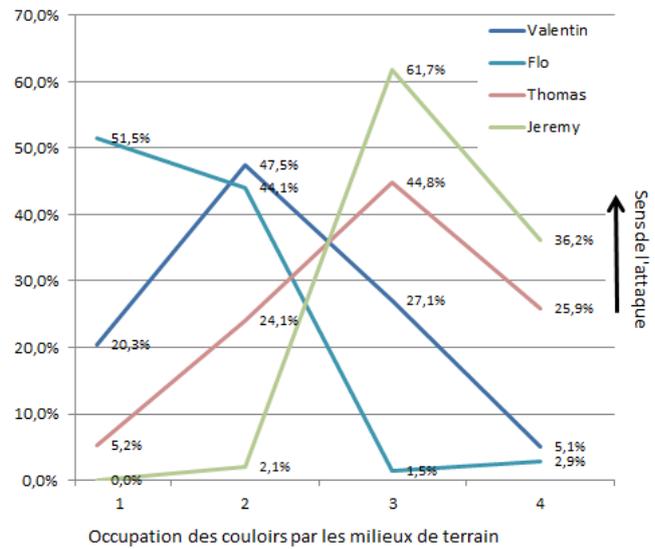
**Constatation :** deux attaquants (rouge et vert) sont complémentaires alors que le joueur bleu est consistant sur les deux couloirs 2 et 3.



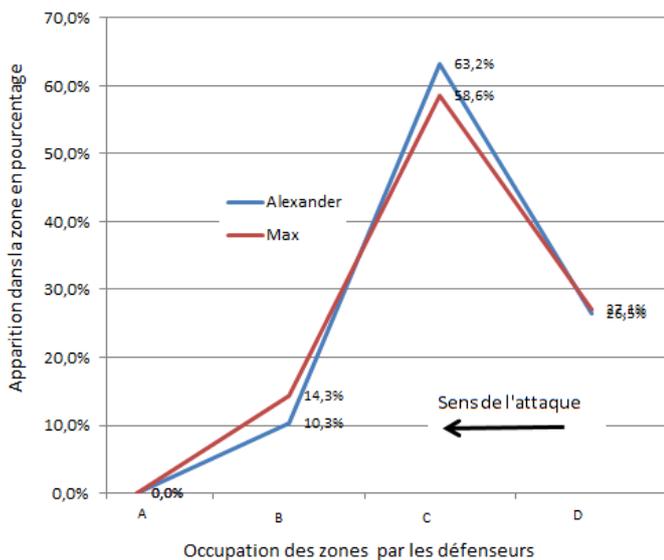
**Nous jouons à 4 milieux de terrain.**  
**Constatation :** deux milieux de terrain jouent plus tôt à gauche et les deux autres plus tôt à droite.



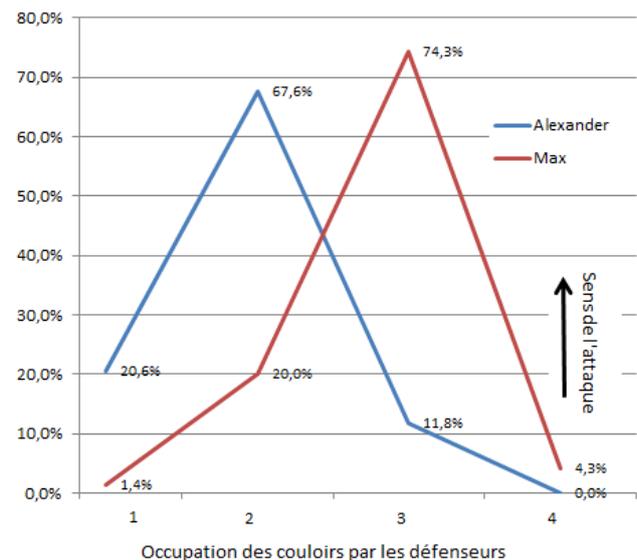
**Constatation :** deux milieux de terrain jouent plus tôt à gauche et les deux autres plus tôt à droite.



**Nous jouons avec deux défenseurs.**  
**Constatation :** les défenseurs participent rarement aux attaques.



**Constatation :** les défenseurs sont complémentaires sur le terrain, ils se retrouvent souvent respectivement dans le couloir 2 et 3.





Stade des Chardons - 74350 COPPONEX

## Résultats VMA, test 45-15 (Gacon)

Classement	NOM	Naissance	Nb Paliers	VMA (en km/h)	m/s	Groupe	m/s (moyenne)	Vitesse: 3 séries de 4 fois 5'' avec récupération 1' entre répétition et 5' entre les séries	Vitesse: 2 séries de 2 fois 8'' avec récupération 2' entre répétition et 6' entre les séries	Intermittent en 10'' à 110%	Récupération Active en 10'' à 60%	Intermittent en 15'' à 110%	Récupération Active en 15'' à 60%	Intermittent en 20'' à 110%	Récupération Active en 20'' à 60%
1	JACQUET Nicolas	10/05/2001	17	16,00	4,4	1	4,27	14,08	37,54	46,92	25,60	70,39	38,39	93,85	51,19
2	SCHWAB Alexander	29/03/2001	17	16	4,4	1	4,27	14,08	37,54	46,92	25,60	70,39	38,39	93,85	51,19
3	BALON Maxime	17/09/2001	16	15,50	4,3	1	4,27	14,08	37,54	46,92	25,60	70,39	38,39	93,85	51,19
4	STEVENIN Edgar	11/07/2001	16	15,5	4,3	1	4,27	14,08	37,54	46,92	25,60	70,39	38,39	93,85	51,19
5	NAFIR Thomas	29/09/2000	15	15,00	4,2	1	4,27	14,08	37,54	46,92	25,60	70,39	38,39	93,85	51,19
6	DEFFAYET Florian	28/03/2001	15	15,00	4,2	1	4,27	14,08	37,54	46,92	25,60	70,39	38,39	93,85	51,19
7	LYARD Tanguy	26/12/2000	14	14,50	4,0	1	4,27	14,08	37,54	46,92	25,60	70,39	38,39	93,85	51,19
8	PETELLAT Thomas	30/11/2001	12	13,5	3,8	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
9	DEPREZ Marius	06/06/2000	11	13,00	3,6	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
10	METHEL Julien	10/07/2000	11	13,00	3,6	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
11	STEVENIN Valentin	11/07/2001	11	13,00	3,6	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
12	GUICHON Cyril	24/03/2000	10	12,50	3,5	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
13	WAHL Romain	14/08/2000	9	12,00	3,3	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
14	GILBERT Marc	05/06/2001	9	12,00	3,3	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
15	GENOUD-RASETTI Jérémie	18/06/2001	8	11,50	3,2	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
16	SALLAZ Jocelyn	19/07/2001	8	11,5	3,2	2	3,46	11,41	30,42	38,02	20,74	57,04	31,11	76,05	41,48
17	AMARAL Jason	15/09/2000	6	10,50	2,9	3	2,82	9,32	24,85	31,06	16,94	46,60	25,42	62,13	33,89
18	BURKHARDT Hugo	17/05/2001	6	10,50	2,9	3	2,82	9,32	24,85	31,06	16,94	46,60	25,42	62,13	33,89
19	GIBRAT Bénédicte	19/10/1999	4	9,50	2,6	3	2,82	9,32	24,85	31,06	16,94	46,60	25,42	62,13	33,89
20	HERLEDER Thomas	02/05/2000	0	-1,00	-0,3	3	2,82	9,32	24,85	31,06	16,94	46,60	25,42	62,13	33,89
21	MENUT Emilie	13/07/2000	0	-1	-0,3	3	2,82	9,32	24,85	31,06	16,94	46,60	25,42	62,13	33,89