

1	EQUIPE A :	EQUIPE B :	EQUIPE C :
----------	------------------	------------------	------------------

* Entourer la date du plateau

J	DATES*	DEFIS
RDF	16/09/2023	Rentrée du Foot
1	23/09/2023	Conduite de Balle
2	30/09/2023	Jonglerie Pieds et Tête
3	07/10/2023	Vitesse - Maîtrise
4	14/10/2023	Conduite de Balle
CITY	21/10/2023	FOOTS/CITY STADE
JDC	04/11/2023	Jour de coupe
6	11/11/2023	Jonglerie Pieds et Tête
7	18/11/2023	Vitesse - Maîtrise
8	25/11/2023	Conduite de Balle
9	02/12/2023	Jonglerie Pieds et Tête

2			RESULTAT DU DEFI					
ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFI			Equipe A		Equipe B		Equipe C	
DEFI JONGLERIE PIEDS + TETE	> 400	3 points	1		1		1	
	≤ 400 et > 250	2 points	2		2		2	
	≤ 250	1 point	3		3		3	
	NON Réalisé	0 point	4		4		4	
DEFI CONDUITE et DEFI VITESSE MAITRISE	Premier	3 points	5		5		5	
	Second	2 points	6		6		6	
	Troisième	1 point	7		7		7	
	NON Réalisé	0 point	8		8		8	
			9		9		9	
			10		10		10	
			11		11		11	
			12		12		12	
			Total		Total		Total	

DEFI EQUIPE A

..... Points

DEFI EQUIPE B

..... Points

DEFI EQUIPE C

..... Points

3				RESULTAT DU MATCH		
	A CONTRE B	B CONTRE C	A CONTRE C			
Nombre de Buts - - -			
Victoire : 3 Points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point						
	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE C			
Nombre de Points Addition des points des 2 matchs + =Points + =Points + =Points			

4				RESULTAT DU PLATEAU		
Les points par équipe sont ceux à saisir sur footclubs dans les résultats des matchs.						
	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE C			
Total des Points DEFI + MATCHS Points Points Points			
	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE C			
Nom du Dirigeant			
Signatures						

REMARQUES:

FEUILLE "LICENCES" - U11 PHASE N°1 - Saison 2023 - 2024

Joueurs nés en 2013 et 2014 - Joueuses nées en 2012, 2013 et 2014 - Possibilité de Faire jouer 3 Joueurs U9 (2015) autorisés médicalement



Poule :

Date : / /

Lieu :

EQUIPE A :			EQUIPE B :			EQUIPE C :		
N°	Nom - Prénom	N° de licence	N°	Nom - Prénom	N° de licence	N°	Nom - Prénom	N° de licence
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
9			9			9		
10			10			10		
11			11			11		
12			12			12		

E= Educateur - D= Dirigeant

E= Educateur - D= Dirigeant

E= Educateur - D= Dirigeant

E	Nom - Prénom	N° de licence	E	Nom - Prénom	N° de licence	E	Nom - Prénom	N° de licence
	Diplôme de l'éducateur			Diplôme de l'éducateur			Diplôme de l'éducateur	
D	Nom - Prénom	N° de licence	D	Nom - Prénom	N° de licence	D	Nom - Prénom	N° de licence

ARBITRE DE L'EQUIPE A : MATCH B contre C :			ARBITRE DE L'EQUIPE B : MATCH A contre C :			ARBITRE DE L'EQUIPE C : MATCH A contre B :		
A	Nom - Prénom	N° de licence	A	Nom - Prénom	N° de licence	A	Nom - Prénom	N° de licence

REMARQUES GENERALES SUR LE PLATEAU : (état-d'esprit sur le terrain, en dehors du terrain, déroulement du défi, 13ème joueur présent, arbitrage par des jeunes, autre...)

Signature responsable équipe A	Signature responsable équipe B	Signature responsable équipe C
Contrôle des licences effectué <input type="checkbox"/> (cocher la case) Avant match Après match	Contrôle des licences effectué <input type="checkbox"/> (cocher la case) Avant match Après match	Contrôle des licences effectué <input type="checkbox"/> (cocher la case) Avant match Après match

Feuille "LICENCES" à transmettre via footclubs en tant que feuille de match principale dans les 48h après la rencontre et la feuille "RESULTATS" à transmettre via footclubs en tant que feuille annexe.

LE DEFI CONDUITE DE BALLE EN U11

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

Chaque joueur doit effectuer un slalom le plus rapidement possible.

*Les 3 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

*Le club recevant mettra en place 3 circuits identiques (voir croquis).

*Le défi s'effectue entre 3 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B et un de l'équipe C)

*Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille "licences"

* Tous les joueurs participent au défi

* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

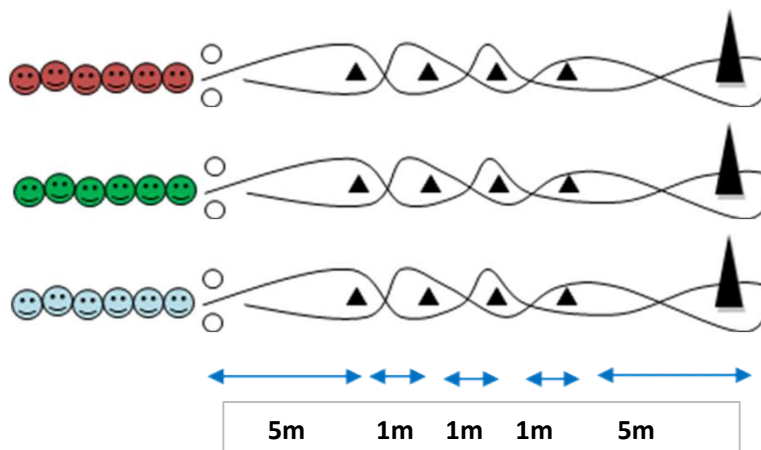
Au signal, les 3 joueurs font le parcours comme indiqué sur le schéma (ils peuvent commencer par contourner le 1er cône par la droite ou par la gauche)

> Le 1er joueur qui STOP son ballon derrière la ligne de départ **marque 3 points**

> Le 2^{ème} joueur **marque 2 points**

> Le 3^{ème} joueur **marque 1 point**

Si 2 joueurs ou 3 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 points chacun.



*Pour remporter le slalom, le joueur doit parfaitement l'exécuter (voir croquis) et **IMMOBILISER LE BALLON SUR LA LIGNE D'ARRIVEE.**

*Quand tous les joueurs sont passés au défi, l'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points, la deuxième empoche 2 points et la troisième empoche 1 point.

Si match nul, chaque équipe empoche 2 points.

**On ne se débarrasse pas du défi !!!
Celui-ci permet aux éducateurs d'observer
une progression technique du joueur...**

LE DEFI JONGLERIE EN U11

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

1) Expliquer les règles à tous les joueurs (nombre d'essais, surface de rattrapages, etc....)

Le défi est réalisé lorsque l'équipe n'est pas au match: A et B jouent, C est au défi.

2) Mettre les joueurs par 2, c'est-à-dire : A est au défi

le numéro 1 de l'équipe A avec le numéro 2 de l'équipe A

le numéro 3 de l'équipe A avec le numéro 4 de l'équipe A

.....

S'il y a un nombre impair de joueurs, former un groupe de 3 joueurs.

3) Dans un groupe de 2 joueurs, il y en a un qui compte les jonglages de l'autre et quand celui-ci a terminé son défi, il s'arrête. Cette fois-ci les rôles s'inversent, celui qui comptait va jongler et celui qui jonglait va compter.

4) Chaque joueur doit réaliser la jonglerie "PIEDS" et la jonglerie "TETE" . Chaque joueur réalise les 2 défis à la suite. Exemple :

Le numéro 1 de l'équipe A réalise son défi "PIEDS" , il totalise 41 contacts "PIEDS"

Puis il réalise le défi "TETE" et totalise 13 contacts "TETE"

Le numéro 1 de l'équipe B retiendra donc le résultat de 54 contacts pour le numéro 1 de l'équipe A

5) Une fois le défi terminé, chaque "binôme" se dirige vers leur éducateur qui va relever les résultats sur la feuille annexe.

RAPPELS DES REGLES et OBJECTIFS

- * L'objectif à atteindre à chaque défi est de 70 contacts (50 contacts PIEDS + 20 contacts TETE).
- * Le départ du défi "PIEDS" s'effectue au sol ou à la main.
- * Les surfaces de rattrapage sont autorisées mais non comptabilisées
- * Le joueur possède 2 essais pour réaliser sa performance. La meilleure sera notée sur la feuille de plateau dans le tableau prévu à cet effet.
- * Quand tous les joueurs ont effectué le défi, l'éducateur entoure les 8 meilleures performances. Le total de l'équipe ne peut pas dépasser 560 jonglages (8 x 70 = 560). Puis en fonction du total des 8 meilleures résultats, l'équipe obtient soit 3, 2 ou 1 point comme indiqué ci-dessous.

3 points si >400

2 points si ≤ 400 et > 250

1 point si ≤ 250

0 point si non réalisé

**On ne se débarrasse pas du défi !!!
Celui-ci permet aux éducateurs d'observer
une progression technique du joueur...**

LE DEFI VITESSE MAITRISE

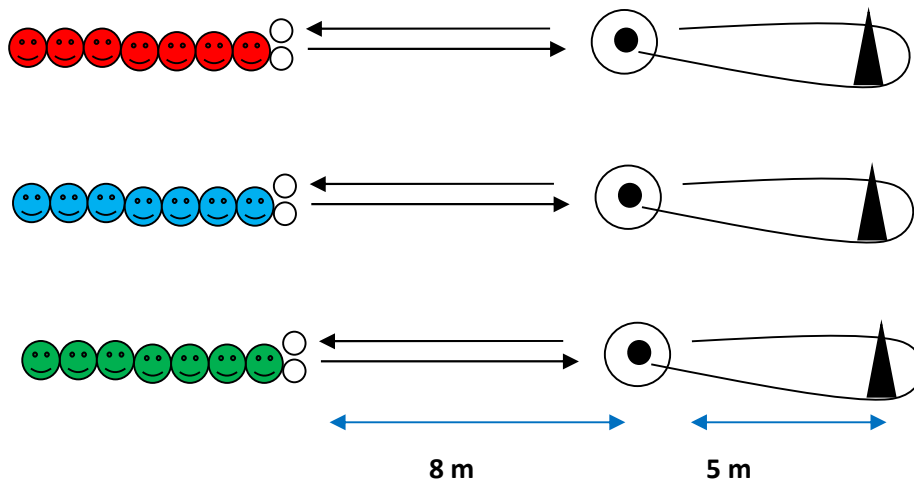
EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

- * Les 3 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- * Le club recevant mettra en place 3 circuits identiques (voir croquis).
- * Le défi s'effectue entre 3 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B et un de l'équipe C)
- * Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille "licences"
- * Tous les joueurs participent au défi
- * En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Au signal, les 3 joueurs partent, sprintent sur 8 mètres, récupèrent le ballon dans le cerceau, conduisent le ballon, contournent le piquet, arrêtent le ballon dans le cerceau puis sprintent jusqu'à l'arrivée.

- > Le 1er joueur qui passe la ligne de départ **marque 3 points**
- > Le 2^{ème} joueur **marque 2 points**
- > Le 3^{ème} joueur **marque 1 point**

Si 2 joueurs ou 3 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 points chacun.



* Quand tous les joueurs sont passés au défi, l'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points, la deuxième empoche 2 points et la troisième empoche 1 point.
Si match nul, chaque équipe empoche 2 points.

**On ne se débarrasse pas du défi !!!
Celui-ci permet aux éducateurs d'observer
une progression technique du joueur...**