



FEUILLE LICENCES - U11 - Saison 2025 - 2026

Joueurs nés en 2015 et 2016 - Joueuses nées en 2014, 2015 et 2016 - Possibilité de faire jouer 3 Joueurs U9 (2017) autorisés médicalement.



Poule : **Date :** / / **Lieu :**

EQUIPE A :

EQUIPE B :

N°	Nom - Prénom	N° de licence	N°	Nom - Prénom	N° de licence
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		

E= Educateur - D= Dirigeant

E= Educateur - D= Dirigeant

E		E	
D		D	

ARBITRE DU MATCH

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

Contrôle des licences effectué (cocher la case)

Contrôle des licences effectué (cocher la case)

Avant match

Après match

Avant match

Après match

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

*Entourer la date du plateau.

J	DATES*	DÉFIS
1	20/09/2025	Conduite de Balle
2	27/09/2025	Jonglerie Pieds et Tête
3	04/10/2025	Vitesse - Maîtrise
4	11/10/2025	Conduite de Balle
5	18/10/2025	Jonglerie Pieds et Tête
6	01/11/2025	Vitesse - Maîtrise
7	15/11/2025	Conduite de Balle
8	22/11/2025	Jonglerie Pieds et Tête
9	29/11/2025	Vitesse - Maîtrise



1 **EQUIPE A**

1 **EQUIPE B**

2 **RÉSULTAT DU DÉFI**

Equipe A		Equipe B	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	
Total		Total	

ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFIS		
DEFI	> 400	3 points
JONGLERIE	≤ 400 et > 250	2 points
PIEDS + TETE	≤ 250	1 point
	NON Réalisé	0 point
DEFI	Premier	3 points
CONDUITE et VITESSE	Si Egalité	2 points
MAITRISE	Second	1 point
	NON Réalisé	0 point

DEFI EQUIPE A	DEFI EQUIPE B
..... Points Points

3 **RÉSULTAT DU MATCH**

	EQUIPE A	EQUIPE B
Nombre de Buts Buts Buts
Victoire : 3 points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point		
Nombre de Points Points Points

REMARQUES:

4 **RÉSULTAT DU PLATEAU**

Les points par équipe sont ceux à saisir sur footclubs dans les résultats des matchs.

EQUIPE A		EQUIPE B
..... Points	Total des Points DEFI + MATCH Points
EQUIPE A		EQUIPE B
.....	Noms des Dirigeants
Signatures		



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 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- *Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques (voir croquis).
- *Le défi s'effectue entre 2 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B)
- *Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match.
- * Tous les joueurs participent au défi.

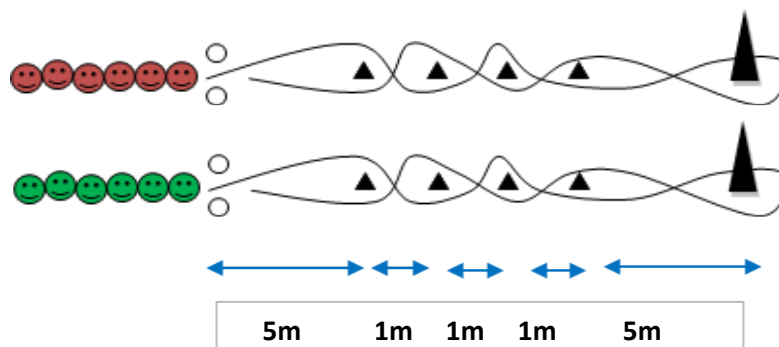
En cas de différence numérique : faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi.

Au signal, les 2 joueurs font le parcours comme indiqué sur le schémas (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 perdant **marque 1 point**.

> En cas d'égalité ils **marquent 2 points**.



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

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

Si match nul, chaque équipe marque 2 points.



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....)

2) Mettre les joueurs par 2 et par numéro, c'est-à-dire :

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

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

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

.....

le numéro 12 de l'équipe A avec le numéro 12 de l'équipe B

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

3) Par binôme, l'un des joueurs relève le défi pendant que l'autre compte ses jonglages. Lorsqu'il a fini son défi, il s'arrête de jongler. Ensuite, les rôles s'inversent : le compteur devient jongleur, et le jongleur devient compteur.

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 "TÊTE" et totalise 13 contacts. Le numéro 1 de l'équipe B retiendra que le numéro 1 de l'équipe A a réalisé 54 contacts.

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

RAPPELS DES REGLES ET DES 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.

* Surfaces de rattrapages sont autorisées mais non comptabilisées.

* Le joueur possède 2 essais pour réaliser sa performance. La meilleure sera notée sur la feuille de match "Annexe" 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



LE DEFI MAITRISE VITESSE EN U11

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

- *Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- *Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques (voir croquis).
- *Le défi s'effectue entre 2 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B)
- *Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match.
- * Tous les joueurs participent au défi.

En cas de différence numérique : faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi.

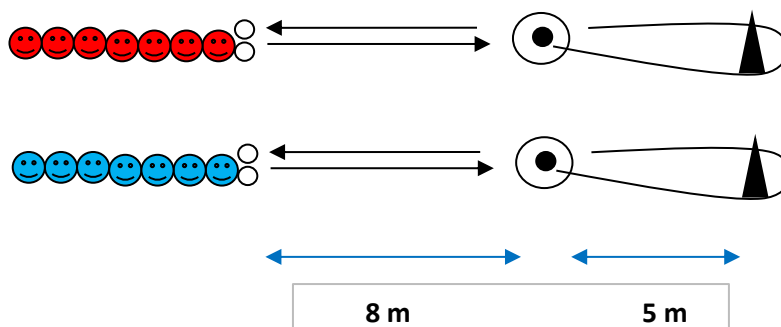
Au signal :

- > Les 2 joueurs partent,
- > sprintent sur 8 mètres,
- > récupèrent le ballon dans le cerceau,
- > conduisent le ballon,
- > contournent le piquet,
- > arrêtent le ballon dans le cerceau,
- > sprintent jusqu'à l'arrivée.

Le 1er joueur qui passe la ligne de départ **marque 3 points**

Le 2e joueur **marque 1 point**

En cas d'égalité, 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, l'autre équipe marque 1 point.

Si match nul, chaque équipe marque 2 points.