



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	07/03/2026	Tir en mouvement
2	21/03/2026	Circuit en 8
3	28/03/2026	Jonglerie en mvt
4	18/04/2026	Tir en mouvement
5	25/04/2026	Circuit en 8
6	02/05/2026	Jonglerie en mvt
7	23/05/2026	Tir en mouvement
8	30/05/2026	Circuit en 8
9	06/06/2026	Jonglerie en mvt



 ÉQUIPE A	1	 ÉQUIPE B
---	--------------	---

2		RÉSULTAT DU DÉFI					
Équipe A		Équipe B		ATTRIBUTION DES POINTS DES DÉFIS			
1		1		TOUS LES DÉFIS	Premier	3 points	
2		2			Si Egalité	2 points	
3		3			Second	1 point	
4		4			NON Réalisé	0 point	
5		5					
6		6					
7		7					
8		8					
9		9					
10		10					
11		11					
12		12					
Total		Total					
				DÉFI ÉQUIPE A		DÉFI ÉQUIPE B	
				 Points		 Points	

3	RÉSULTAT DU MATCH				
	ÉQUIPE A			ÉQUIPE B	
Nombre de Buts	 Buts			 Buts	
Victoire : 3 points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point					
	ÉQUIPE A			ÉQUIPE B	
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.			
ÉQUIPE A			ÉQUIPE B
..... Points	Total des Points DEFI + MATCH		 Points
ÉQUIPE A			ÉQUIPE B
.....	Noms des Dirigeants		
	Signatures		

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



LE DEFI TIR EN MOUVEMENT 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 l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.

*Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match.

Tous les joueurs participent. Un tir par joueur y compris le gardien.

* Si une équipe est composée de 8 joueurs, le résultat se fera en fonction des 8 passages.

Si une équipe est composée de 10 joueurs, ils participent tous et à la fin du défi, l'éducateur retiendra que les 8 meilleurs résultats. Cette équipe aura donc 2 "chances" supplémentaires pour marquer des points.

* Chaque joueur (alternativement : n°1 de l'équipe A puis n°1 de l'équipe B, puis n°2 de l'équipe A, puis n°2 de l'équipe B, etc...) met le ballon en mouvement entre les 13 mètres et le point de pénalty à 9 mètres avant de frapper impérativement avant le point de pénalty en direction du but. Si le but est marqué, le joueur concerné marque 1 point pour son équipe. Si le but n'est pas marqué le joueur ne marque pas de points (0).

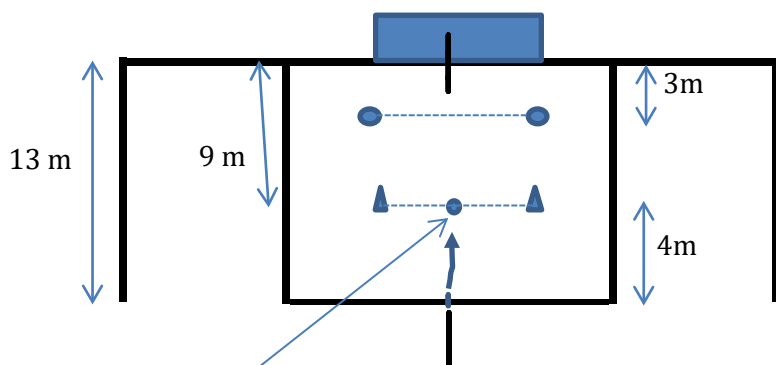
ATTENTION : le ballon doit impérativement être en mouvement au moment du tir.

* Le gardien de but doit se trouver sur sa ligne de but au moment du départ du tireur.

Il peut cependant avancer jusqu'à 3 mètres maximum pour stopper le tir. Le club recevant devra matérialiser les 3 mètres par des coupelles comme indiqué dans le croquis ci-dessous.

* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi (1 tir chacun), les éducateurs entourent les 8 meilleurs résultats. L'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points.

L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.



Point de pénalty
situé à 9 mètres

Le ballon
doit être
impérativement **en**
mouvement au
moment
du tir.

ATTENTION A NE PAS PERDRE DE TEMPS POUR LES CHANGEMENTS DE GARDIEN
CE DEFI doit durer 15 minutes au maximum



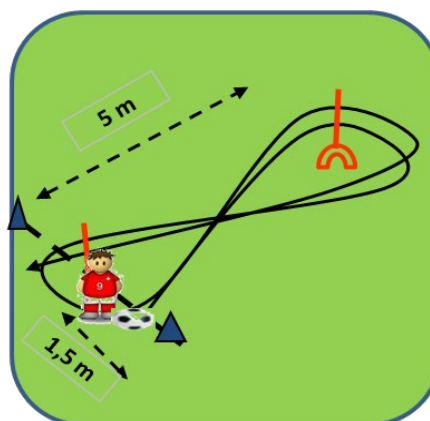
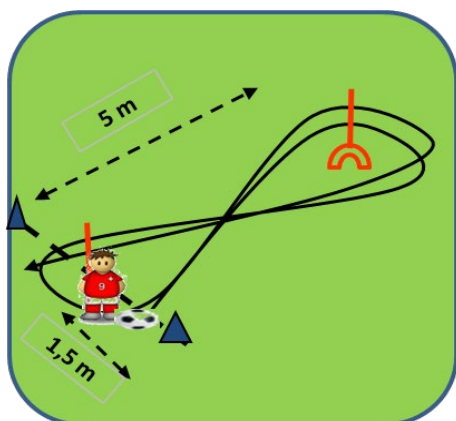
LE DEFI CIRCUIT EN 8 EN U11

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).
 - *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.

Installation :

- > 2 piquets ou constrits à 5 mètres l'un de l'autre et 2 coupelles à 1m50 du piquet de départ.
- > Départ du ballon derrière la ligne de départ.



Principe: Conduite en croisant les déplacements (faire un double huit).

Si la diagonale n'est pas respectée et/ou si le joueur ne passe pas entre les coupelles et le piquet au départ ainsi qu'à l'arrivée : essai nul (course perdue).

*Le côté de départ est au choix du joueur selon sa préférence.

Le premier des deux joueurs qui passe la ligne balle au pied marque 3 points.

Celui qui perd marque 1 point.

En cas d'égalité, les deux joueurs marquent 2 points.



LE DEFI JONGLERIE EN MOUVEMENT EN U11

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

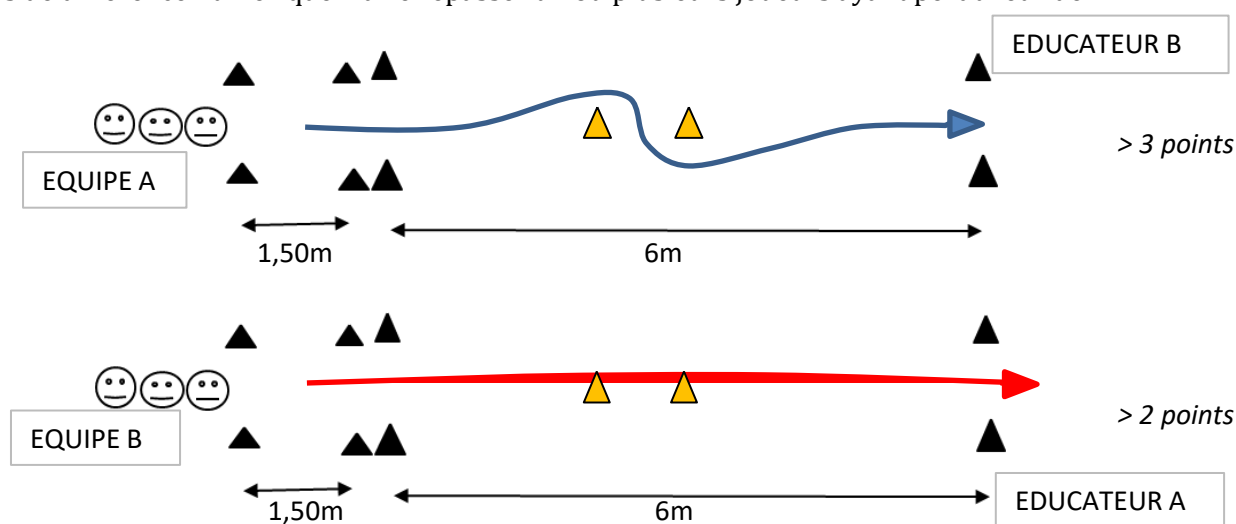
*Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

*Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué (voir croquis).

*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.



Principe : Les joueurs doivent faire 6m en jonglerie en mouvement sans que le ballon ne touche le sol. **Ce n'est pas une course entre les deux équipes !!**

*Surfaces de rattrapages autorisées (sauf bras et mains).

*Après une courte période de stabilisation en jonglerie statique, le joueur décide lorsqu'il le souhaite de s'engager dans le parcours.

*Si un joueur fait tomber son ballon avant la zone de 6m, le joueur a un deuxième essai.

*Chaque joueur à 2 essais pour réussir le défi.

***Pour valider le défi : obligation de faire un contact après la ligne d'arrivée.**

> Parcours jonglage en mouvement réussi, en passant par la porte centrale: **3 points**

> Parcours jonglage en mouvement réussi, en ne passant pas par la porte centrale: **2 points**

> Parcours jonglage en mouvement non réussi, le joueur ne marque pas de point.

* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi :

L'équipe qui marque le plus de points remporte le défi et empoche 3 points.

L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.