


| 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 | FOOT5/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 |

| | |
|---|-------|
|  EQUIPE A | |
|---|-------|

| | |
|--|-------|
| 1  EQUIPE B | |
|--|-------|

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

| 3 | RESULTAT DU MATCH | | | |
|---|--------------------------|--|-----------------|--|
| | EQUIPE A | | EQUIPE B | |
| Nombre de Buts | Buts | | Buts | |
| Victoire : 3Points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point | | | | |
| | EQUIPE A | | EQUIPE B | |
| Nombre de Point | Points | | Points | |

REMARQUES:

| 4 | RESULTAT DU PLATEAU | |
|---|--|-----------------|
| Les points par équipe sont ceux à saisir sur footclubs dans les résultats des matchs. | | |
| | EQUIPE A | EQUIPE B |
| | Points | Points |
| | Total des Points DEFI + MATCH | |
| | Points | Points |
| | EQUIPE A | EQUIPE B |
| | | |
| | Noms des Dirigeants | |
| | | |
| | Signatures | |
| | | |

FEUILLE "LICENCES" - U11 PHASE N°2 - 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 :

| 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 | | |
| # | | | # | | |
| # | | | # | | |
| # | | | # | | |

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 A | |
| 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 et la feuille "RESULTATS" à transmettre via footclubs

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

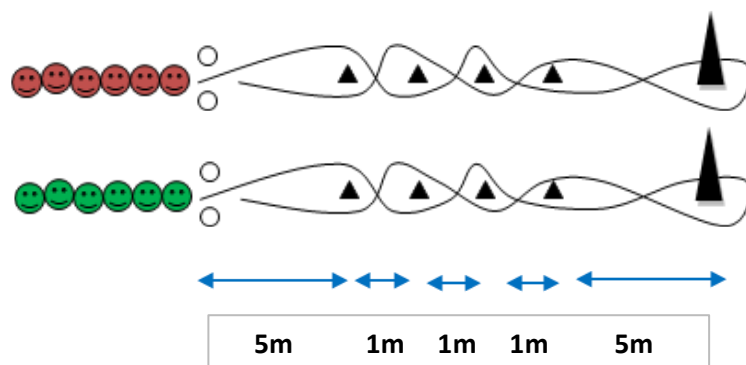
* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

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 2 points**

> Le perdant **marque 0 point**

> En cas d'égalité ils **marquent 1 points**



*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, l'autre équipe marque 1 point.

Si match nul, chaque équipe marque 2 points.

**On ne se débarasse 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....) au milieu du terrain de football avant de commencer.

2) Mettre les joueurs par 2 et par numéros, 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) 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 les éducateurs qui vont inscrire les résultats que vont donner les joueurs : Exemple :

le numéro 1 de l'équipe A **annonce** les résultats du numéro 1 de l'équipe B
ET le numéro 1 de l'équipe B **annonce** les résultats du numéro 1 de l'équipe A

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.

* Surfaces de rattrapages autorisées mais non comptabilisées

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

**On ne se débarasse 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 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

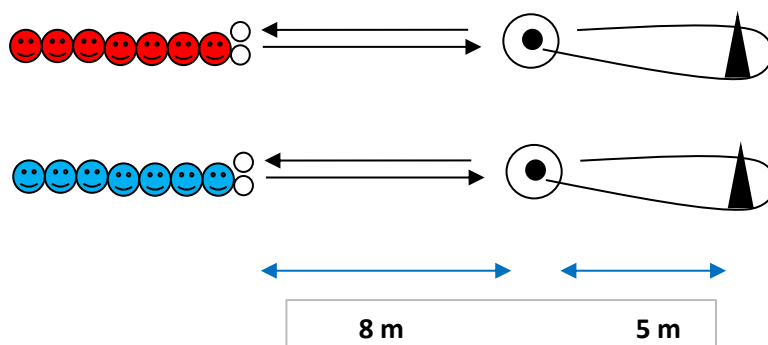
* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Au signal, les 2 joueurs partent, sprint 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 2 points**

> Le 2e joueur **marque 0 point**

> En cas d'égalité, ils marquent **1 point 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.

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