FEUILLE DE PLATEAU - U11 PHASE N°2 - Saison 2018 - 2019

Joueurs nés en 2008 et 2009 - Joueuses nées en 2007, 2008 et 2009 - Possibilité de Faire jouer 3 Joueurs U9 (2010)

EQUIPE A :	1	EQUIPE B : .....

J	DATES*	DEFIS
1	09/03/2019	Circuit en 8
2	16/03/2019	Jonglage en mouvement
Fest Dép	30/03/2019	Festival Départemental
3	06/04/2019	Circuit en 8
4	13/04/2019	Tir en mouvement
5	04/05/2019	Jonglage en mouvement
6	11/05/2019	Tir en mouvement
Fest Dép	18/05/2019	Festival Départemental
7	25/05/2019	Circuit en 8
8	01/06/2019	Jonglage en mouvement
9	08/06/2019	Tir en mouvement

* Entourer la date du plateau

2 RESULTAT DU DEFI

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

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

ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFIS

DEFI JONGLERIE PIEDS + TETE	> 400	3 points
	≤ 400 et > 250	2 points
	≤ 250	1 points
	NON Réalisé	0 point
DEFI CIRCUIT EN 8 DEFI TIR DEFI JONGLAGE EN MOUVEMENT	Premier	3 points
	Second	1 points
	NON Réalisé	0 point

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 Points	..... Points	..... Points

REMARQUES:

4 RESULTAT DU PLATEAU

Le Résultat ci-dessous est à saisir sur FootClubs

EQUIPE A		EQUIPE B
..... Points	Total des Points DEFI + MATCH	..... Points
EQUIPE A		EQUIPE 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".

FEUILLE "LICENCES" - U11 PHASE N°2 - Saison 2018 - 2019

Joueurs nés en 2008 et 2009 - Joueuses nées en 2007, 2008 et 2009 - Possibilité de Faire jouer 3 Joueurs U9 (2010)

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

EQUIPE A : .....

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

E= Educateur - D= Dirigeant

E		
D		

EQUIPE B : .....

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

E= Educateur - D= Dirigeant

E		
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

Contrôle des licences effectué ❑ (cocher la case)

Avant match | Après match

Signature responsable équipe A

Contrôle des licences effectué ❑ (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 accompagnée de la feuille "RESULTATS".

LE DEFI TIR EN MOUVEMENT EN U11

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI
Chaque joueur doit mettre le ballon en mouvement et tirer au but.

*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.

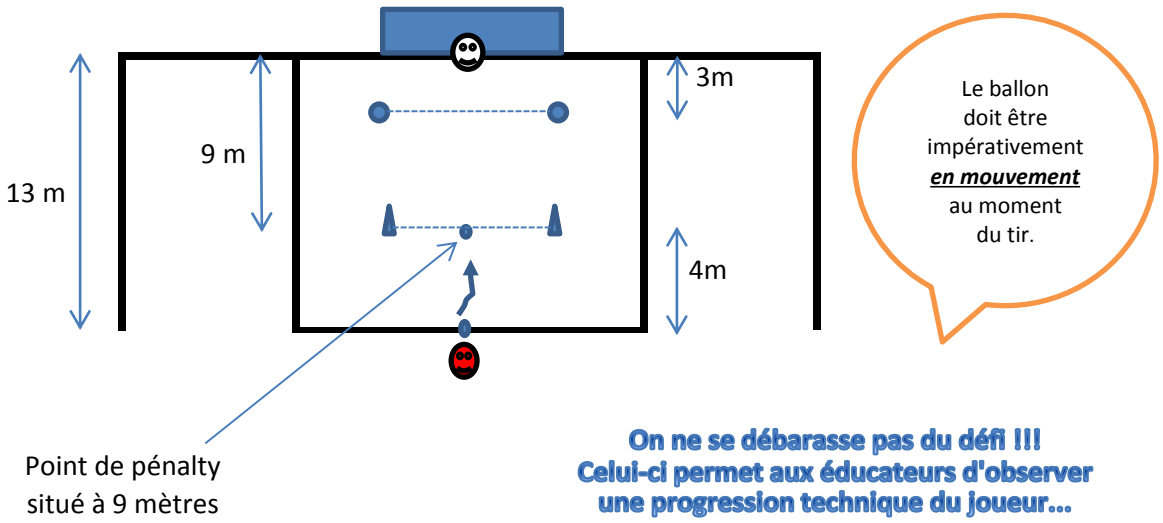
*Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match.
Tous les joueurs participent. Un tir par joueur y compris le gardien.

* 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.



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

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI
Chaque joueur doit conduire le ballon sur un circuit en 8.

*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.

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

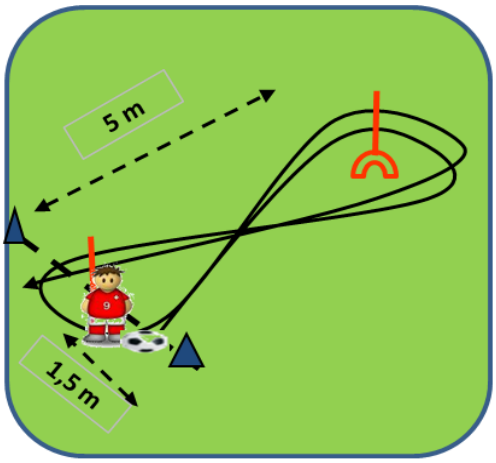
> 2 piquets ou constris à 5 mètres l'un de l'autre et 2 coupelles à 1m50 du piquet de départ (ligne de départ)
> Départ du ballon derrière la ligne de départ

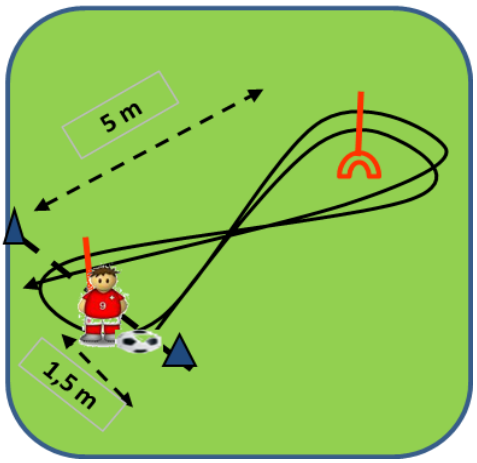
Principe: Conduite en croisant les déplacements (faire un double huit)

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

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

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 marquents 2 points





* 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.

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

LE DEFI JONGLAGE EN MOUVEMENT

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI
Chaque joueur doit effectuer un parcours de jonglerie en mouvement

*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.

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

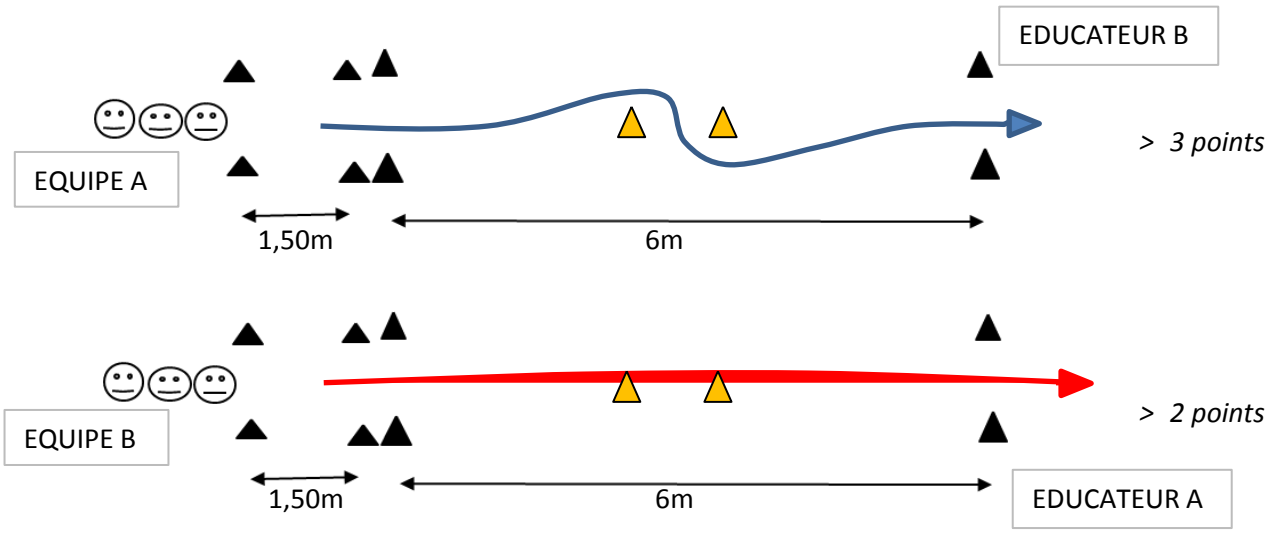
Principe :
Les joueurs doivent faire 6m en jonglerie en mouvement sans que le ballon ne touche le sol
Ce n'est pas une course entre les deux équipes !!
*Surfaces de rattrapages autorisées (sauf bras et mains)

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

Si un des joueurs fait tomber son ballon avant la zone de 6 m, le joueur a un deuxième essai
*Chaque joueur à 2 essais pour réussir le défi

***Pour valider l'essai, obligation de faire un contact après la ligne d'arrivée**

> Parcours jonglage en mouvement réussi, en passant par la porte centrale: 3 points *Voir Schémas 1*
> Parcours jonglage en mouvement réussi, en ne passant pas par la porte centrale: 2 points *Voir Schémas 2*
> 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.