



# FEUILLE LICENCES - U11 PHASE N°2 - Saison 2024 - 2025

Joueurs nés en 2014 et 2015 - Joueuses nées en 2013, 2014 et 2015 - Possibilité de faire jouer 3 Joueurs U9 (2016) 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*	DEFIS
1	09/11/2024	Jonglerie Pieds et Tête
2	16/11/2024	Vitesse - Maîtrise
3	23/11/2024	Conduite de Balle



<b>EQUIPE A</b>	.....
-----------------	-------

**1**

<b>EQUIPE B</b>	.....
-----------------	-------

<b>2</b>		<b>RÉSULTAT DU DEFI</b>			
		<b>ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFIS</b>			
				DEFI > 400	3 points
				JONGLERIE ≤ 400 et > 250	2 points
				PIEDS + ≤ 250	1 point
				TETE NON Réalisé	0 point
				DEFI Premier	3 points
				CONDUITE Si Egalité	2 points
				et VITESSE Second	1 point
				MAITRISE NON Réalisé	0 point
				<b>DEFI EQUIPE A</b>	<b>DEFI EQUIPE B</b>
				..... Points	..... Points

<b>Equipe A</b>	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
<b>Total</b>	

<b>Equipe B</b>	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
<b>Total</b>	

<b>3</b>	<b>RÉSULTAT DU MATCH</b>	
	<b>EQUIPE A</b>	<b>EQUIPE B</b>
<b>Nombre de Buts</b>	..... Buts	..... Buts
Victoire : 3 points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point		
	<b>EQUIPE A</b>	<b>EQUIPE B</b>
<b>Nombre de Points</b>	..... Points	..... Points

**REMARQUES:**

<b>4</b>	<b>RÉSULTAT DU PLATEAU</b>	
Les points par équipe sont ceux à saisir sur footclubs dans les résultats des matchs.		
	<b>EQUIPE A</b>	<b>EQUIPE B</b>
	..... Points	..... Points
	<b>Total des Points DEFI + MATCH</b>	..... Points
	<b>EQUIPE A</b>	<b>EQUIPE B</b>
	.....	.....
	<b>Noms des Dirigeants</b>	.....
	<b>Signatures</b>	

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

# 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

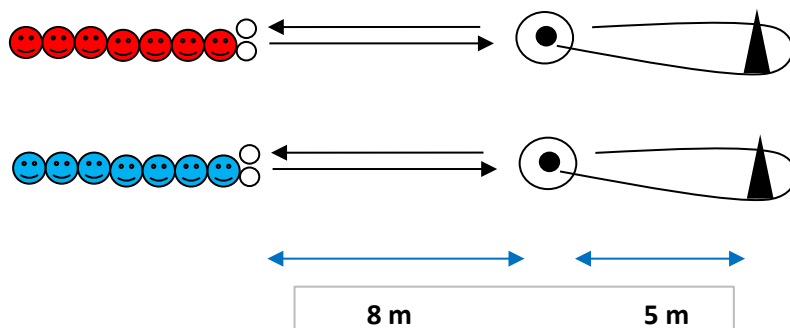
- \*Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- \*Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques (voir croquis).
- \*Le défi s'effectue entre 2 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B)
- \*Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de Match
- \* Tous les joueurs participent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

# 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

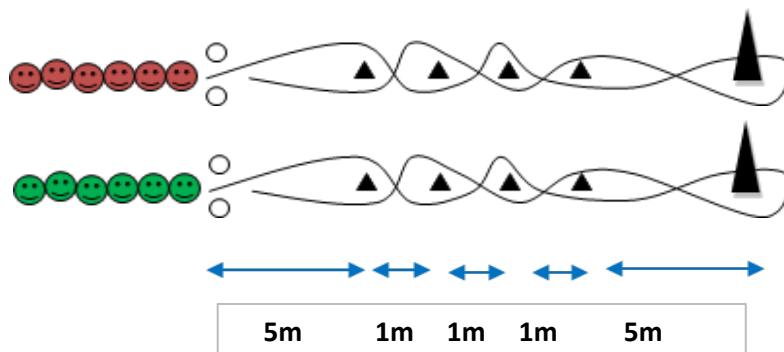
\* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

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...**