

J	DATES	DEFIS
JDC	02/03/2024	Jour de Coupe
1	09/03/2024	Tir en mouvement
2	16/03/2024	Circuit en 8
JDC	23/03/2024	Jour de Coupe
3	06/04/2024	Jonglerie
4	13/04/2024	Tir en mouvement
Fest	27/04/2024	Festival Départemental
5	04/05/2024	Vitesse - Maîtrise
6	25/05/2024	Conduite de Balle
7	01/06/2024	Jonglerie Pieds et Tête



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

<b>1</b> <b>EQUIPE B</b>	.....
--------------------------	-------

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

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

<b>DEFI EQUIPE A</b>	<b>DEFI EQUIPE B</b>
..... Points	..... Points

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

**REMARQUES:**

<b>4</b>	<b>RESULTAT 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 "LICENCES" - U11 PHASE N°3 - 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 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.

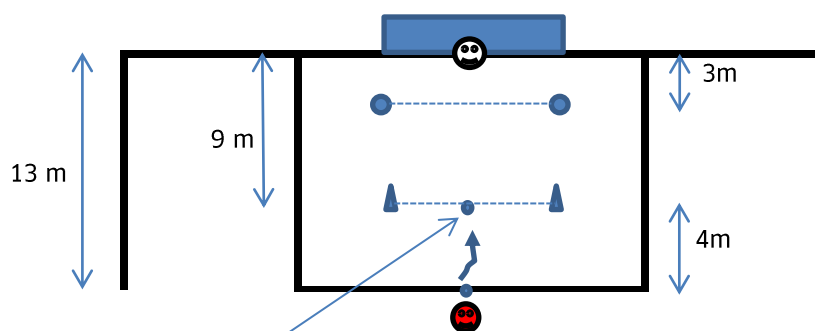
\* Si une équipe est composée de 8 joueurs, le résultat se fera en fonction des 8 passages. Si une équipe est composée de 10 joueurs, ils participent tous et à la fin du défi, l'éducateur retiendra que les 8 meilleurs résultats. Cette équipe aura donc 2 "chances" supplémentaires pour marquer des points.

\* 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.



Point de pénalty  
situé à 9 mètres

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

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

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

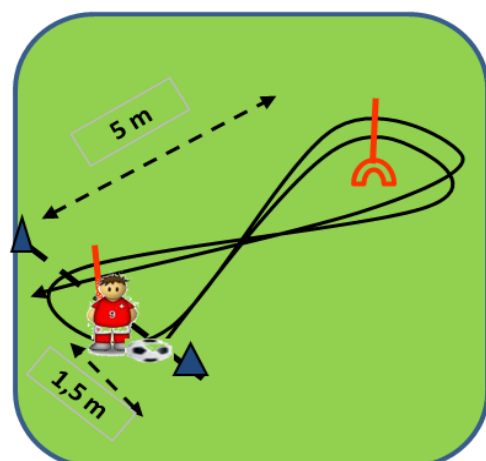
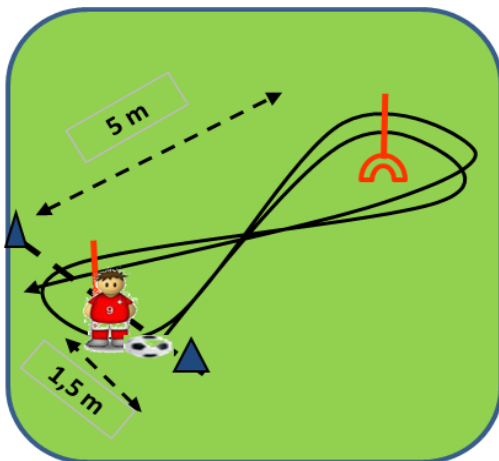
- > 2 piquets ou constris à 5 mètres l'un de l'autre et 2 coupelles à 1m50 du piquet de départ (ligne de départ)
- > Départ du ballon derrière la ligne de départ

**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 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**



\* 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 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....)  
Le défi est réalisé 15 minutes avant le début de la rencontre.

2) Mettre les joueurs par 2, 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

.....



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 leur éducateur qui va relever les résultats sur la feuille annexe.

## 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.

\* Les surfaces de rattrapage sont autorisées mais non comptabilisées

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