

<b>1</b>	EQUIPE A : .....		EQUIPE B : .....		EQUIPE C : .....
----------	------------------	--	------------------	--	------------------

J	DATES*	DEFIS
RDF	18/09/2021	Rentrée du Foot
1	25/09/2021	Conduite de Balle
2	02/10/2021	Jonglerie Pieds et Tête
3	09/10/2021	Vitesse - Maîtrise
4	16/10/2021	Conduite de Balle
5	13/11/2021	Jonglerie Pieds et Tête
6	20/11/2021	Vitesse - Maîtrise
7	27/11/2021	Conduite de Balle

\* Entourer la date du plateau

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

<b>2</b>			<b>RESULTAT DU DEFI</b>					
ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFI			Equipe A		Equipe B		Equipe C	
DEFI JONGLERIE PIEDS + TETE	> 400	3 points	1		1		1	
	≤ 400 et > 250	2 points	2		2		2	
	≤ 250	1 points	3		3		3	
	NON Réalisé	0 point	4		4		4	
DEFI CONDUITE et DEFI VITESSE MAITRISE	Premier	3 points	5		5		5	
	Second	2 points	6		6		6	
	Troisième	1 points	7		7		7	
	NON Réalisé	0 point	8		8		8	
			9		9		9	
			10		10		10	
			11		11		11	
			12		12		12	
			<b>Total</b>		<b>Total</b>		<b>Total</b>	

<b>3</b>				<b>RESULTAT DU MATCH</b>		
	A CONTRE B	B CONTRE C	A CONTRE C			
Nombre de Buts	..... - .....	..... - .....	..... - .....			
	Victoire : 3 Points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point					
	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE C			
Nombre de Points Addition des points des 2 matchs	..... + ..... = .....Points	..... + ..... = .....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.						
	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE C			
Total des Points DEFI + MATCHS	..... Points	..... Points	..... Points			
	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE C			
Nom du Dirigeant	.....	.....	.....			
Signatures						

# FEUILLE "LICENCES" - U11 PHASE N°1 - Saison 2021 - 2022

Joueurs nés en 2011 et 2012 - Joueuses nées en 2009, 2011 et 2012 - Possibilité de Faire jouer 3 Joueurs U9 (2013) autorisés médicalement



Poule : .....

Date : ..... / ..... / .....

Lieu : .....

EQUIPE A : .....			EQUIPE B : .....			EQUIPE C : .....		
N°	Nom - Prénom	N° de licence	N°	Nom - Prénom	N° de licence	N°	Nom - Prénom	N° de licence
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
9			9			9		
10			10			10		
11			11			11		
12			12			12		

E= Educateur - D= Dirigeant

E= Educateur - D= Dirigeant

E= Educateur - D= Dirigeant

E			E			E		
D			D			D		

ARBITRE DE L'EQUIPE A : MATCH B contre C :			ARBITRE DE L'EQUIPE B : MATCH A contre C :			ARBITRE DE L'EQUIPE C : MATCH A contre B :		
A	Nom - Prénom	N° de licence	A	Nom - Prénom	N° de licence	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 <input type="checkbox"/> (cocher la case) Avant match                      Après match	Signature responsable équipe B Contrôle des licences effectué <input type="checkbox"/> (cocher la case) Avant match                      Après match	Signature responsable équipe C Contrôle des licences effectué <input type="checkbox"/> (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 CONDUITE DE BALLE EN U11

## EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

Chaque joueur doit effectuer un slalom le plus rapidement possible.

\* Les 3 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

\* Le club recevant mettra en place 3 circuits identiques (voir croquis).

\* Le défi s'effectue entre 3 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B et un de l'équipe C)

\* Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille "licences"

\* Tous les joueurs participent au défi

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

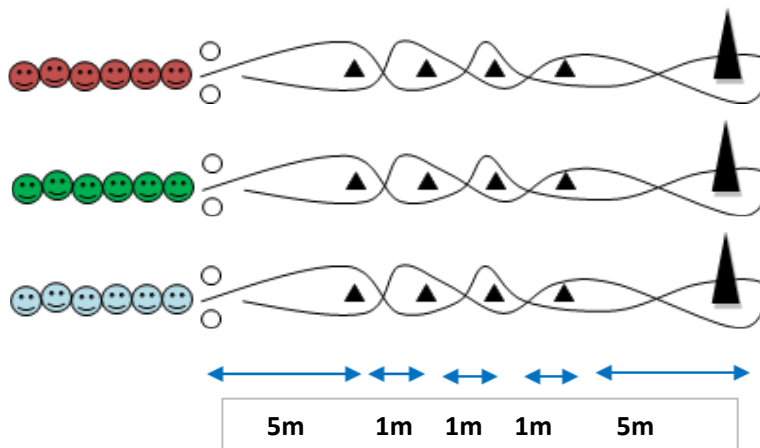
Au signal, les 3 joueurs font le parcours comme indiqué sur le schéma (ils peuvent commencer par contourner le 1er cône par la droite ou par la gauche)

> Le 1er joueur qui STOP son ballon derrière la ligne de départ **marque 3 points**

> Le 2<sup>ème</sup> joueur **marque 2 points**

> Le 3<sup>ème</sup> joueur **marque 1 point**

Si 2 joueurs ou 3 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 points chacun.



\* 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, la deuxième empoche 2 points et la troisième empoche 1 point.

Si match nul, chaque équipe empoche 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 lorsque l'équipe n'est pas au match: A et B jouent, C est au défi.

2) Mettre les joueurs par 2, c'est-à-dire : A est au défi

le numéro 1 de l'équipe A avec le numéro 2 de l'équipe A

le numéro 3 de l'équipe A avec le numéro 4 de l'équipe A

.....

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...**

# LE DEFI VITESSE MAITRISE

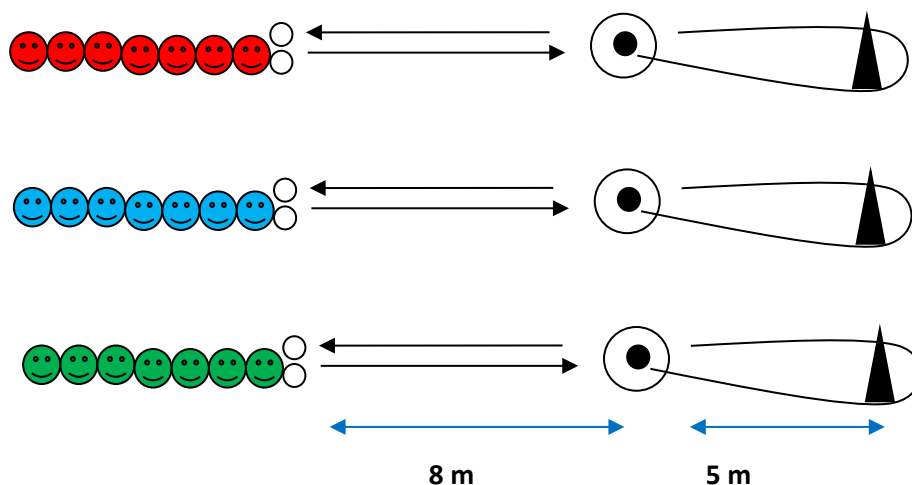
## EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

- \* Les 3 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- \* Le club recevant mettra en place 3 circuits identiques (voir croquis).
- \* Le défi s'effectue entre 3 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B et un de l'équipe C)
- \* Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille "licences"
- \* Tous les joueurs participent au défi
- \* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

**Au signal, les 3 joueurs partent, sprintent 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 3 points**
- > Le 2<sup>ème</sup> joueur **marque 2 points**
- > Le 3<sup>ème</sup> joueur **marque 1 point**

Si 2 joueurs ou 3 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 points chacun.



\* Quand tous les joueurs sont passés au défi, l'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points, la deuxième empoche 2 points et la troisième empoche 1 point.  
Si match nul, chaque équipe empoche 2 points.

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