FEUILLE DE RESULTATS - U11 PHASE N°1 - Saison 2018 - 2019

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

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

J	DATES*	DEFIS
RDF	15/09/2018	Rentrée du Foot
1	22/09/2018	Conduite de Balle
2	29/09/2018	Jonglerie Pieds et Tête
3	06/10/2018	Vitesse - Maîtrise
4	13/10/2018	Conduite de Balle
JDC	20/10/2018	Jour de Coupe
5	10/11/2018	Jonglerie Pieds et Tête
6	17/11/2018	Vitesse - Maîtrise

* Entourer la date du plateau

2 RESULTAT DU DEFI

ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFI		
DEFI JONGLERIE PIEDS + TETE	> 400	3 points
	≤ 400 et > 250	2 points
	≤ 250	1 points
	NON Réalisé	0 point
DEFI CONDUITE et DEFI VITESSE MAITRISE	Premier	3 points
	Second	2 points
	Troisième	1 points
	NON Réalisé	0 point

DEFI EQUIPE A	DEFI EQUIPE B	DEFI EQUIPE C
..... Points	..... Points	..... Points

	Equipe A		Equipe B		Equipe C	
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		
Total		Total		Total		

3 RESULTAT DU MATCH

	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:

4 RESULTAT DU PLATEAU

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 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°1 - 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		

EQUIPE C : .....

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 DE L'EQUIPE A : MATCH B contre C :		
A	Nom - Prénom	N° de licence

ARBITRE DE L'EQUIPE B : MATCH A contre C :		
A	Nom - Prénom	N° de licence

ARBITRE DE L'EQUIPE C : MATCH A contre B :		
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	Signature responsable équipe C
Contrôle des licences effectué ❑ (cocher la case)	Contrôle des licences effectué ❑ (cocher la case)	Contrôle des licences effectué ❑ (cocher la case)
Avant match / Après match	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 "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'orde de la feuille "licences"

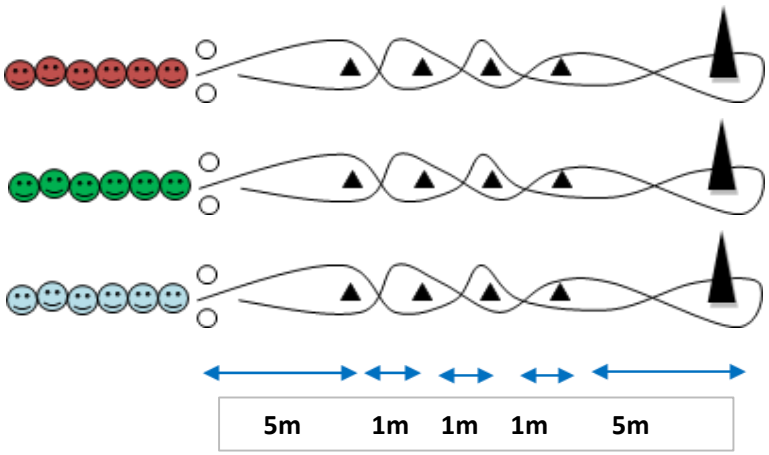
* Tous les joueurs participent au défi

* 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 2ème joueur **marque 2 points**
> Le 3ème 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'orde de la feuille "licences"

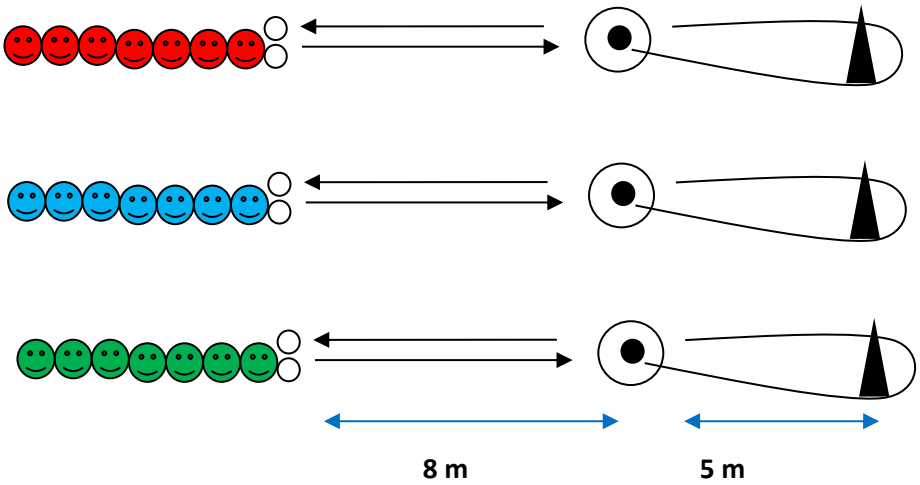
* Tous les joueurs participent au défi

* 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 2ème joueur **marque 2 points**
> Le 3ème 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...