

1 EQUIPE A : EQUIPE B : EQUIPE C :

* Entourer la date du plateau

J	DATES*	DEFIS
RDF	14/09/2024	Rentrée du Foot
1	21/09/2024	Conduite de Balle
2	28/09/2024	Jonglerie Pieds et Tête
3	05/10/2024	Vitesse - Maîtrise
4	12/10/2024	Conduite de Balle

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

DEFI EQUIPE A
..... Points

DEFI EQUIPE B
..... Points

DEFI EQUIPE C
..... Points

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						
Nombre de Points + =Points + =Points + =Points			
Addition des pts des 2 matchs						

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 "LICENCES" - U11 PHASE N°1 - 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 :			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	Nom - Prénom	N° de licence	E	Nom - Prénom	N° de licence	E	Nom - Prénom	N° de licence
D	Nom - Prénom	N° de licence	D	Nom - Prénom	N° de licence	D	Nom - Prénom	N° de licence

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 Avant match Après match	Signature responsable équipe B Avant match Après match	Signature responsable équipe C Avant match Après match
--	--	--

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

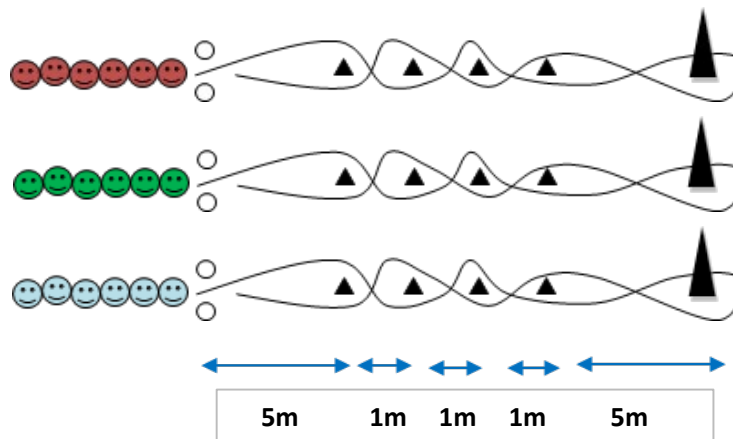
Au signal, les 3 joueurs font le parcours comme indiqué sur le schéma (ils peuvent commencer par contourner le 1er cône par la droite ou par la gauche)

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

> Le 2^{ème} joueur **marque 2 points**

> Le 3^{ème} 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 débarrasse 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 débarrasse pas du défi !!!
Celui-ci permet aux éducateurs d'observer
une progression technique du joueur...**

LE DEFI VITESSE MAITRISE

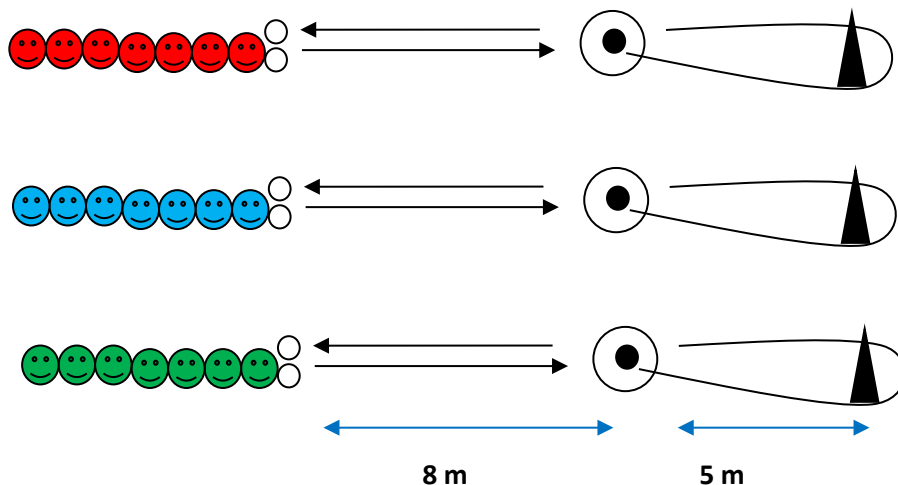
EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

- * 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^{ème} joueur **marque 2 points**
- > Le 3^{ème} 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 débarrasse pas du défi !!!
Celui-ci permet aux éducateurs d'observer
une progression technique du joueur...**