



EQUIPE A :

1

EQUIPE B :

| J | DATES* | DEFIS |
|----------|------------|------------------------|
| 1 | 12/03/2022 | Tir en mouvement |
| 2 | 19/03/2022 | Circuit en 8 |
| 3 | 09/04/2022 | Jonglage |
| 4 | 30/04/2022 | Tir en mouvement |
| 5 | 07/05/2022 | Circuit en 8 |
| Fest Dép | 21/05/2022 | Festival Départemental |
| 6 | 28/05/2022 | Jonglage |
| 7 | 11/06/2022 | Tir en mouvement |

* Entourer la date du plateau

2

| Equipe A | | Equipe B | |
|--------------|--|--------------|--|
| 1 | | 1 | |
| 2 | | 2 | |
| 3 | | 3 | |
| 4 | | 4 | |
| 5 | | 5 | |
| 6 | | 6 | |
| 7 | | 7 | |
| 8 | | 8 | |
| 9 | | 9 | |
| 10 | | 10 | |
| 11 | | 11 | |
| 12 | | 12 | |
| Total | | Total | |

| ATTRIBUTION DES POINTS DU DEFIS | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|----------|
| DEFI JONGLERIE PIEDS + TETE | > 400 | 3 points |
| | ≤ 400 et > 250 | 2 points |
| | ≤ 250 | 1 point |
| | NON Réalisé | 0 point |
| DEFI CIRCUIT EN 8 DEFI TIR | Premier | 3 points |
| | Second | 1 point |
| | En cas d'égalité 2 points partout | |
| DEFI JONGLAGE EN MOUVEMENT | NON Réalisé | 0 point |

| DEFI EQUIPE A | DEFI EQUIPE B |
|---------------|---------------|
| Points | Points |

3

RESULTAT DU MATCH

| | EQUIPE A | EQUIPE B |
|--|--------------|--------------|
| Nombre de Buts | Buts | Buts |
| Victoire : 3 Points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point | | |
| Nombre de Points | Points | Points |

REMARQUES:

4

RESULTAT DU PLATEAU

Le Résultat ci-dessous est à saisir sur FootClubs

| EQUIPE A | EQUIPE B | |
|-------------------|--|--------------|
| Points | Total des Points DEFI + MATCH | Points |
| EQUIPE A | EQUIPE B | |
| | Noms des Dirigeants | |
| Signatures | | |

FEUILLE "LICENCES" - U11 PHASE N°2 - Saison 2021 - 2022

Joueurs nés en 2009 et 2010 - Joueuses nées en 2008, 2009 et 2010 - Possibilité de Faire jouer 3 Joueurs U9 (2011) 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 Contrôle des licences effectué <input type="checkbox"/> (cocher la case) | | Signature responsable équipe A Contrôle des licences effectué <input type="checkbox"/> (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 "RESULTATS".

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.

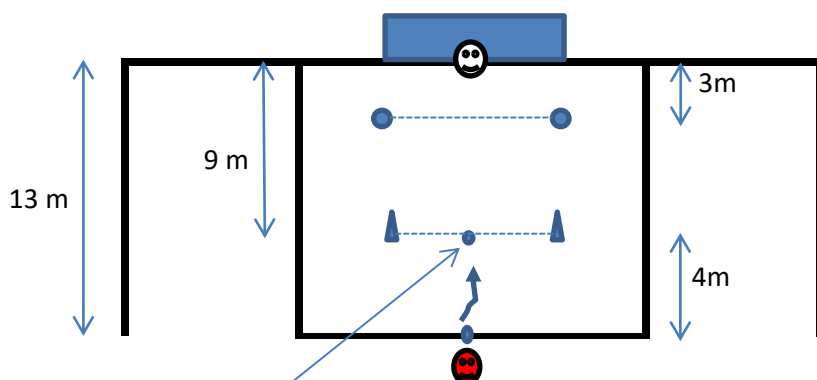
* Si une équipe est composée de 8 joueurs, le résultat se fera en fonction des 8 passages.
Si une équipe est composée de 10 joueurs, ils participent tous et à la fin du défi, l'éducateur retiendra que les 8 meilleurs résultats. Cette équipe aura donc 2 "chances" supplémentaires pour marquer des points.

* 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)

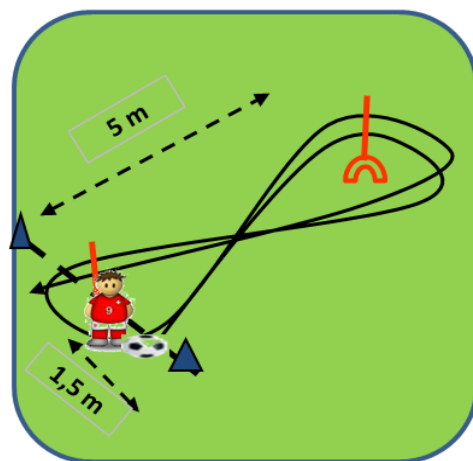
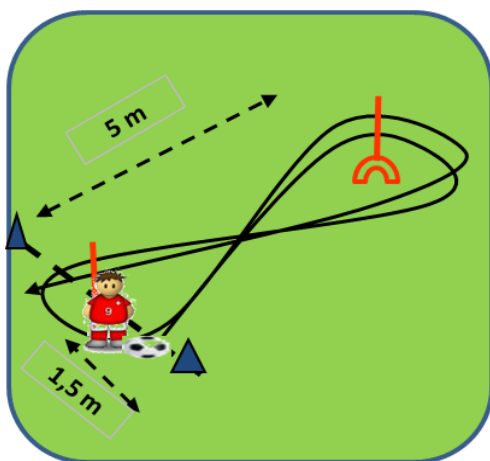
Si la diagonale n'est pas respectée et/ou si le joueur ne passe pas entre les coupelles et le piquet de départ et arrivée: essai nul (course perdue)

* 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...**