FEUILLE DE PLATEAU - U11 PHASE N°2 - Saison 202 - 2023

Joueurs nés en 2012 et 2013 - Joueuses nées en 2011, 2012 et 2013 - Possibilité de Faire jouer 3 Joueurs U9 (2014)

J	DATES*	DEFIS
RDF	17/09/2022	Rentrée du Foot
1	24/09/2022	Conduite de Balle
2	01/10/2022	Jonglerie Pieds et Tête
3	08/10/2022	Vitesse - Maîtrise
4	15/10/2022	Conduite de Balle
JDC	22/10/2022	Jour de Coupe
5	12/11/2022	Jonglerie Pieds et Tête
6	19/11/2022	FOOT5/CITY STADE
7	26/11/2022	Vitesse - Maîtrise

* Entourer la date du plateau

1

EQUIPE A	.....	EQUIPE B	.....

2 RESULTAT DU DEFI

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

Equipe B	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
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 CONDUITE et DEFI VITESSE MAITRISE	Premier	3 points
	Si Egalité	2 points
	Second	1 point
	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 : 3Points - Egalité: 2 points - Défaite: 1 point

	EQUIPE A	EQUIPE B
Nombre de 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
..... Points	Total des Points DEFI + MATCH	..... Points
EQUIPE A		**EQUIPE B**
.....	Noms des Dirigeants	.....
	Signatures	

FEUILLE "LICENCES" - U11 PHASE N°2 - Saison 2022 - 2023

Joueurs nés en 2012 et 2013 - Joueuses nées en 2011, 2012 et 2013 - Possibilité de Faire jouer 3 Joueurs U9 (2014) autorisés médicalement

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		

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 ❑ (cocher la case)

Avant match	Après match

Signature responsable équipe A

Contrôle des licences effectué ❑ (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 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

*Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques (voir croquis).

*Le défi s'effectue entre 2 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B)

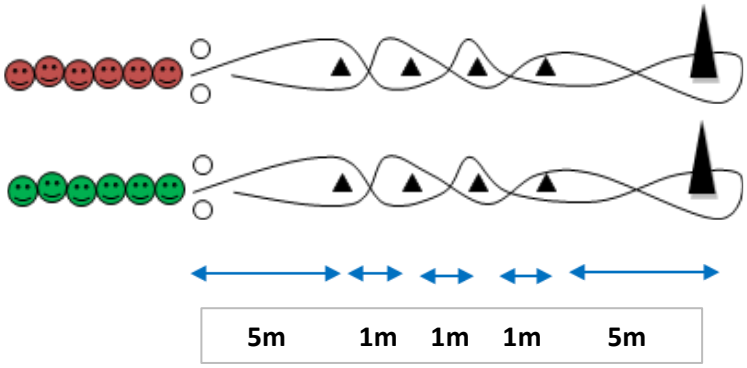
*Mettre les joueurs dans l'orde de la feuille de Match

* Tous les joueurs participent au défi

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

Au signal, les 2 joueurs font le parcours comme indiqué sur le schémas (ils peuvent commencer par contourner le 1er cône par la doite ou par la gauche)

> Le 1er joueur qui STOP son ballon derrière la ligne de départ **marque 2 points**
> Le perdant **marque 0 point**
> En cas d'égalité ils **marquent 1 points**



*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, l'autre équipe marque 1 point.
Si match nul, chaque équipe marque 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….) au milieu du terrain de football avant de commencer.

2) Mettre les joueurs par 2 et par numéros, 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
……
le numéro 12 de l'équipe A avec le numéro 12 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 les éducateurs qui vont inscrire les résultats que vont donner les joueurs : Exemple :

le numéro 1 de l'équipe A ***annonce*** les résultats du numéro 1 de l'équipe B
ET le numéro 1 de l'équipe B ***annonce*** les résultats du numéro 1 de l'équipe A

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.
* Surfaces de rattrapages autorisées mais non comptabilisées

* Le joueur possède 2 essais pour réaliser sa performance. La meilleure sera notée sur la feuille de matchs "Annexe" 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 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

*Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques (voir croquis).

*Le défi s'effectue entre 2 joueurs (un de l'équipe A, un de l'équipe B)

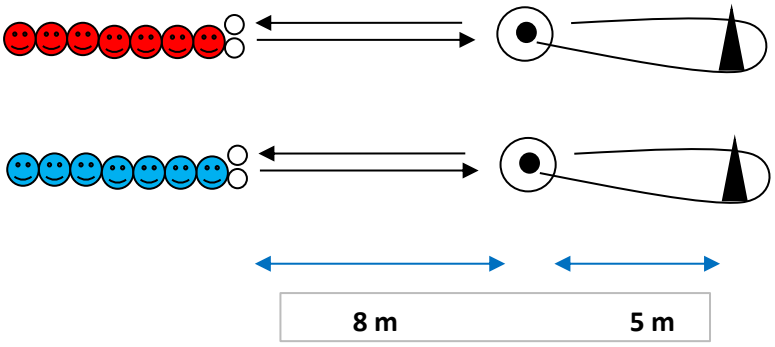
*Mettre les joueurs dans l'orde de la feuille de Match

* Tous les joueurs participent au défi

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

Au signal, les 2 joueurs partent, sprint 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 2 points**
> Le 2e joueur **marque 0 point**
> En cas d'égalité, ils marquent **1 point chacun**



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

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