

FEUILLE DE PLATEAU

U10 / U11 - SAISON 2018/2019

Date : 22/09/2018

Phase : **1** - 2 - 3

Site Accueil n° :

Club organisateur :

Nature du plateau : **Rentrée des U11**

Niveaux : 1, 2 et 3

Temps de jeu : 4 équipes (3x16') et 3 équipes (2x25') + Test jonglerie +
Quizz Joueurs EDF

Organisation des rencontres :

Terrain	Match		Score		Arbitre
1	A	B			
	C effectue le Test Jonglerie				
1	A	C			
	B effectue le Test Jonglerie				
1	B	C			
	A effectue le Test Jonglerie				

Equipes	Points			Total Points	Signature
	Match 1	Match 2	Quizz		
A					
B					
C					

A l'issue des rencontres les équipes A / B et C effectuent ensemble le Quizz Arbitrage et Citoyenneté

Rappel : Victoire = 4 pts, Nul = 2 pts et Défaite = 1 pt

DEROULEMENT DU PLATEAU ET REMARQUES :

Mise en place : du Test Jonglerie oui non / d'un café d'accueil oui non / d'un goûter oui non

Clubs ayant prévenus de leur absence :

Clubs n'ayant pas prévenus de leur absence :

Nombre de filles présentes sur le plateau :

OBSERVATIONS DIVERSES :

RESPONSABLE DU PLATEAU :

NOM :

N° tél :

Prénom :

N° licence :

Signature :

FEUILLE DE PLATEAU A RENVoyer DANS LES 48H

FEUILLE DE PLATEAU

U10 / U11 - SAISON 2018/2019

FEUILLE DE PRESENCE ET JONGLERIE

EQUIPE RECEVANTE (A) :							
EDUCATEURS				<u>Objectifs jonglerie</u>			
Nom & Prénom		N° Licence		Obj.1 = 40 P Fort / Obj.2 = 20 Têtes			
JOUEURS							
N°	Nom & Prénom	N° Licence	Objectif 1		Objectif 2		Total (P+T)
			Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
TOTAL DES 8 MEILLEURS							

EQUIPE VISITEUSE (B) :							
EDUCATEURS				<u>Objectifs jonglerie</u>			
Nom & Prénom		N° Licence		Obj.1 = 40 P Fort / Obj.2 = 20 Têtes			
JOUEURS							
N°	Nom & Prénom	N° Licence	Objectif 1		Objectif 2		Total (P+T)
			Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
TOTAL DES 8 MEILLEURS							

FEUILLE DE PLATEAU

U10 / U11 - SAISON 2018/2019

EQUIPE VISITEUSE (C) :							
EDUCATEURS							
	Nom & Prénom	N° Licence	Objectifs jonglerie Obj.1 = 40 P Fort / Obj.2 = 20 Têtes				
JOUEURS							
N°	Nom & Prénom	N° Licence	Objectif 1		Objectif 2		Total (P+T)
			Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
TOTAL DES 8 MEILLEURS							

LES LOIS DU JEU

Licencié(e)s	né(e)s en 2008 et 2009, possibilité de déclasser pour les filles nées en 2007
Terrain	60/70 m de longueur sur 45/55 mètres de largeur (tolérance + ou - 2 ou 3 mètres). Zone du GdB 13 x 26 m.
Buts	6 m x 2 m
Ballon	Taille n°4
Effectif	8 + 3 remplaçants max
Remplacement	Changement libre, système futsal
Equipements	Protège-tibias obligatoires
Arbitrage	L'arbitre doit être licencié (jeune joueur, dirigeant)
Temps de jeu	Temps de jeu effectif : 2x25 min. ou 3x16 min. Contenu : matchs + défi/test jonglerie
Coups Francs	Directs ou indirects, adversaires à 6 mètres
Remise en Touche	À la main
Coup Pied Réparation	Toute faute commise dans la surface de réparation (13 m. x 26 m.) est sanctionnée par un coup de pied de réparation, situé à 9 mètres du but
Coup pied but (6 mètres)	Tiré à 9 mètres, à un mètre à droite ou à gauche du point de réparation
Passe au GB	Le gardien ne peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe délibérée d'un partenaire ou sur une rentrée de touche (sanction : coup franc indirect aux 13 m, perpendiculaire à la faute, avec mur à 6 m).
Règles spécifiques	Identification de la zone technique / Banc exemplaire 2- Dégagements du GB de volée et ½ volée interdits (reprise du jeu : coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres, mur autorisé à 6 m.)
Taux de participation des joueurs : AU - 50% du tps de jeu total, sans aucune distinction de niveau !	



FOOT à 8 : les fautes qui entraînent un coup franc indirect :

Jeu dangereux sans contact

(ex. : pied haut)

Hors jeu

Passe retrait au GB (quand le gardien se saisit du ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire ou sur une touche)