



PLANNING ET ORGANISATION DES DEFIS EN U11

FOOT A 8

LES OBJECTIFS PAR PHASE

LES DIFFERENTS DEFIS

REGLES ET OBJECTIFS	
Lever du ballon à la main en 1 ^{ère} phase. Lever du ballon au pied en 2 ^{ème} phase. * 2 manches par défi ⇒ Chaque manche = 1 thème technique. * 2 manches par défi ⇒ 2 essais par thème	
1^{ère} phase : Septembre et Décembre (5 journées)	
<u>Criterion 1 et 2</u>	<u>Criterion 3</u>
J1 et J4 : DEFI TIR AU BUT J2 : 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN J3 et J5 : JONGLAGE (objectif Pieds fort 40 et 20 pieds faible)	PAS DE DEFI
2^{ème} phase : Janvier à Juin (10 journées)	
<u>Criterion 1 et 2</u>	<u>Criterion 3</u>
<u>J1, J4 et J7 : DEFI TIR AU BUT</u> <u>J2, J5 et J8 : DEFI 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN</u> <u>J3, J6, J9 et J10 : JONGLAGE</u> 1 ^{ère} manche : Jonglages pieds alternés (Objectifs 40) 2 ^{ème} manche : Jonglages tête (Objectifs 20)	<u>J1, J4 et J7 : DEFI TIR AU BUT</u> <u>J2, J5 et J8 : DEFI 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN</u> <u>J3, J6, J9 et J10 : JONGLAGE</u> 1 ^{ère} manche : Jonglages pied fort (Objectifs 30) 2 ^{ème} manche : Jonglages tête (Objectifs 10)

• **LE JONGLAGE :**

DECOMPTE DEFI "JONGLAGE"

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve "Défi Jonglage"

Organisation du défi jonglage :

-Faire jongler les enfants par numéro sur la feuille de match. Ainsi le gardien de l'équipe A jongle avec le gardien de l'équipe B. Le numéro 2 de l'équipe A jongle avec le numéro 2 de l'équipe B.

JONGLAGE							
EQUIPE A				EQUIPE B			
PRENOM	THEME 1	THEME 2	TOTAL	PRENOM	THEME 1	THEME 2	TOTAL
1 ALEX	25	12	37	1 ABDEL	15	13	28
2 SOFIANE	26	7	33	2 MATHIS	15	15	30
3 SARAH	40	19	59	3 YANNIS	37	20	57
4 QUENTIN	25	13	38	4 JEOFFREY	31	14	45
5 ALI	40	2	42	5 AMADOU	35	16	51
6 WILLIAM	15	7	22	6 ILIES	19	3	22
7 SASHA	12	4	16	7 CLEMENCE	12	9	21
8 EWEN	39	12	51	8 ROMAIN	40	20	60
				9 MATHIEU	8	5	13
			3V/2N/3D				3V/2N/3D
 VICTOIRE		 NUL		 DEFAITE			

Si une équipe A est 10 joueurs et une équipe B 8. Le 8^{ème} de l'équipe B jongle (B jongle une seule fois) contre le 8, 9 et 10^{ème} de l'équipe A. On compare le résultat de tous les joueurs. Si B en bat en moins 2 de A alors le point lui est attribué. 1 seul point. Si B avait bat autant de joueur de A que A avait battu B alors match nul.

L'équipe vainqueur du défi se voit attribuer 1 point.

En cas d'égalité, chaque équipe marque 0 point.

Si les résultats du défi ne sont pas clairement définis ou si les défis n'ont pas été effectués :

0 point à chaque équipe. Si une équipe refuse de faire le défi, le mentionner dans la case "Réserve d'avant match".

L'équipe vainqueur du défi se voit attribuer 1 point.

En cas d'égalité, chaque équipe marque 0 point.

Si les résultats du défi ne sont pas clairement définis ou si les défis n'ont pas été effectués :

0 point à chaque équipe. Si une équipe refuse de faire le défi, le mentionner dans la case "Réserve d'avant match".



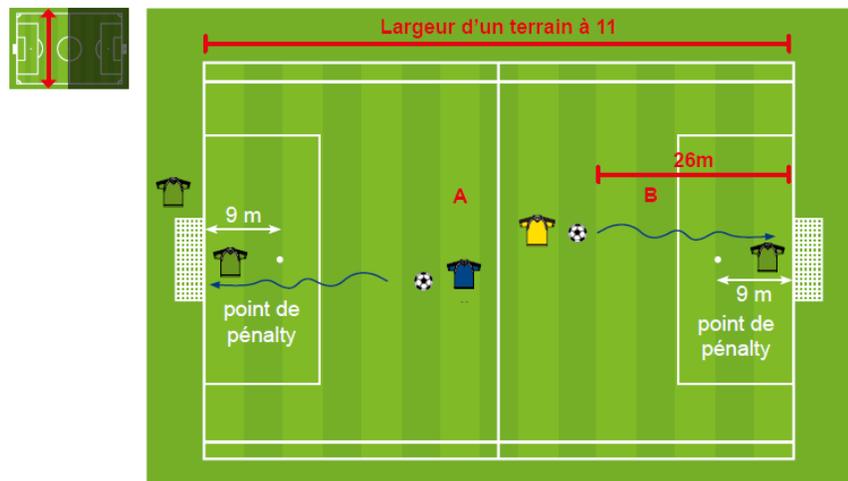
TOUS LES JOUEURS TIRENT AU MOINS UNE FOIS AVANT CHAQUE RENCONTRE
AUTANT DE TIRS POUR CHAQUE EQUIPE
LE GARDIEN TIRE AUSSI AU BUT
IL PEUT Y AVOIR EGALITE

- LE DEFI COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)**



- LE DEFI 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN**

DEPART A 26 METRES DU BUT. 6 SECONDES POUR MARQUER
SI LE BALLON EST REMIS EN JEU (Poteau, gardien, barre), possibilité de retirer dans la limite des 6 sec.
UTILISER LES 2 BUTS
DEPART SIMULTANE SUR CHACUN DES BUTS
CHAQUE JOUEUR DE L'EQUIPE PASSE AU MOINS UNE FOIS



SI LES 2 JOUEURS MARQUENT EN
MOINS DE 6sec alors EGALITE.