



# DISTRICT DE L'AUDE DE FOOTBALL - FEUILLE DE MATCH U11

SAISON 2019 / 2020

LIEU .....

DATE .....

POULE .....

A Club Receptant .....

B Club Visiteur .....

C Club Visiteur .....

## ORDRE DES MATCHES & RESULTAT DES RENCONTRES

MATCH N°1	Equipe A	Equipe B	..... / ..... (en chiffre) ..... / ..... (en lettre)
MATCH N°2	Equipe A	Equipe C	..... / ..... (en chiffre) ..... / ..... (en lettre)
MATCH N°3	Equipe B	Equipe C	..... / ..... (en chiffre) ..... / ..... (en lettre)

## RESULTAT EPREUVE DE JONGLERIE

EQUIPES	Total des 8 meilleurs	Nbre de points obtenus
Equipe A		
Equipe B		
Equipe C		

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE A

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE B

SIGNATURE DU RESPONSABLE EQUIPE C

### RAPPEL LOIS DU JEU - FOOT A 8 - CATEGORIE U11

<b>Rappel</b>	<b>Chaque équipe joue 2 matches.</b>
<b>Nbre de joueurs</b>	Football à 8 + 4 remplaçants
<b>Durée rencontres</b>	2 mi-temps de 2 fois 12 minutes. En l'absence d'une équipe, 1 match de 2 fois 25 minutes
<b>Arbitrage</b>	1 mi-temps par responsable concerné par le match.
<b>Hors-jeu</b>	Sanctionné dans la zone des 13 mètres uniquement.
<b>Coup Francs</b>	Directs ou indirects.
<b>Pénalty</b>	Toutes fautes passibles d'un coup franc direct commise dans la surface de réparation entraîne un pénalty à 9 m.
<b>Sortie de but</b>	ballon situé à 9 mètres (niveau du point de pénalty).
<b>Gardien de but</b>	Prise de balle à la main du gardien de but sur une passe délibérée d'un partenaire = coup franc indirect (mur autorisé) à l'endroit de la faute sur la ligne des 13 m.
<b>Relance du Gardien</b>	A la main ou au pied : ballon posé au sol, Gardien inattaquable dans sa surface. Dégagement dans les 6".
<b>Coaching</b>	pendant le jeu, autres que valorisations : proscrits.



**PENSEZ A REMETTRE AU CLUB ORGANISATEUR VOTRE FEUILLE DE PRESENCE**

**Feuille de match à retourner, accompagnée des feuilles de présence, impérativement dans les 48 heures (sous peine d'amende) à l'adresse suivante : District de l'Aude de Football - BP 1037 - 11 860 CARCASSONNE CEDEX 9**

### OBSERVATIONS

**A la fin du match, protocole convivialité obligatoire : serrer la main de l'adversaire, de l'entraîneur adverse et de l'arbitre.**

# ANNEXE FEUILLE DE MATCH - EPREUVE DE JONGLERIE

## EQUIPE A

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS</b>					

## EQUIPE B

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS</b>					

## EQUIPE C

N°	Jonglerie Pieds		Jonglerie Tête		Total (40 max)
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS</b>					

**Toutes les équipes présentes sur le Tournoi doivent effectuer l'épreuve de jonglerie.**

**3 équipes présentes :** l'équipe, lorsqu'elle ne joue pas, effectue l'épreuve de jonglerie. L'éducateur comptabilise les contacts effectués par son équipe.

**2 équipes présentes :** Cette épreuve se fait avant le match. Les éducateurs ou responsables d'équipes comptabiliseront les contacts effectués par l'équipe adverse.

**Objectifs pour tous les joueurs**

**PIEDS** 30 CONTACTS

**TETE** 10 CONTACTS

**2 ESSAIS PAR TEST :** Si l'objectif n'est pas atteint au 1er essai, un 2ème essai est accordé dans la continuité.

- **Jonglerie pieds :** Le départ se fera ballon au sol (**toléré à la main jusqu'à Noël**). Pas de contact de rattrapage (genou).

- **Jonglerie tête :** le ballon est lancé à la main.

Quand tous les joueurs ont effectué l'épreuve, l'éducateur ou responsable d'équipe entoure les 8 meilleures performances. Le total de l'équipe ne peut dépasser 320 jonglages (8 fois x 40 (30 contacts pieds+10 contacts tête)=320. En fonction du total des 8 meilleurs résultats, l'équipe obtient soit 4,3,2,1 point comme indiqué ci-dessous.

4 points si le total des 8 meilleures performances est supérieur à 240 (**4 points si >240**)

3 points si le total des 8 meilleures performances est inférieur ou égal 240 à et supérieur à 160 (**3 points si > 160 et ≤ 240**)

2 points si le total des 8 meilleures performances est inférieur ou égal à 160 et supérieur à 96 (**2 points si > 96 et ≤ 160**)

1 point si le total est inférieur ou égal à 96 (**1 point si ≤ 96**)

0 point si l'épreuve n'a pas été réalisée.

Cette épreuve de jonglerie a pour objectif d'observer et de valoriser la progression technique de vos joueurs.

**Ne la galvaudez pas !!!**

