



Rentrée du Foot U11

samedi 16 septembre 2017

Formule Plateau

à 8 EQUIPES

Site accueil :

9h30 : ACCUEIL DES EQUIPES - DISTRIBUTION FEUILLE DE MATCH - CONTRÔLE DES LICENCES

9h45 : Programme de la journée - Explication des Lois du Jeu - Préconisation Arbitrage à la touche par les jeunes

Horaire		Matches de 1 x 16 minutes		Atelier Educatif	Atelier Technique
		TERRAIN 1	TERRAIN 2	PEF	Jonglage et Conduite
10h00	(1 ^{er} match)	1A : 2A :	3A : 4A :	POULE B	
10h25	(1 ^{er} match)	1B : 2B :	3B : 4B :	POULE A	
10h50	(2 ^{ème} match)	1A : 3A :	2A : 4A :		POULE B
11h15	(2 ^{ème} match)	1B : 3B :	2B : 4B :		POULE A
11h40	(3 ^{ème} match)	1A : 4A :	2A : 3A :		
12h05	(3 ^{ème} match)	1B : 4B :	2B : 3B :		

12h30 : CLOTURE - GOUTER

<u>POULE A</u>	<u>POULE B</u>
1A : _____	1B : _____
2A : _____	2B : _____
3A : _____	3B : _____
4A : _____	4B : _____

DEROULEMENT :

a) 3 matchs d'une période de 16 minutes au TOTAL - **Alternance MATCH - ATELIER**

b) Avant chaque match, on procède à une formule Jour de coupe (4 Tirs au but puis mort subite)

c) Au niveau de l'espace ATELIER, un responsable est présent pour donner les consignes au responsable de l'équipe.

d) Si il manque une équipe (3 au lieu de 4), récupérer à tour de rôle une équipe d'une autre poule.



Rentrée du Foot U11
samedi 10 septembre 2016

Formule Plateau
à 12 EQUIPES

Site accueil :

9h30 : ACCUEIL DES EQUIPES - DISTRIBUTION FEUILLE DE MATCH - CONTRÔLE DES LICENCES

9h45 : Programme de la journée - Explication des Lois du Jeu - Préconisation Arbitrage à la touche par les jeunes

Horaire		Matches de 1 x 16 minutes			Atelier Educatif	Atelier Technique
		TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	PEF	Jonglage et Conduite
10h00	(1 ^{er} match)	1A : 2A :	3A : 4A :	1B : 2B :	POULE C	3B et 4B
10h25	(1 ^{er} match)	1C : 2C :	3C : 4C :	3B : 4B :	POULE A	1B et 2B
10h50	(2 ^{ème} match)	1A : 3A :	2A : 4A :	1B : 3B :	2B et 4B	POULE C
11h15	(2 ^{ème} match)	1C : 3C :	2C : 4C :	2B : 4B :	1B et 3B	POULE A
11h40	(3 ^{ème} match)	1A : 4A :	2A : 3A :	1B : 4B :		
12h05	(3 ^{ème} match)	1C : 4C :	2C : 3C :	2B : 3B :		
12h30 : CLOTURE - GOUTER						

<u>POULE A</u> 1A : 2A : 3A : 4A :	<u>POULE C</u> 1C : 2C : 3C : 4C :
<u>POULE B</u> 1B : 2B : 3B : 4B :	

DEROULEMENT :

- a) 3 matchs d'une période de 16 minutes au TOTAL - **Alternance MATCH - ATELIER**
- b) Avant chaque match, on procède à une formule Jour de coupe (4 Tirs au but puis mort subite)
- c) Au niveau de l'espace ATELIER, un responsable est présent pour donner les consignes au responsable de l'équipe.
- d) Si il manque une équipe (3 au lieu de 4), récupérer à tour de rôle une équipe d'une autre poule.



Rentrée du Foot U11

samedi 10 septembre 2016

Formule Plateau

à 16 EQUIPES

Site accueil :

9h30 : ACCUEIL DES EQUIPES - DISTRIBUTION FEUILLE DE MATCH - CONTRÔLE DES LICENCES

9h45 : Programme de la journée - Explication des Lois du Jeu - Préconisation Arbitrage à la touche par les jeunes

Horaire		Matches de 1 x 16 minutes				Atelier Educatif	Atelier Technique
		TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	PEF	Jonglage et Conduite
10h00	(1 ^{er} match)	1A : 2A :	3A : 4A :	1C : 2C :	3C : 4C :	POULE B	POULE D
10h25	(1 ^{er} match)	1B : 2B :	3B : 4B :	1D : 2D :	3D : 4D :	POULE A	POULE C
10h50	(2 ^{ème} match)	1A : 3A :	2A : 4A :	1C : 3C :	2C : 4C :	POULE D	POULE B
11h15	(2 ^{ème} match)	1B : 3B :	2B : 4B :	1D : 3D :	2D : 4D :	POULE C	POULE A
11h40	(3 ^{ème} match)	1A : 4A :	2A : 3A :	1C : 4C :	2C : 3C :		
12h05	(3 ^{ème} match)	1B : 4B :	2B : 3B :	1D : 4D :	2D : 3D :		
12h30 : CLOTURE - GOUTER							

<u>POULE A</u> 1A : _____ 2A : _____ 3A : _____ 4A : _____	<u>POULE C</u> 1C : _____ 2C : _____ 3C : _____ 4C : _____
<u>POULE B</u> 1B : _____ 2B : _____ 3B : _____ 4B : _____	<u>POULE D</u> 1D : _____ 2D : _____ 3D : _____ 4D : _____

DEROULEMENT :

- a) 3 matchs d'une période de 16 minutes au TOTAL - **Alternance MATCH - ATELIER**
- b) Avant chaque match, on procède à une formule Jour de coupe (4 Tirs au but puis mort subite)
- c) Au niveau de l'espace ATELIER, un responsable est présent pour donner les consignes au responsable de l'équipe.
- d) Si il manque une équipe (3 au lieu de 4), récupérer à tour de rôle une équipe d'une autre poule.