



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE (1/3)



COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE ?

> Différentes formules sont possibles.

> Chaque rencontre **est précédée d'une épreuve technique** (coup de pied de réparation ou 1 c 1 avec le gardien). En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

POUR COMMENCER

« 1 c 1 après conduite »

« Coup de pied de réparation »

Tous les joueurs doivent tirer au moins une fois dans la journée. (Minimum 4 par rencontre)

L'ordre des tireurs par rencontre est précisé en amont de la journée sur la fiche dédiée.

FORMULE RENCONTRES AU CHOIX

3 x 16 minutes

A x B | C x D

Vainqueur M1 x Perdant M2
Vainqueur M2 x Perdant M1

Vainqueur M1 x Vainqueur M2
Perdant M1 x Perdant M2

2 x 25 minutes

A x B | C x D

Vainqueurs
Perdants

COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU



U10/U11

CALENDRIER
DE LA SAISON U10/U11

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

ACTIONS PONCTUELLES U10/U11 > + 2 FOOT > JOUR DE COUPE > ORGANISATION > COMMENT ORGANISER UN JOUR DE COUPE (2/3)



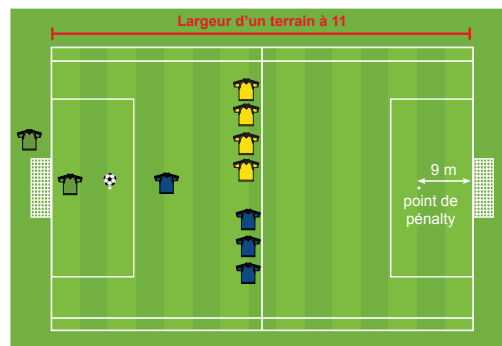
ORGANISATION DES COUPS DE PIED DE RÉPARATION

> 4 tireurs par match,

> Faire tirer tout le monde une fois lors du rassemblement,

> Dont le gardien de but,

> En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e tireur s'avance...



COMMENT
ORGANISER UN
JOUR DE COUPE ?

ESPACES DE JEU

LOIS DU JEU

