



Rentrée du Foot U11

samedi 14 septembre 2019

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 14 septembre 2019

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

<p align="center">POULE A</p> <p>1A : _____</p> <p>2A : _____</p> <p>3A : _____</p> <p>4A : _____</p>	<p align="center">POULE C</p> <p>1C : _____</p> <p>2C : _____</p> <p>3C : _____</p> <p>4C : _____</p>
<p align="center">POULE B</p> <p>1B : _____</p> <p>2B : _____</p> <p>3B : _____</p> <p>4B : _____</p>	

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 14 septembre 2019

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

<p style="text-align: center;">POULE A</p> <p>1A : _____</p> <p>2A : _____</p> <p>3A : _____</p> <p>4A : _____</p>	<p style="text-align: center;">POULE C</p> <p>1C : _____</p> <p>2C : _____</p> <p>3C : _____</p> <p>4C : _____</p>
<p style="text-align: center;">POULE B</p> <p>1B : _____</p> <p>2B : _____</p> <p>3B : _____</p> <p>4B : _____</p>	<p style="text-align: center;">POULE D</p> <p>1D : _____</p> <p>2D : _____</p> <p>3D : _____</p> <p>4D : _____</p>

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.