



# DISTRICT DE L'ESSONNE DE FOOTBALL

District de l'Essonne - 52 rue du Mesnil - CS 230009 - 91220 BRÉTIGNY SUR ORGE Fax : 01-60-84-65-74  
Association déclarée sous le n° 02897 du 23.12.80



## FOOTBALL à 8 - U10/U11 - CRITERIUM CLASSIQUE FEUILLE DE RENCONTRES - PHASE 2 (janvier à juin)

Fair-Play - Le football est un jeu - Le premier droit de l'enfant est de participer

**Obligation : Tous les enfants doivent participer à la rencontre avec un temps de jeu égal de 50% minimum**

<b>DATE</b> : ...../...../.....	<b>JOURNEE N°</b> : .....	<b>POULE</b> : .....
---------------------------------	---------------------------	----------------------

**Club RECEVANT** : .....

Nom du responsable de catégorie : .....	N° de licence : .....
---	-----------------------

**Club VISITEUR** : .....

Nom du responsable de catégorie : .....	N° de licence : .....
---	-----------------------

RESULTATS DES RENCONTRES			SIGNATURE RESPONSABLE CLUB RECEVANT
EQUIPES	But(s) Club Recevant	But(s) Club Visiteur	
N° 1			
Nom de l'arbitre : ..... N° de licence : .....			
N° 2			SIGNATURE RESPONSABLE CLUB VISITEUR
Nom de l'arbitre : ..... N° de licence : .....			
N° 3			
Nom de l'arbitre : ..... N° de licence : .....			
N° 4			
Nom de l'arbitre : ..... N° de licence : .....			

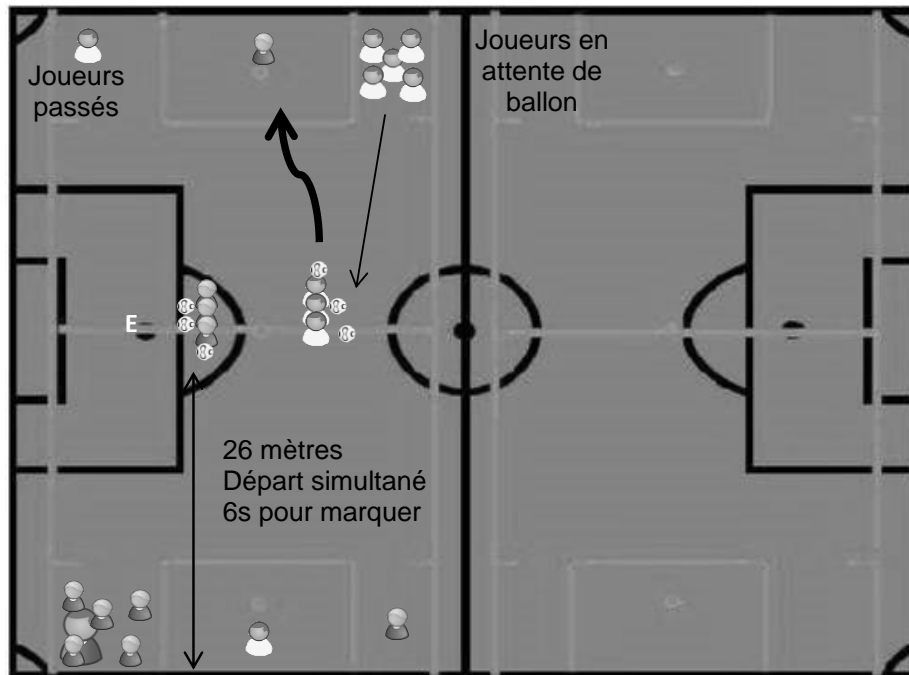
<p>Tps : 2x25 min pour toutes les équipes</p> <p>Rappelez l'adversaire pour confirmer les horaires et le lieu des rencontres</p> <p>Défi Shoot-out (1c1 avec le gardien) à réaliser avant ou après les rencontres</p>	<p><u>Règles du jeu :</u></p> <p>1) Relance du gardien à la main ou au pied avec le ballon au sol (pas de volée ou demi-volée)</p> <p>2) hors-jeu à partir de la ligne des 13 mètres</p>
---	--

**Feuille de RENCONTRE(S) à retourner au DISTRICT avant le mardi midi suivant la date d'organisation.**

**NB : L'absence de renseignements demandés entrainera des sanctions financières**

## FOOTBALL à 8 - U10/U11 - CRITERIUM CLASSIQUE

### Shoot-out (1c1 avec le gardien) - Phase 2 (Janvier/Juin)



#### CONSIGNES

Départ simultané d'un joueur de chaque équipe vers le but adverse (départ à 26m du but)  
Le joueur a 6 secondes pour essayer de marquer, l'action se termine si le ballon sort du terrain, est capté par le gardien ou au bout de 6s (top donné par un des éducateurs)  
Si une équipe est en infériorité numérique, les joueurs supplémentaires passent seuls.  
Aucun joueur ne passe 2 fois.  
L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.

#### RESULTATS DU SHOOT OUT

nombre de buts marqués en moins de 6s

EQUIPE 1		EQUIPE 2		EQUIPE 3		EQUIPE 4	
RECEVANT	VISITEUR	RECEVANT	VISITEUR	RECEVANT	VISITEUR	RECEVANT	VISITEUR

MOTIF SI DEFIS NON REALISES:

OBSERVATIONS / JOUEURS BLESSES