



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



FEUILLE DE RENCONTRES U13 ESSONNE FOOTBALL à 11 - PHASE 1

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

DATE :

JOURNEE N° :

POULE :

Club RECEVANT :

Nom du responsable de catégorie :

N° de licence :

Club VISITEUR :

Nom du responsable de catégorie :

N° de licence :

RESULTATS DES RENCONTRES

EQUIPES	But(s) Club Recevant	But(s) Club Visiteur	SIGNATURE RESPONSABLE CLUB RECEVANT
N ° 1			
Nom de l'arbitre : N° de licence :			
			SIGNATURE RESPONSABLE CLUB VISITEUR

Tps : 2x30 min avec pause coaching de 2 min au bout de 15min
Reprise du jeu : engagement effectué par la même équipe qu'au début de la période
Défi Shoot-out (1c1 avec le gardien) à réaliser avant ou après les rencontres

Règles du jeu :

- 1) Relance du gardien à la main ou au pied avec le ballon au sol (pas de volée ou demi-volée)
- 2) hors-jeu à la ligne médiane
- 3) arbitre de touche: joueur remplaçant changement à chaque pause

Feuille de RENCONTRE(S) à retourner par mail au DISTRICT avant le lundi midi à l'adresse :
footanimation@essonne.fff.fr

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



DISTRICT DE L'ESSONNE DE FOOTBALL

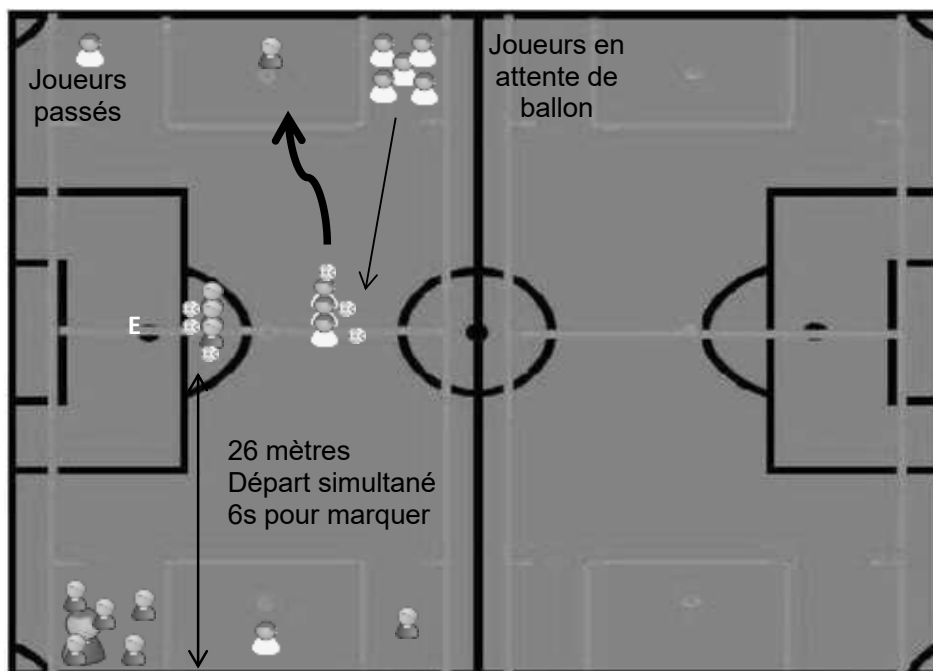
District de l'Essonne - 52 rue du Mesnil - CS 230009 - 91220 BRÉTIGNY SUR ORGE Fax : 01-60-84-65-74

Association déclarée sous le n° 02897 du 23.12.80



FOOTBALL à 11 - U13 ESSONNE

Shoot-out (1c1 avec le gardien) - Phase 1 (Septembre/Décembre)



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							
RECEVANT	VISITEUR						

MOTIF SI DEFIS NON REALISES:

OBSERVATIONS / JOUEURS BLESSES