

N°	Nom et Prénom	N° Licence	1 contre 1 avec les gardiens <small>mettre une croix dans la case pour le tireur selon le match</small>			Arbitre assistant inscrire M1, M2, M3	Blessure
			Match 1	Match 2	Match 3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

<u>Signature du Dirigeant</u>	Nom du Dirigeant : N° de Licence du Dirigeant :
-------------------------------	--

N°	Nom et Prénom	N° Licence	1 contre 1 avec les gardiens <small>mettre une croix dans la case pour le tireur selon le match</small>			Arbitre assistant inscrire M1, M2, M3	Blessure
			Match 1	Match 2	Match 3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

<u>Signature du Dirigeant</u>	Nom du Dirigeant : N° de Licence du Dirigeant :
-------------------------------	--

N°	Nom et Prénom	N° Licence	1 contre 1 avec les gardiens <small>mettre une croix dans la case pour le tireur selon le match</small>			Arbitre assistant inscrire M1, M2, M3	Blessure
			Match 1	Match 2	Match 3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

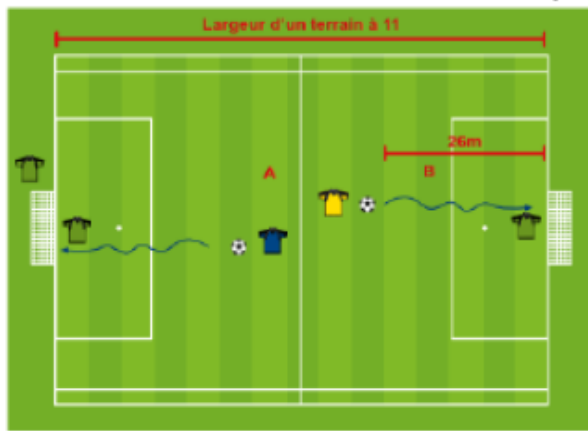
<u>Signature du Dirigeant</u>	Nom du Dirigeant : N° de Licence du Dirigeant :
-------------------------------	--

N°	Nom et Prénom	N° Licence	1 contre 1 avec les gardiens <small>mettre une croix dans la case pour le tireur selon le match</small>			Arbitre assistant inscrire M1, M2, M3	Blessure
			Match 1	Match 2	Match 3		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

<u>Signature du Dirigeant</u>	Nom du Dirigeant : N° de Licence du Dirigeant :
-------------------------------	--

FESTIVAL FOOT U13 FORMULE JOUR DE COUPE

32 sur 32



1 contre 1 avec les gardiens

Modalités :
 Cette épreuve doit obligatoirement être réalisée avant chaque rotation de match.
 Les tireurs du 1 contre 1 doivent être désignés avant le début du plateau et notés à l'intérieur de la feuille de match. Les douze joueurs doivent participer (joueurs différents à chaque match)
 Si l'équipe est incomplète, il est procédé à un tirage au sort pour le dernier match pour désigner le ou les joueurs qui tireront une 2^{ème} fois.

- Plateau à 4 équipes : 4 joueurs par équipe participent à chaque séance de tirs
- Plateau à 3 équipes : 6 joueurs par équipe participent à chaque séance de tirs

En cas d'égalité après le 4^{ème} Duel (ou le 6^{ème} si plateau de 3 équipes) il sera procédé au(x) tir(s) « mort subite », avec joueur(s) au choix de l'éducateur parmi ceux qui n'ont pas tiré à cette séance.

Déroulement :

- Départ à 26 m du but, 6'' pour tirer au but. Utiliser les 2 buts de façon à avoir un départ simultané des joueurs.
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.

Date :

Tour : heure :

Poule :

Terrain : à :

Arbitrage : Lors des tours préliminaires éliminatoires, les éducateurs et « encadrants » du plateau assureront l'arbitrage du centre, la fonction d'arbitre assistant sera assurée par les joueurs (différents à chaque match). Seulement dans le cas où une équipe ne présente que 8 joueurs (ou moins), c'est le dirigeant qui devra assurer la fonction d'arbitre assistant.

Equipe A		Arbitre 1	
Equipe B		Arbitre 2	
Equipe C		Délégué	
Equipe D			

LES RESULTATS DES MATCHS

	Match 1		Match 2		Match 3		Total Pts	Classt
	Pts	Buts	Pts	Buts	Pts	Buts		
A		B.P. B.C.		B.P. B.C.		B.P. B.C.		
B		B.P. B.C.		B.P. B.C.		B.P. B.C.		
C		B.P. B.C.		B.P. B.C.		B.P. B.C.		
D		B.P. B.C.		B.P. B.C.		B.P. B.C.		

Signatures après le plateau :

A :
B :
C :
D :

Match gagné : 4 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point

Si deux équipes se retrouvent à égalité, pour les départager, il sera tenu compte des éléments suivants dans cet ordre :

- Critère 1 : Le Goal average particulier entre ces 2 équipes
- Critère 2 : Le résultat du 1 contre 1 après conduite entre les 2 équipes concernées

Si plus de deux équipes se retrouvent à égalité, pour les départager, il sera tenu compte des éléments suivants dans cet ordre :

- Critère 1 : Le Goal average particulier entre les équipes concernées
- Critère 2 : La meilleure attaque
- Critère 3 : L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de 1 contre 1 après conduite entre les équipes concernées
- Critère 4 : le meilleur total des duels réussis entre les équipes concernées
- Critère 5 : Tirage au sort

Réserves d'avant match :

Réserves techniques :

Observations d'après match :

Matches, scores 1 contre 1 et scores des matchs

N° Match	Equipe 1	Equipe 2	Score 1 contre 1	Score du match
			-	-
			-	-
			-	-
			-	-
			-	-
			-	-

Planning du plateau :	FORMULE A 4 EQUIPES	FORMULE A 3 EQUIPES
	1- Les clubs remplissent la FDM et désignent les tireurs (voir règlement au verso)	3 X 20 MINUTES
2- 1 contre 1 Matches 1	M1A = A X B M1B = C X D	M1 = A X B C EXEMPT
3- Matches 1	VAINQUEUR M1A X PERDANT M1B VAINQUEUR M1B X PERDANT M1A	VAINQUEUR M1 X C PERDANT M1 EXEMPT
4- 1 contre 1 Matches 2	VAINQUEUR M1A X VAINQUEUR M1B PERDANT M1A X PERDANT M1B	PERDANT M1 X C VAINQUEUR M1 EXEMPT
5- Matches 2		
6- 1 contre 1 Matches 3		

Avec le Crédit Agricole et le D.E.F., la jeune relève du Football amateur se prépare sur tous les terrains



MOZAIC FOOT CHALLENGE
CHALLENGE DU FAIR PLAY

Journée des U7/U9
Finales des Coupes

