



JOUR DE COUPE U11 – MODE D'EMPLOI

Déroulement général

Jour de coupe
Obligatoire

- Plateau à 4 équipes
- 3 matchs
- Défis shoot-out avant chaque rencontre

Challenge U11

- 16 équipes
- Rencontres à 8 contre 8
- Défis techniques

Principes :

- ⚽ Plateau à 4 équipes
- ⚽ Possibilité d'avoir 2 équipes du même club dans le même groupe
Dans ce cas, elles devront se rencontrer

Engagements :

- ⚽ Toutes les équipes engagées en début de saison
- ⚽ Les équipes féminines seront exemptés pour certaines dates

Calendrier :

- ⚽ Suivant le calendrier U11 publié.

Plateau Jour de coupe

Organisation du plateau jour de coupe

Les 4 équipes se rencontrent selon le tableau fourni ci-dessous. Avant chaque rencontre une épreuve de shoot-out doit être mise en place. Elle permettra de désigner le vainqueur en cas de match nul. Tous les joueurs doivent tirer au moins 1 fois (4 tireurs minimum par match). L'ordre des tireurs est précisé en amont dans la fiche dédiée.

Déroulement du plateau

Formule	En cas d'absence d'une équipe
3 x 15 minutes (sans pause coaching)	2 x 25 minutes (avec une pause coaching à 12'30)
M1 : A contre B / M2 : C contre D	A contre B
Vainqueur M1 x Perdant M2 Vainqueur M2 x Perdant M1	B contre C
Vainqueur M1 x Vainqueur M2 Perdant M1 x Perdant M2	A contre C

Gestion administrative

Une feuille de plateau U11 est à télécharger et à fournir par le club recevant. Elle est à remplir par tous les clubs, tout en y joignant une feuille de présence. Les résultats des shoot-out sont à écrire entre parenthèse après le score (ou sur la fiche à télécharger)

Descriptif de shoot-out

ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

- > Départ à 26 m du but - 6" pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
- > 4 joueurs par équipe participent,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e joueur s'avance...



Challenge U11

Qualification des équipes

Les 16 meilleures équipes au cumul des 6 plateaux Jour de coupe seront qualifiées.

Organisation du plateau jour de coupe

Les 16 équipes sont réparties selon un tirage au sort sur un tableau

Les 4 équipes se rencontrent selon le tableau fourni sur place. Avant chaque rencontre une épreuve de shoot-out doit être mise en place. Elle permettra de désigner le vainqueur en cas de match nul. Tous les joueurs doivent tirer au moins 1 fois (4 tireurs minimum par match). L'ordre des tireurs est précisé en amont dans la fiche dédiée.

Les équipes participeront également à des défis techniques

Gestion administrative

Une feuille de présence U11 est à télécharger et à fournir à son arrivée. Une feuille de bilan est à remplir par tous les clubs, Les résultats des shoot-out sont à écrire entre parenthèse après le score.

Descriptif de shoot-out

ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

- > Départ à 26 m du but - 6" pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
- > 4 joueurs par équipe participent,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e joueur s'avance...

