

1.2 Jour de Coupe

FICHES DESCRIPTIVES

Une épreuve technique avant chaque rencontre

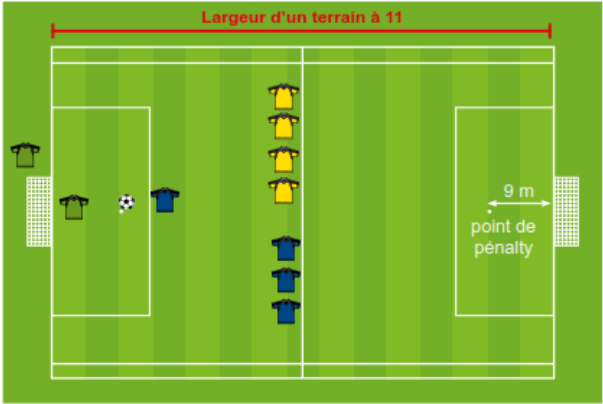
Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique. En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

« Coup de pied de réparation » - **EPREUVE CHRONOMETREE - identique plateau "Jour de Coupe"**

FORMULE RENCONTRE AU CHOIX	
plateau à 3 équipes : 3 rencontres de 35 min.	plateau à 4 équipes : 2 rencontres de 35 min.
A X B C ne joue pas	A X B C X D
PERDANT (A X B) contre C	VAINQUEUR (A X B) contre VAINQUEUR (C X D) PERDANT (A X B) contre PERDANT (C X D)
VAINQUEUR (A X B) contre C	Les lois du jeu et l'espace de jeu sont identiques à un plateau U12-U13 (Jour de Coupe)

Organisation des coups de pieds de réparation

- 6 tireurs par match, épreuve chronométrée
- Faire tirer une fois tout le monde,
- Dont le gardien de but
- En cas d'égalité, l'équipe qui aura mis le moins de temps sera désignée vainqueur



1.2 Jour de Coupe

RELEVÉ DE PERFORMANCE

ÉPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but)

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique (gardien y compris) :

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.
Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois. à désigner avant le début de l'épreuve.

ÉPREUVE CHRONOMETREE - identique plateau "Jour de Coupe"

6 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E
1		2		3		4		5		6		7		8	



ÉPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but)

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique (gardien y compris) :

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.
Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois. à désigner avant le début de l'épreuve.

ÉPREUVE CHRONOMETREE - identique plateau "Jour de Coupe"

6 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E
1		2		3		4		5		6		7		8	



7