

1.3 Jour de Coupe

FICHES DESCRIPTIVES

Une épreuve technique au choix avant chaque rencontre

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

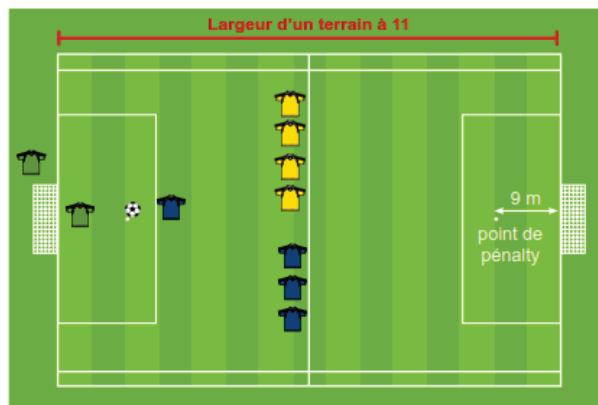
- « Coup de pied de réparation »
- « 1 c 1 après conduite »

Plateau 4 équipes	FORMULE RENCONTRE AU CHOIX	Plateau 3 équipes
3 X 20 minutes		2 x 30 minutes
A X B C X D	A X B A X C B X C	
VAINQUEUR M1 X PERDANT M2 VAINQUEUR M2 X PERDANT M1		
VAINQUEUR M1 X VAINQUEUR M2 PERDANT M1 X PERDANT M2	Les lois du jeu et l'espace de jeu sont identiques à ceux du critérium U12/U13	

[Sur un même plateau, toutes les équipes doivent se rencontrer dans l'ordre décrit ci-dessus]

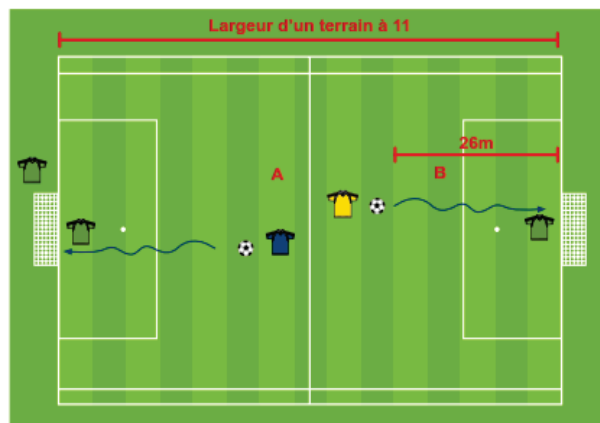
Organisation des coups de pieds de réparation

- 4 tireurs par match,
- Faire tirer une fois tout le monde,
- Dont le gardien de but
- En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème tireur s'avance ...



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.
- 4 joueurs par équipe participent.
- En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème joueur s'avance ...



1.3 Jour de Coupe

RELEVÉ DE PERFORMANCE

ÉPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) :

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

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.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique, mort subite (joueur au choix).

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

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

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



ÉPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) :

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

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.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique, mort subite (joueur au choix).

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

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

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