



Catégorie/Poule :

Match du

N° du match

# Fiche Équipe - Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT :			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

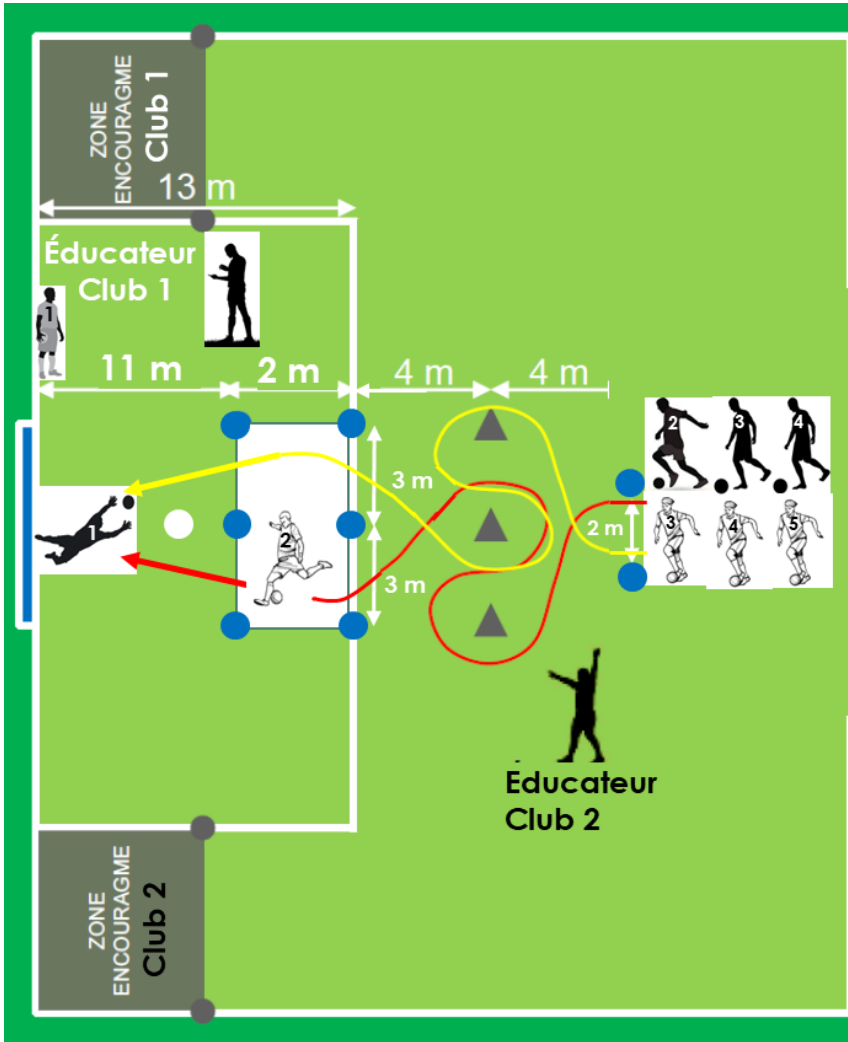
NOM DU CLUB VISITEUR :			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point bonus supplémentaire et 0,5 point en cas de match nul ; le tout s'ajoutant au résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et retirer 1 point au classement.**



**Organisation** : Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».**

**Préconisation** : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque joueur puisse disposer à tour de rôle d'un ballon au moment de prendre le départ, sans perte de temps. Respecter une distanciation physique de 1 mètre minimum entre les joueurs de chaque équipe afin de ne pas gêner le joueur prêt à partir.

**Objectif** : Chaque joueur devra réaliser le parcours en conduite de balle et tirer au but pour marquer afin de rapporter un point pour son équipe. L'équipe qui marque le plus de points remporte la victoire.

**Déroulé de l'atelier** : Chaque joueur de chaque équipe réalise en alternance le circuit en conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir au but pour marquer face au gardien de l'équipe adverse (2 pieds positionnés sur sa ligne de but). Le côté de départ (droitier/jaune ou gaucher/rouge) est au choix du joueur au départ et détermine la zone de tir à l'arrivée (droite ou gauche).

Au moment du tir au but du joueur N°2 de l'équipe 1, le joueur N°2 de l'équipe 2 démarre à son tour. Il en est de même par la suite dans l'ordre des N° de 2 à 12. le départ du joueur suivant étant déclenché au moment de la frappe du précédent. Une fois son passage effectué, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit ne pourra pas tirer au but. Il ne rapportera donc pas de point à son équipe. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté de la coupelle, ou en dehors de la zone de tir, pas de tir possible. Seul le but marqué permettra de comptabiliser un point pour son équipe. Le tir cadré (poteau et transversale non compris) permettra de rapporter 0,5 point pour son équipe. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur 2, qui valide la bonne réalisation du parcours. L'Éducateur 1 validant les points attribués à haute voie.**

Une fois, l'épreuve terminée, on additionne le total des points attribués aux joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le résultat du(des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2<sup>ème</sup> fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats. Le gardien de but ne participe pas à l'épreuve en tant que joueur et ne peut donc pas être choisi comme joueur supplémentaire.