



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246047

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : A.S. Bucheloise 1			
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 : Vinsky Fcm 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246084

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : A.S. Bucheloise 2			
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 : Fontenay St Pere As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246038

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : A.S. Bucheloise 1			
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 : Cs Rosny Football 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246056

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : A.S. Bucheloise 1			
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 : Fontenay St Pere As 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246075

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : A.S. Bucheloise 2			
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 : Vinsky Fcm 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246066

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : A.S. Bucheloise 2			
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 : Cs Rosny Football 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246000

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ablis Sud 78 1			
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 : Jouy En Josas U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246022

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ablis Sud 78 1			
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 : Essarts Le Roi Ags 1			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245988

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ablis Sud 78 1			
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

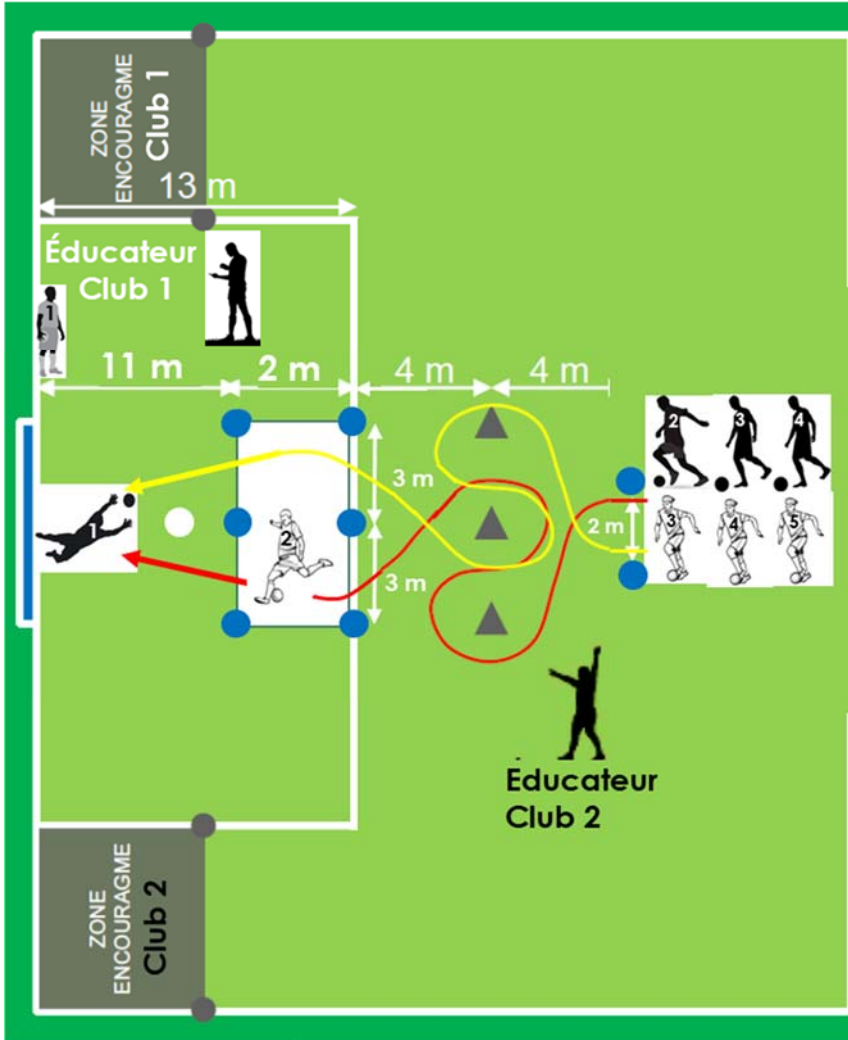
NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245999

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ablis Sud 78 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246011

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ablis Sud 78 1			
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 : Voisins F.C. 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245630

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 1			
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 : Fcrh Vesgre Gambais 1			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245639

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 1			
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 : Bois D'Arcy A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245648

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 1			
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 : Maisons-Laffitte F.C 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245944

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 2			
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 : Louveciennes A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245945

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 2			
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 : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245978

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 2			
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 : Cellois Cs 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245956

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 2			
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 : Chatou As 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245967

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 2			
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 : Carrieres S/Seine Us 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245394

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 21			
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 : Bois D'Arcy A.S. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245403

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 21			
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 : Maisons-Laffitte F.C 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245385

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Andresy F.C. 21			
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 : Fcrh Vesgre 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245755

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 2			
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 : F.C. Acheres 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245767

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 2			
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 : Mantes U.S.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245744

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 2			
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 : Montesson U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245756

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 2			
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 : Ecquevilly E.F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du

N° du match : 53245778

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 2			
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 : Sartrouville Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245512

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 22			
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 : F.C. Acheres 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245524

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 22			
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 : Mantes U.S.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245501

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 22			
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 : Montesson U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245513

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 22			
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

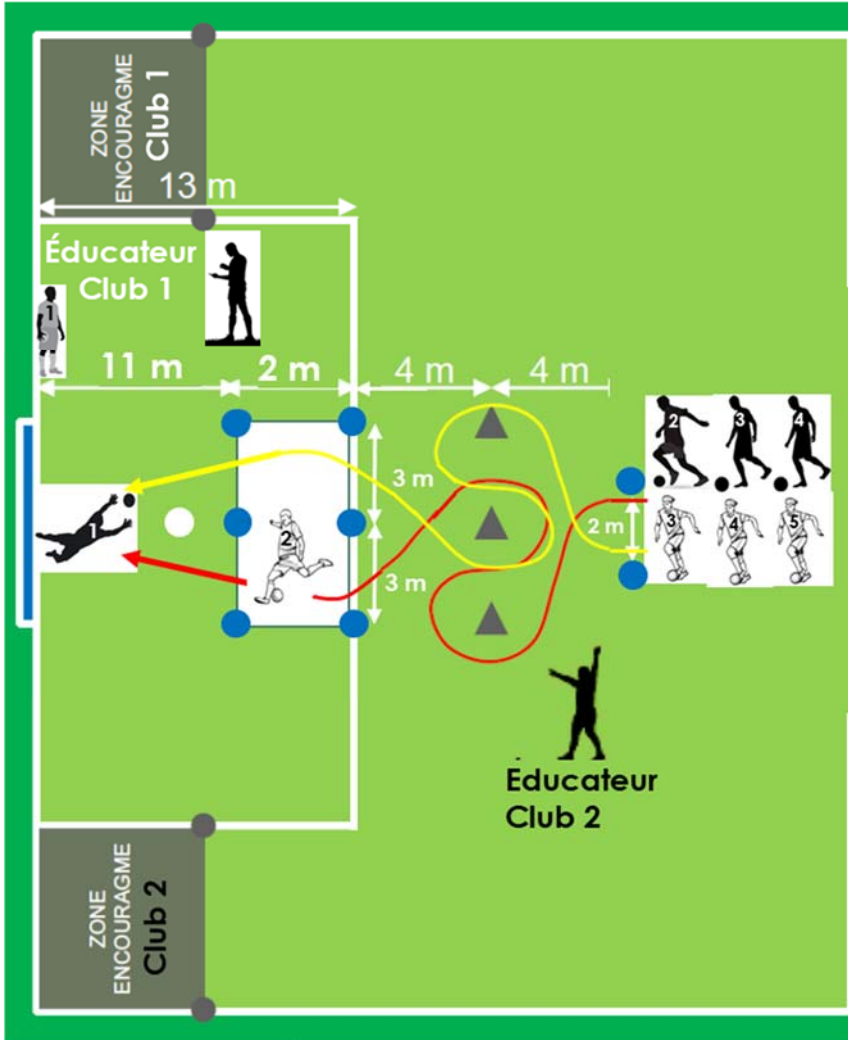
NOM DU CLUB VISITEUR : Ecquevilly E.F.C. 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245535

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 22			
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 : Sartrouville Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245794

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 2			
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 : Trappes Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245803

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 2			
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 : Carrieres Gresillons 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245804

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 2			
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 : Montfort / U.S.Y. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245813

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 2			
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 : Houilles A.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245554

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 22			
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 : Carrieres Gresillons 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245555

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 22			
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

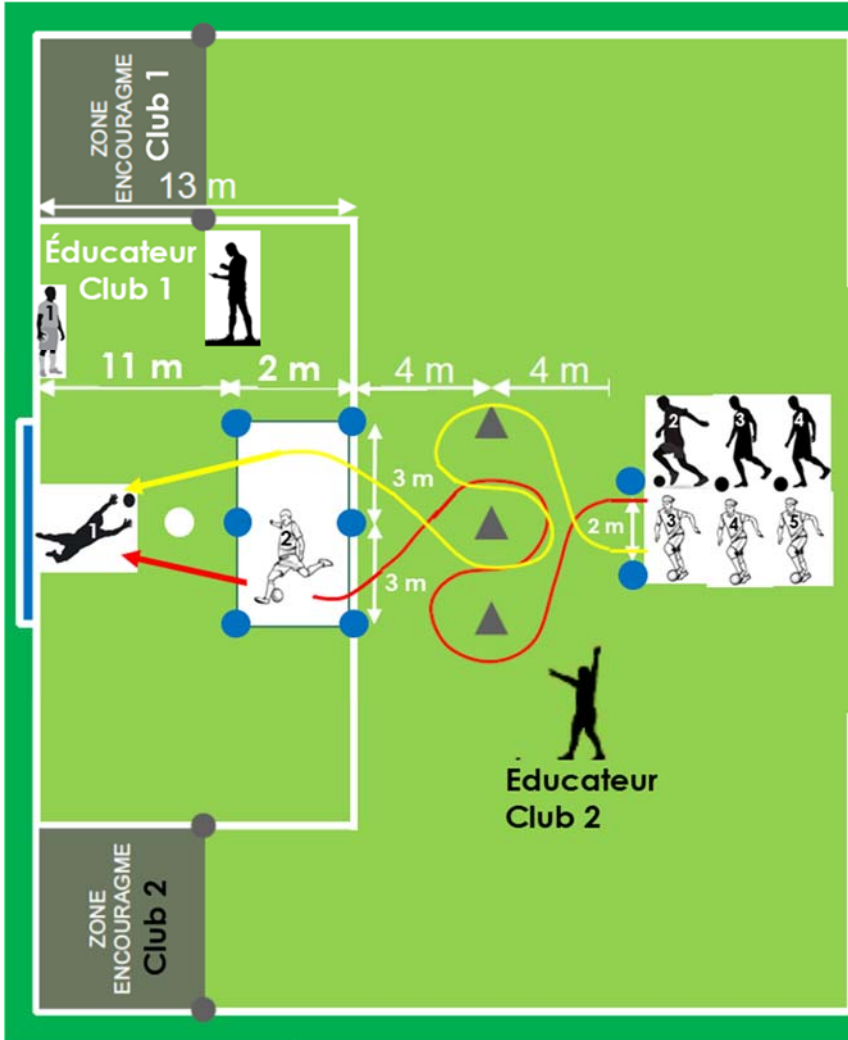
NOM DU CLUB VISITEUR : Montfort / U.S.Y. 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245545

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 22			
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 : Trappes Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245564

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 22			
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 : Houilles A.C. 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245890

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 3			
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 : Vernouillet F.C 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245912

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 3			
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 : Interfoot 78 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246199

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 1			
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 : Ent. Maule Mareil 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246208

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 1			
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 : St Cyr Afc 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246217

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 1			
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 : Perray Foot. Es 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245901

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 3			
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 : Chambourcy Asm 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du

N° du match : 53245923

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 3			
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 : Epone U.S.B.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du

N° du match : 53245924

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 3			
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 : F.C. Acheres 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246227

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 2			
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 : Ent. Maule Mareil 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246236

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 2			
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

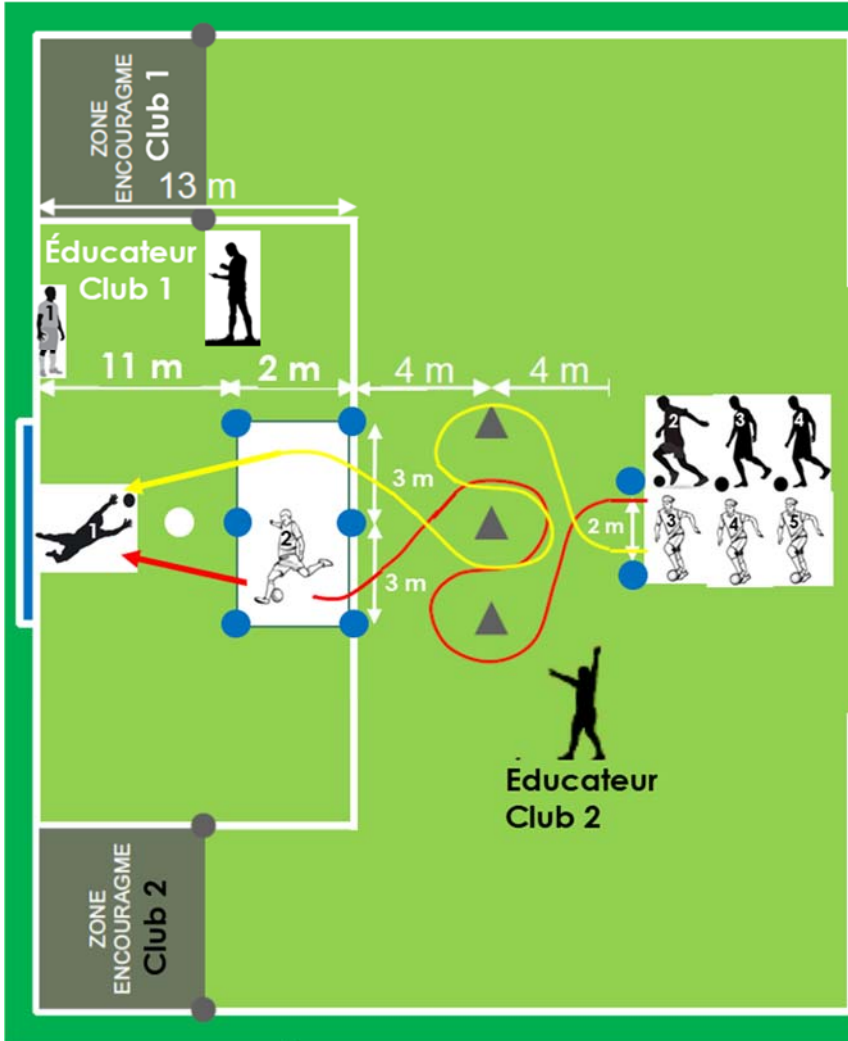
NOM DU CLUB VISITEUR : St Cyr Afc 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246245

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Beynes F.C. 2			
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 : Perray Foot. Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245625

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 1			
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 : Croissy U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245626

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 1			
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

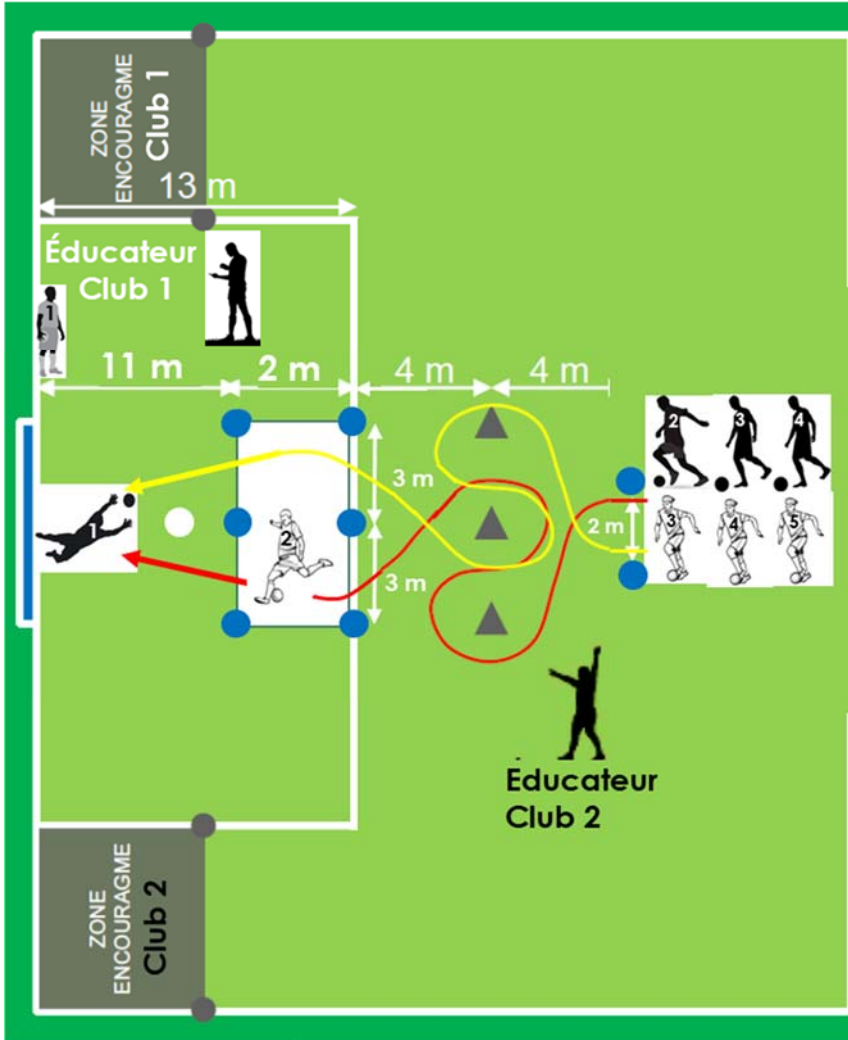
NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245635

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 1			
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 : Buc Foot Ao 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245644

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 1			
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 : Fcrh Vesgre Gambais 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245943

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 : Houilles S.O. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245954

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 : Louveciennes A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245955

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245966

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 : Marly Le Roi U.S. 1			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245977

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 2			
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

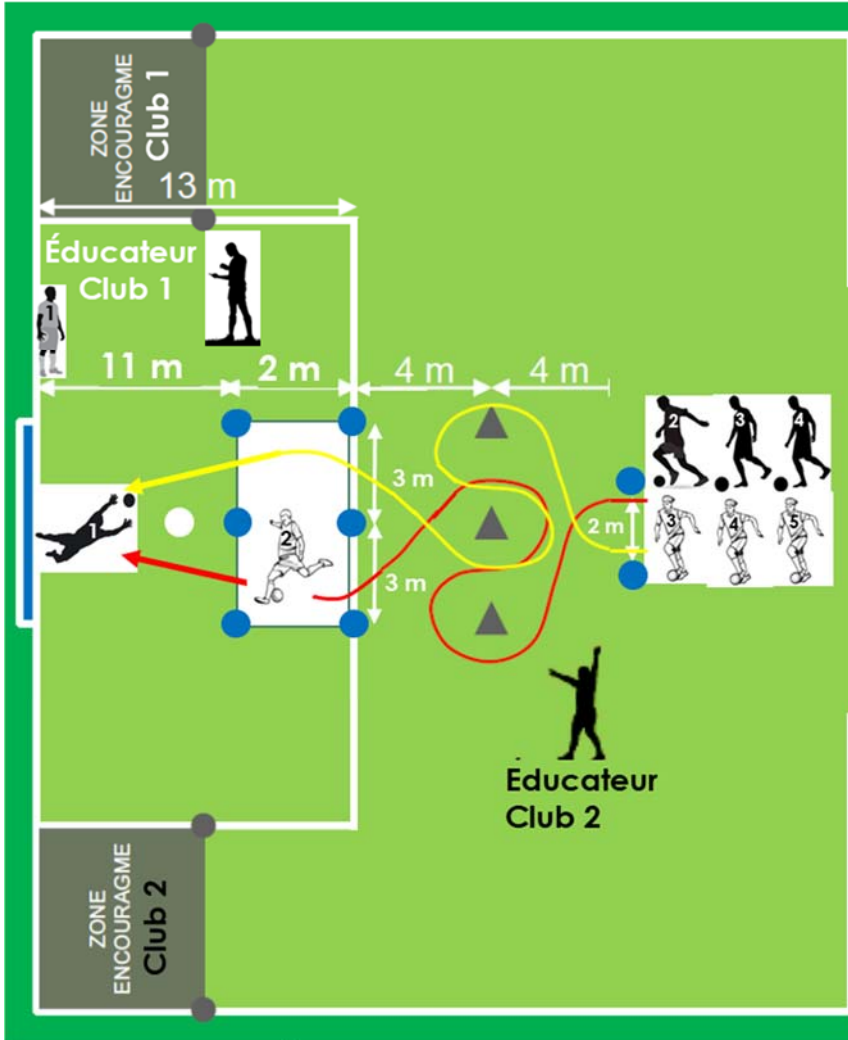
NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245380

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 21			
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 : Croissy U.S. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245381

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 21			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245390

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 21			
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 : Buc Foot Ao 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245399

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bois D'Arcy A.S. 21			
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 : Fcrh Vesgre 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245722

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bonnières Freneuse 2			
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 : Limay Alj 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245731

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bonnières Freneuse 2			
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 : Mureaux O.F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245713

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bonnières Freneuse 2			
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 : Mantois 78 Fc 3			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245471

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bonnières Freneuse 22			
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

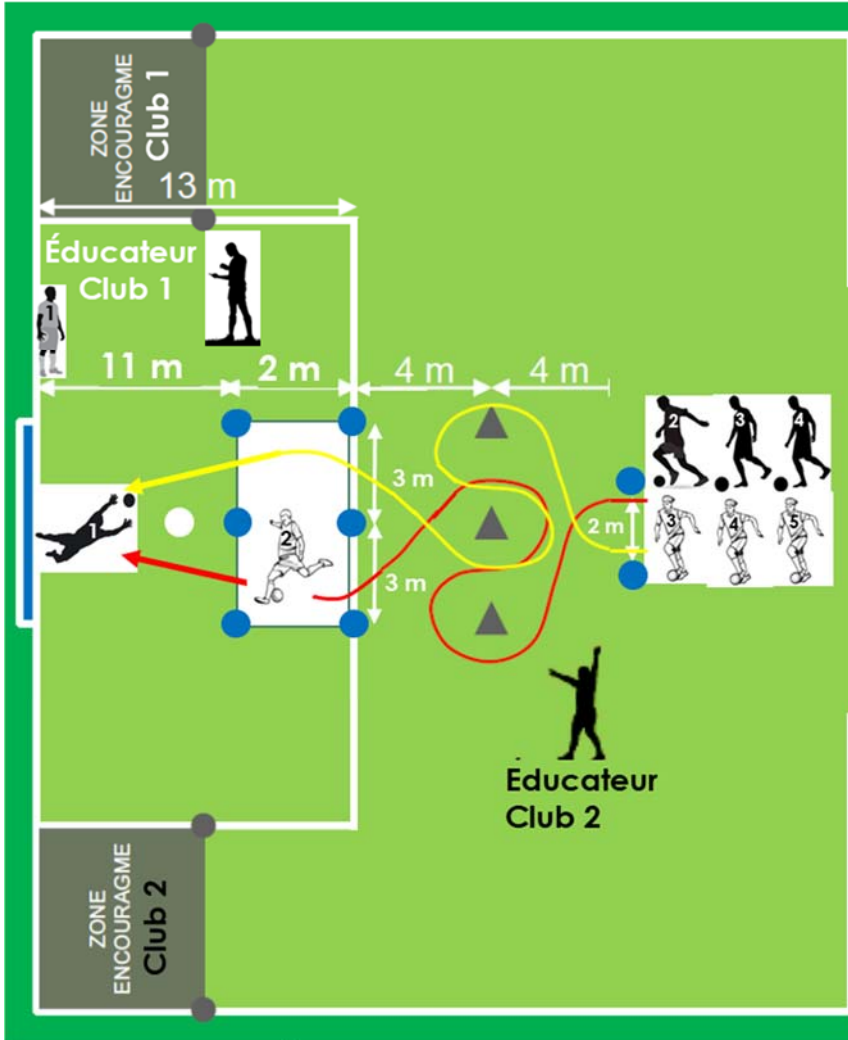
NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245480

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bonnières Freneuse 22			
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

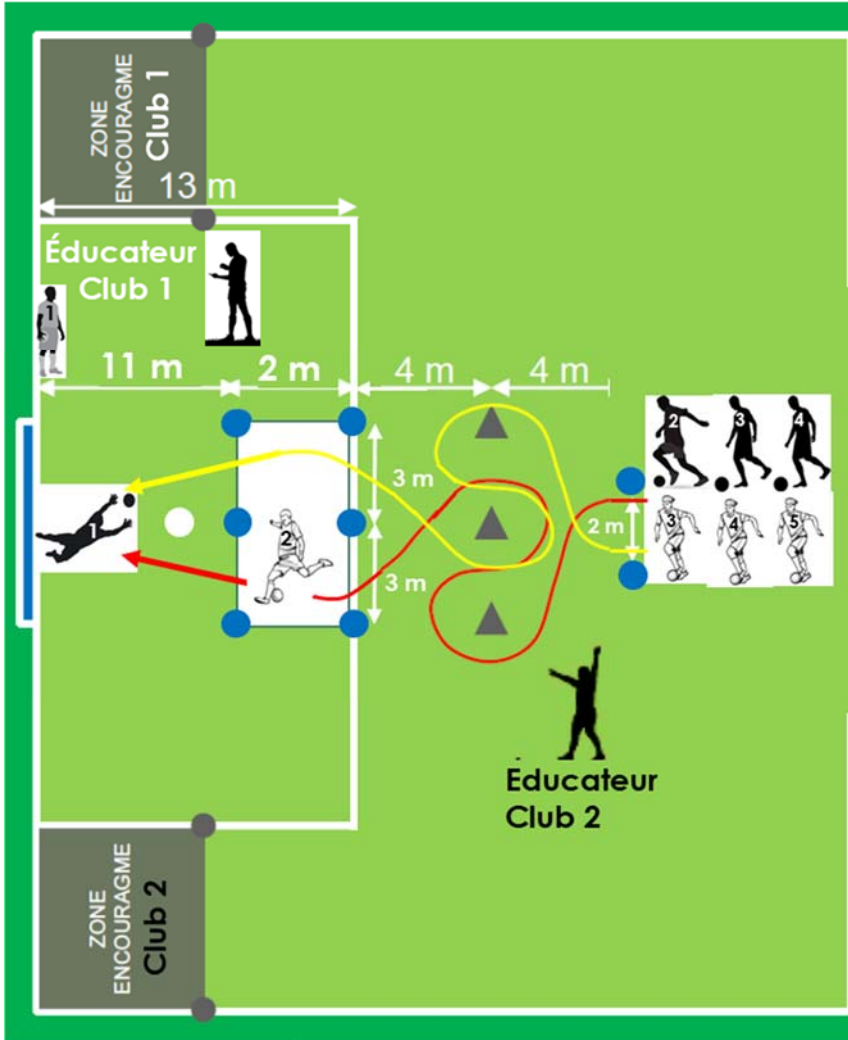
NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245462

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bonnières Freneuse 22			
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 : Mantois 78 Fc 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246092

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bouafle /Flins Ent. 1			
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

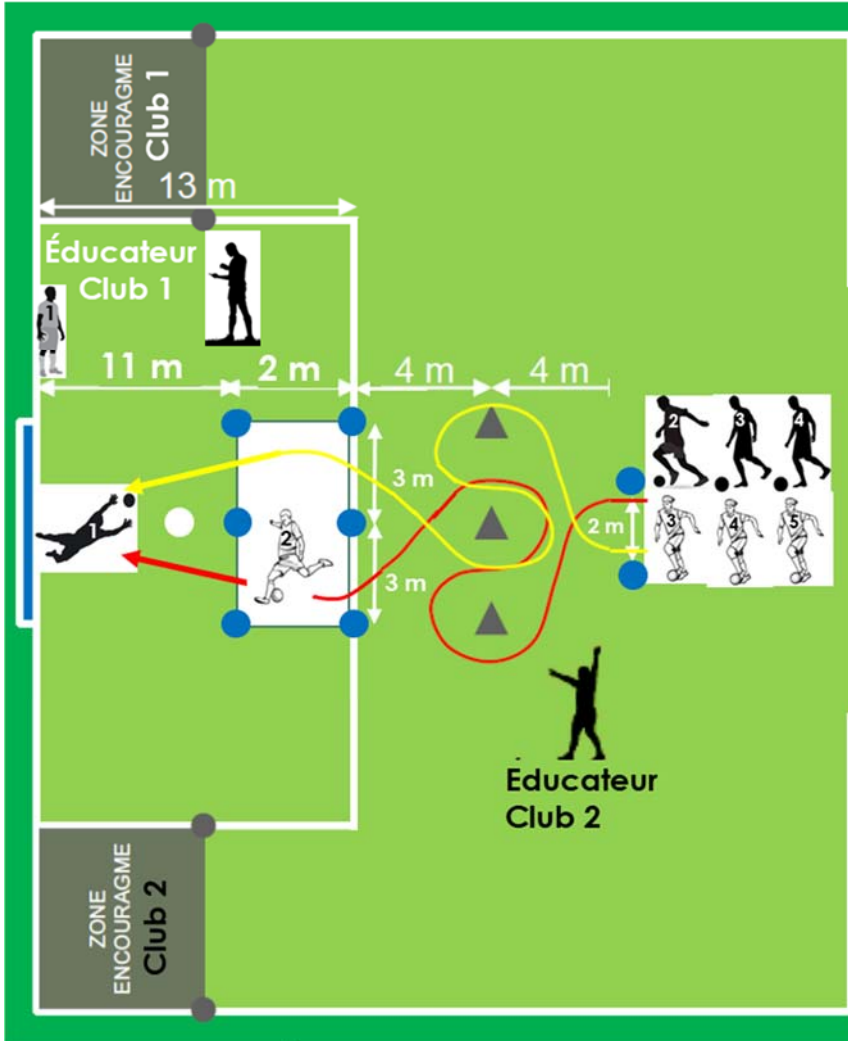
NOM DU CLUB VISITEUR : Vauxoise Es 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246111

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bouafle /Flins Ent. 1			
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 : Mezieres A.J. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246121

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bouafle /Flins Ent. 2			
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 : Vauxoise Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246140

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bouafle /Flins Ent. 2			
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 : Mezieres A.J. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246102

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bouafle /Flins Ent. 1			
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

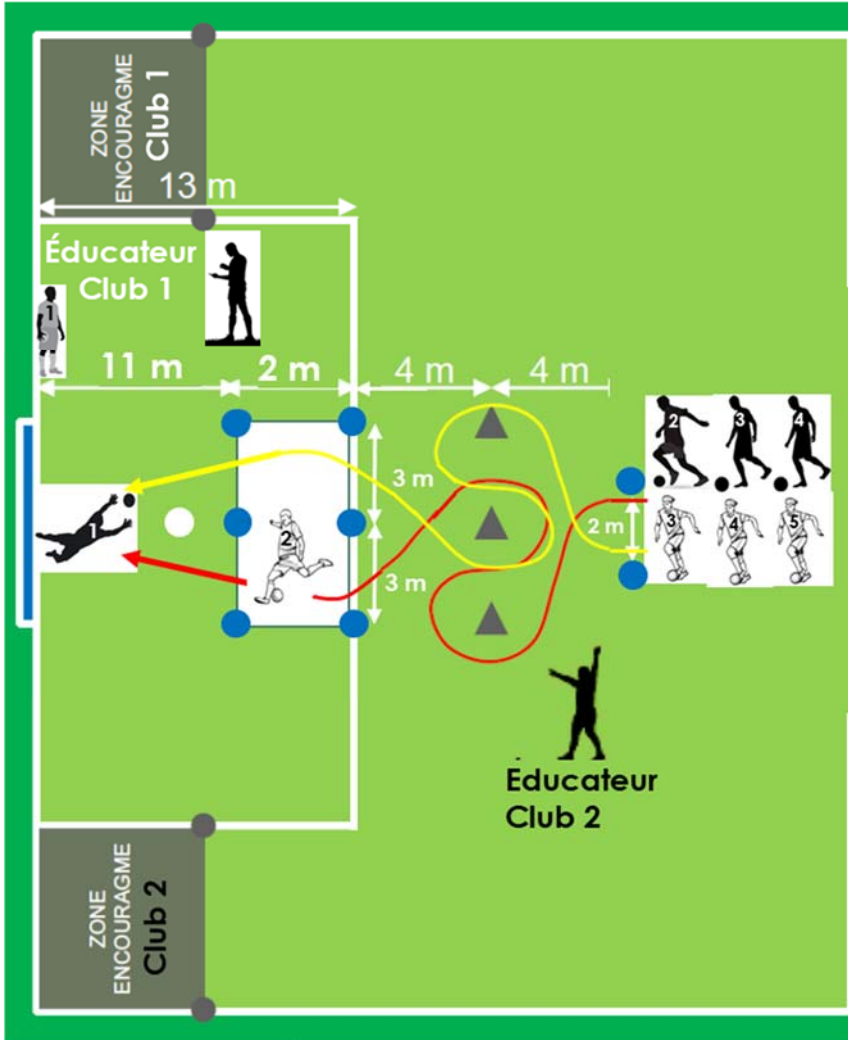
NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 3			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246131

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bouafle /Flins Ent. 2			
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 : Mureaux O.F.C. 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245748

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 2			
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 : Fourqueux A.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du

N° du match : 53245771

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 2			
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 : Montesson U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245782

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 2			
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 : Aubergenville F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245759

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 2			
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 : Mantois 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245505

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 22			
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 : Fourqueux A.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245528

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 22			
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 : Montesson U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245539

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 22			
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 : Aubergenville F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245516

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 22			
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 : Mantois 78 Fc 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246032

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 1			
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 : Guerville Arnouville 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246041

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 1			
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 : Porcheville Fc 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246051

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 1			
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 : A.S. Bucheloise 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246070

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 2			
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 : Fontenay St Pere As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246042

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 1			
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 : Fontenay St Pere As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246060

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 2			
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 : Guerville Arnouville 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246069

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 2			
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 : Porcheville Fc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246079

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Breval Longnes F.C. 2			
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 : A.S. Bucheloise 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245622

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Buc Foot Ao 1			
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 : Andresy F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245631

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Buc Foot Ao 1			
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 : Ecquevilly E.F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245640

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Buc Foot Ao 1			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245377

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Buc Foot Ao 21			
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 : Andresy F.C. 21			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245386

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Buc Foot Ao 21			
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 : Ecquevilly E.F.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245395

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Buc Foot Ao 21			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 21			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245657

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 1			
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 : Fcff 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245668

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 1			
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 : Versailles Jussieu 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245679

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 1			
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 : Etang St Nom Es 1			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245690

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 1			
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 : Voisins F.C. 1			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du _____

N° du match : 53245691

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 1			
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 : Conflans F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245807

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 2			
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 : Montigny Le Bx As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245815

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 2			
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 : Trappes Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245819

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 2			
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 : Plaisirois F.O. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245799

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 2			
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 : Houilles A.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245429

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 21			
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 : Versailles Jussieu 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245440

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 21			
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 : Etang St Nom Es 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245418

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 21			
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 : Fcff 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245451

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 21			
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 : Voisins F.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245558

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 22			
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 : Montigny Le Bx As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245452

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 21			
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 : Conflans F.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245566

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 22			
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 : Trappes Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245570

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 22			
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 : Plaisirois F.O. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245550

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres Gresillons 22			
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

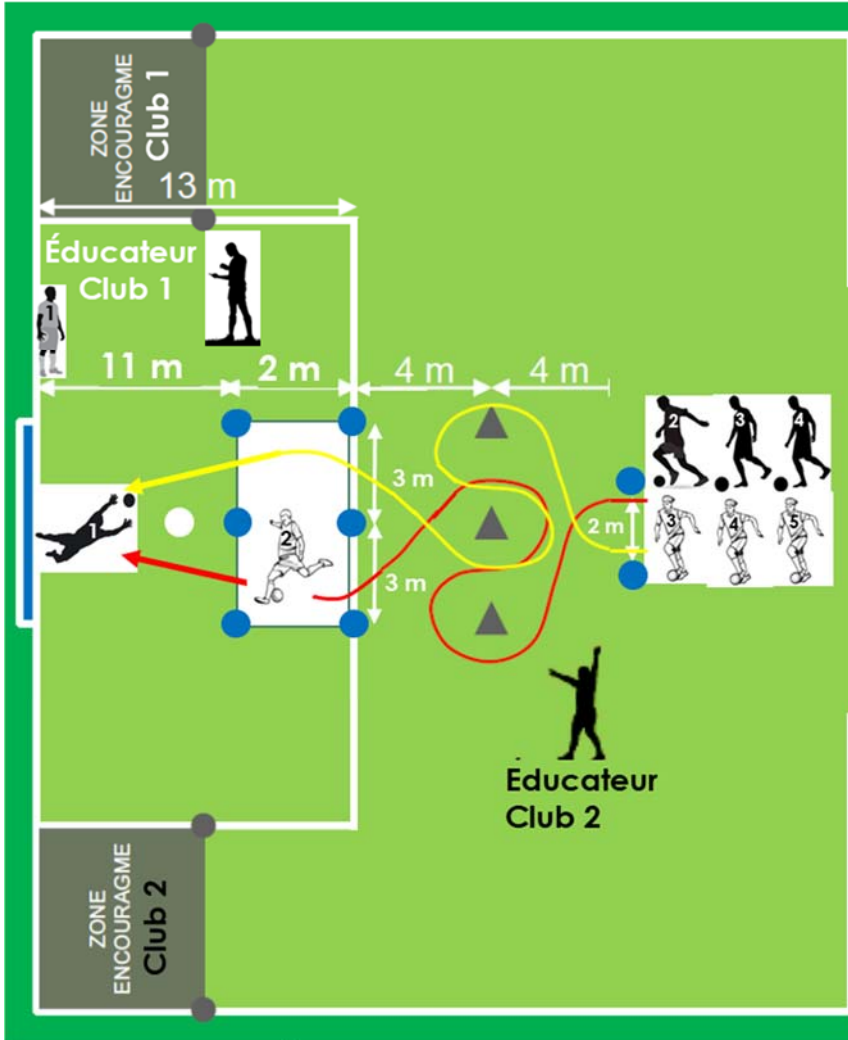
NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 24			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245950

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 3			
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 : Feucherolles Usa 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245961

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 3			
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 : Houilles S.O. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245716

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 2			
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 : Verneuil S/Seine Us 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245717

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 2			
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 : Mureaux O.F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245726

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 2			
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 : Bonnières Freneuse 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245735

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 2			
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 : Chatou As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245972

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 3			
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 : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245983

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 3			
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 : Chatou As 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245465

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 22			
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 : Verneuil S/Seine Us 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245466

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 22			
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 : Mureaux O.F.C. 22			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245475

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 22			
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 : Bonnières Freneuse 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245484

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine Us 22			
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 : Chatou As 22			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245970

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 2			
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 : Houilles S.O. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245832

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1			
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 : Velizy Asc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245843

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1			
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 : Croissy U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245854

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1			
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 : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245866

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1			
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 : Viroflay U.S.M. 2			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245981

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 2			
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 : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245947

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 2			
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 : Chatou As 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245958

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 2			
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 : Carrieres S/Seine Us 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245577

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 22			
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 : Velizy Asc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245588

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 22			
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 : Croissy U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245599

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 22			
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 : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245611

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 22			
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 : Viroflay U.S.M. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245917

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 2			
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

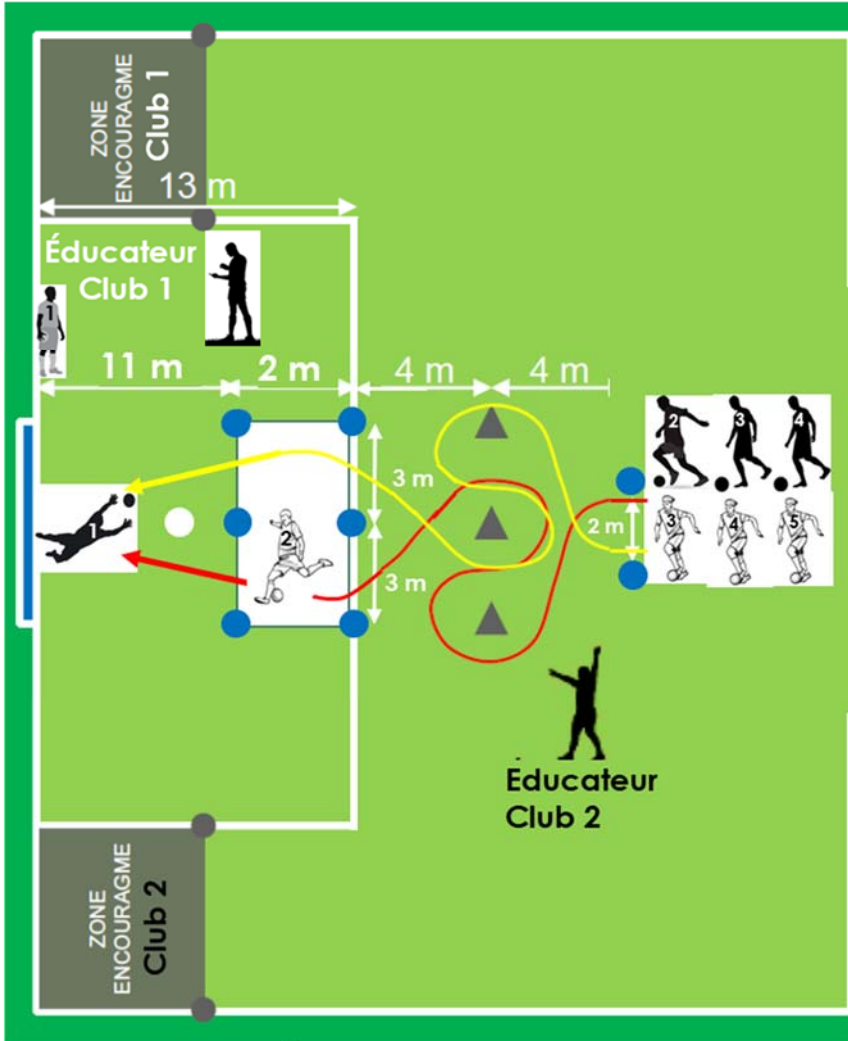
NOM DU CLUB VISITEUR : Vernouillet F.C 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245929

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 2			
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 : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245714

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 1			
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 : Chatou As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245723

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 1			
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 : Carrieres S/Seine Us 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245732

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 1			
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

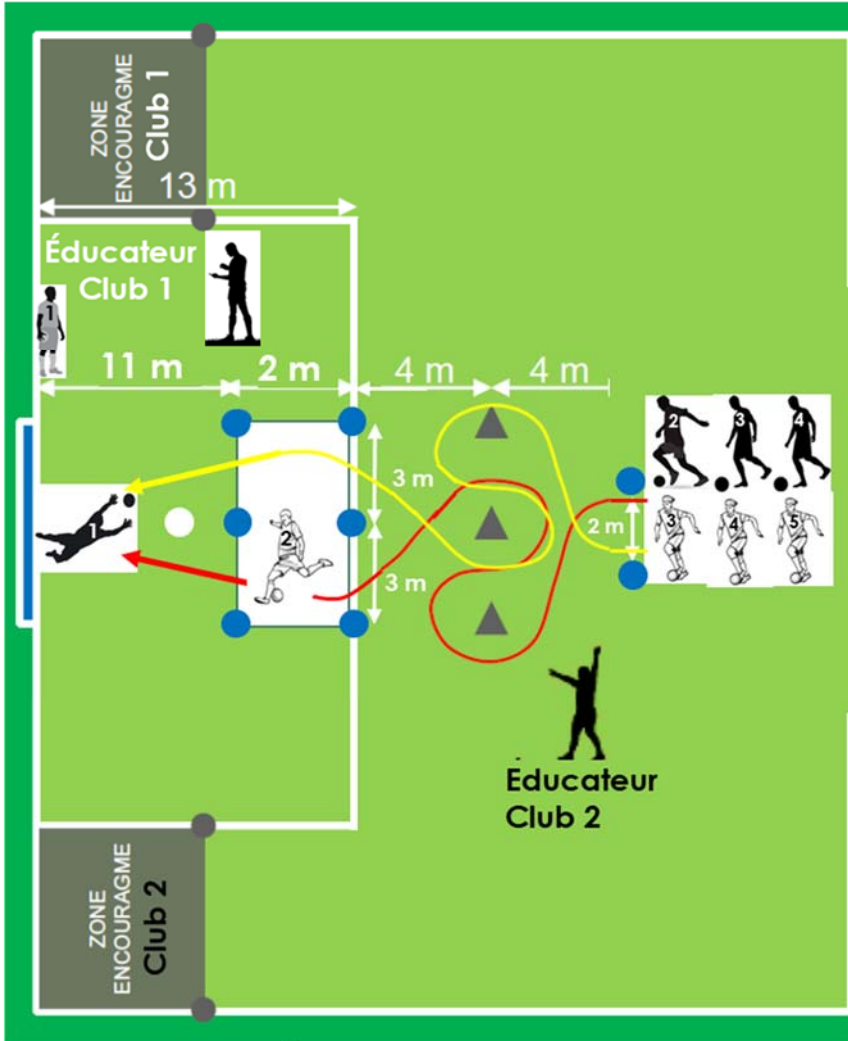
NOM DU CLUB VISITEUR : Verneuil S/Seine Us 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245733

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 1			
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 : Bonnières Freneuse 2			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245906

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 2			
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 : F.C. Acheres 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245463

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 21			
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 : Chatou As 22			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245472

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 21			
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 : Carrieres S/Seine Us 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245481

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 21			
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 : Verneuil S/Seine Us 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245482

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chambourcy Asm 21			
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 : Bonnières Freneuse 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245907

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1			
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 : Cravent F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245930

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1			
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 : Interfoot 78 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du

N° du match : 53245919

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1			
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 : Chambourcy Asm 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245896

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1			
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

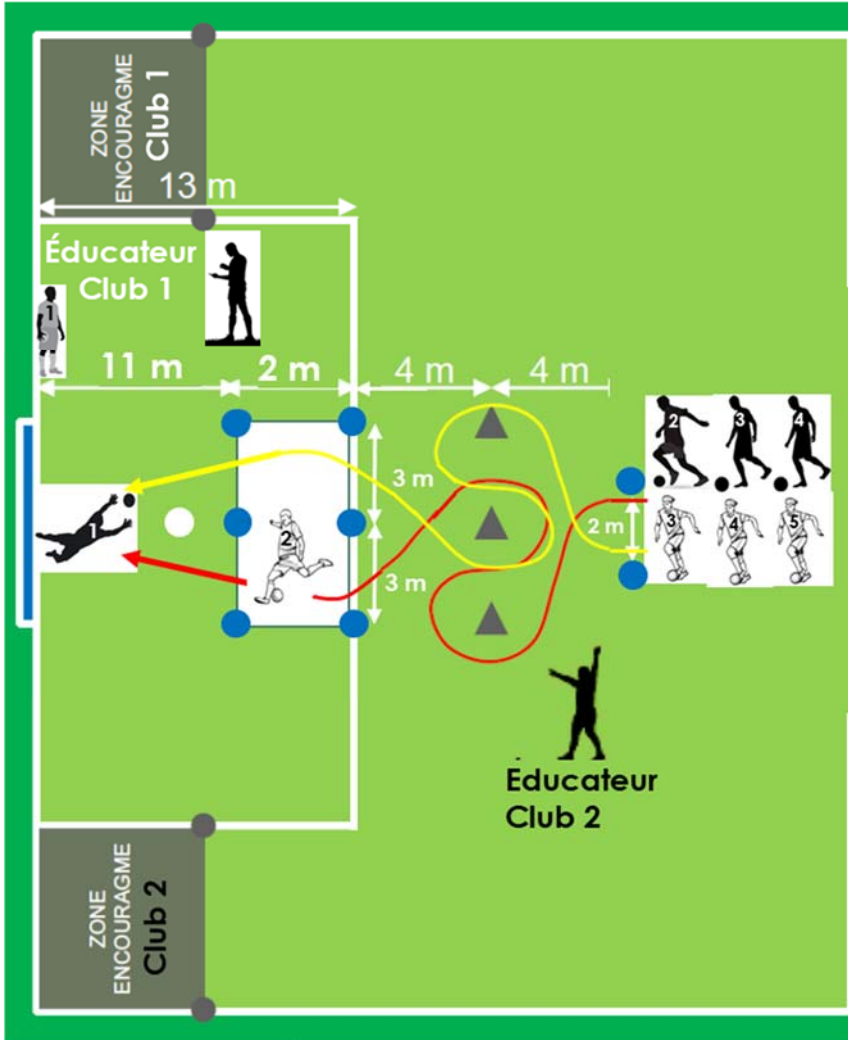
NOM DU CLUB VISITEUR : Beynes F.C. 3			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245941

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 3			
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 : Feucherolles Usa 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245952

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 3			
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

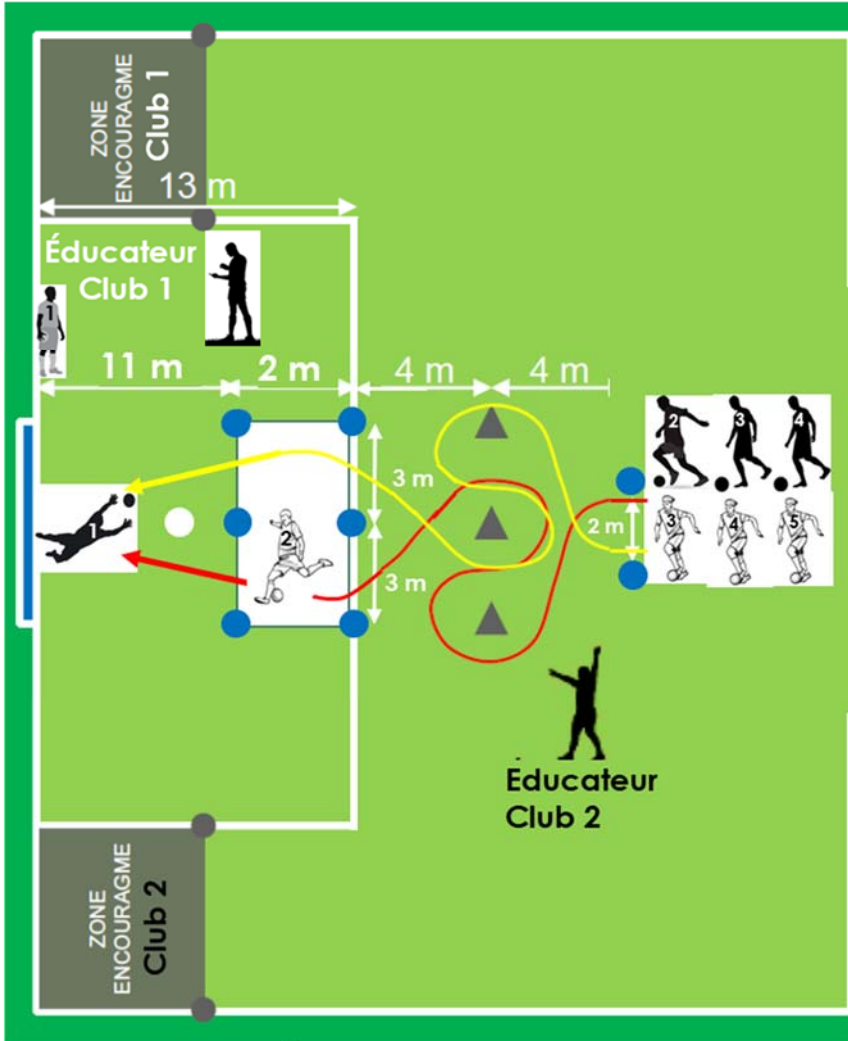
NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles S.O. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245974

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 3			
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 : Louveciennes A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245975

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 3			
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 : Marly Le Roi U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245719

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 2			
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 : Bonnières Freneuse 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245729

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 2			
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 : Limay Alj 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245738

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 2			
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 : Mureaux O.F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245963

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 3			
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 : Bois D'Arcy A.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245468

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 22			
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 : Bonnières Freneuse 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245478

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 22			
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 : Limay Alj 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245487

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 22			
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 : Mureaux O.F.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246146

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1			
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 : Maurecourt F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246147

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1			
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 : Conflans Racing 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246156

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1			
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 : Pecq Us Le 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246165

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1			
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 : Triel Ac 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246174

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 2			
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 : Maurecourt F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246175

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 2			
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 : Conflans Racing 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246184

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 2			
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 : Pecq Us Le 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246193

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 2			
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

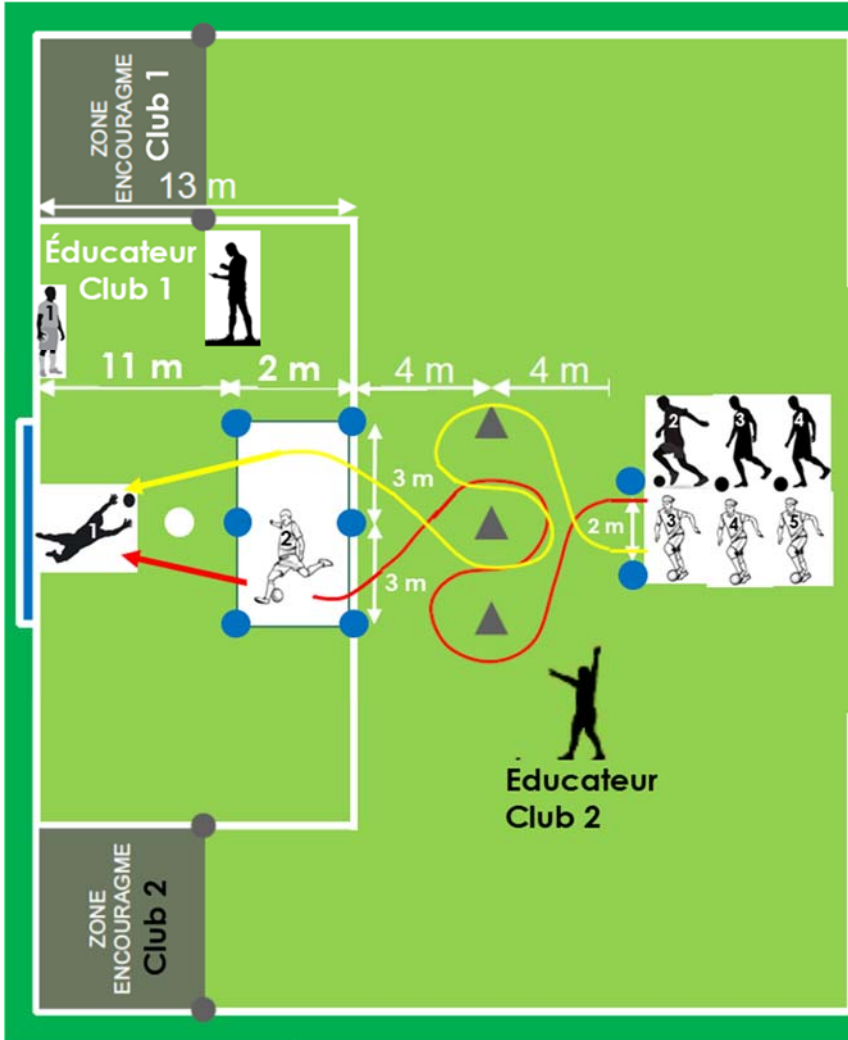
NOM DU CLUB VISITEUR : Triel Ac 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245624

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 1			
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 : Ecquevilly E.F.C. 1			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245633

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 1			
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 : Croissy U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245634

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 1			
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 : Maisons-Laffitte F.C 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245643

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 1			
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 : Andresy F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246205

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 2			
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 : Beynes F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246215

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 2			
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 : St Cyr Afc 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246224

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 2			
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

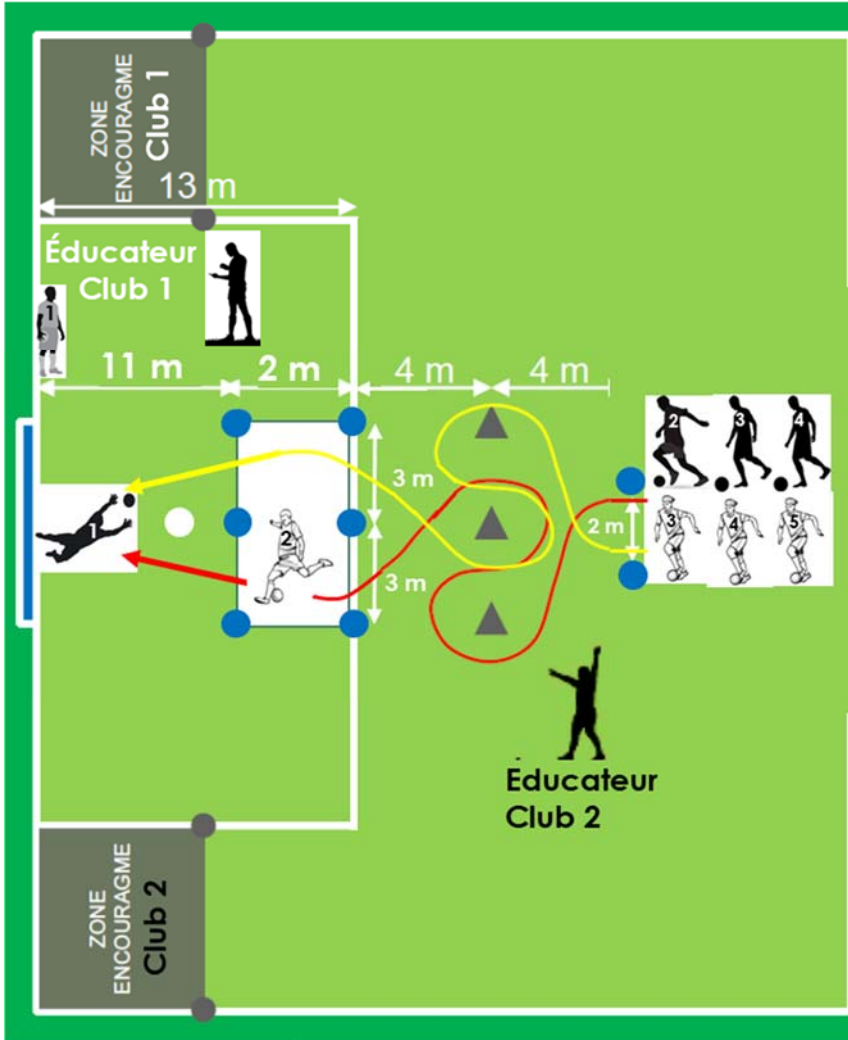
NOM DU CLUB VISITEUR : Parray Foot. Es 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246233

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 3			
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 : Beynes F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246243

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 3			
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 : St Cyr Afc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246252

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 3			
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 : Parray Foot. Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245379

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21			
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 : Ecquevilly E.F.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245388

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21			
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 : Croissy U.S. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245389

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21			
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 : Maisons-Laffitte F.C 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245398

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21			
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 : Andresy F.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246202

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 1			
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 : Vallee 78 F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246203

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 1			
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 : Perray Foot. Es 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246212

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 1			
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

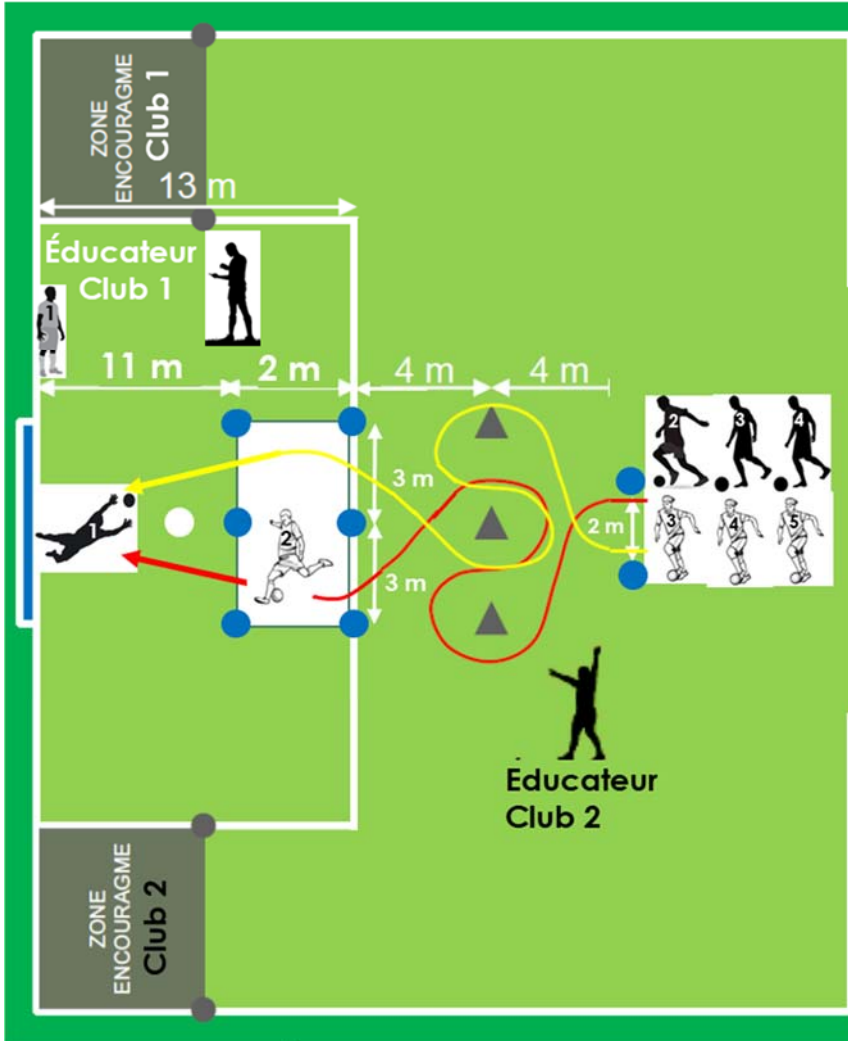
NOM DU CLUB VISITEUR : Beynes F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246221

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 1			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246230

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 2			
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 : Vallee 78 F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246231

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 2			
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 : Perray Foot. Es 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246240

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 2			
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 : Beynes F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246249

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Coignieres F.C. 2			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245667

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245678

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1			
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 : Maurepas As 1			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245689

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1			
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 : Issou As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245656

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1			
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 : Houilles A.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245450

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 23			
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 : Issou As 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245428

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 23			
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 : Mesnil St Denis Asl 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245439

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 23			
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 : Maurepas As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245417

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 23			
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 : Houilles A.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246154

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans Racing 1			
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 : Maurecourt F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246164

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans Racing 1			
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 : Port Marly C.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246182

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans Racing 2			
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 : Maurecourt F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246192

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans Racing 2			
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 : Port Marly C.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246155

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans Racing 1			
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 : Verneuil S/Seine Us 3			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246183

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans Racing 2			
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 : Verneuil S/Seine Us 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245899

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cravent F.C. 1			
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 : Vernouillet F.C 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du _____

N° du match : 53245921

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cravent F.C. 1			
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 : Interfoot 78 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245910

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cravent F.C. 1			
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 : Chambourcy Asm 2			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245932

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cravent F.C. 1			
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 : Beynes F.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245629

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 1			
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 : Andresy F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245637

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 1			
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 : Fcrh Vesgre Gambais 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245645

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 1			
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 : Ecquevilly E.F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245649

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 1			
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 : Buc Foot Ao 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245837

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 2			
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 : St Germain En Laye 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245848

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 2			
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 : Viroflay U.S.M. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du _____

N° du match : 53245859

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 2			
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 : Velizy Asc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245826

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 2			
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

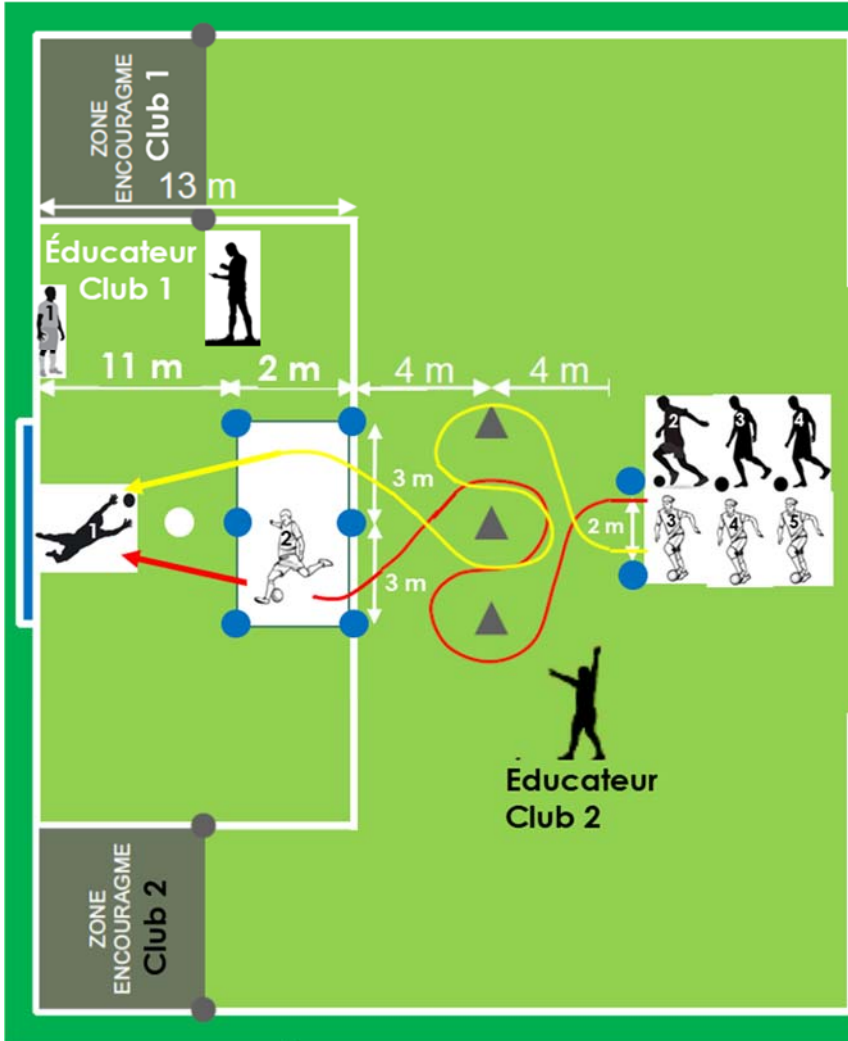
NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 3			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245384

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 21			
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 : Andresy F.C. 21			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245400

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 21			
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

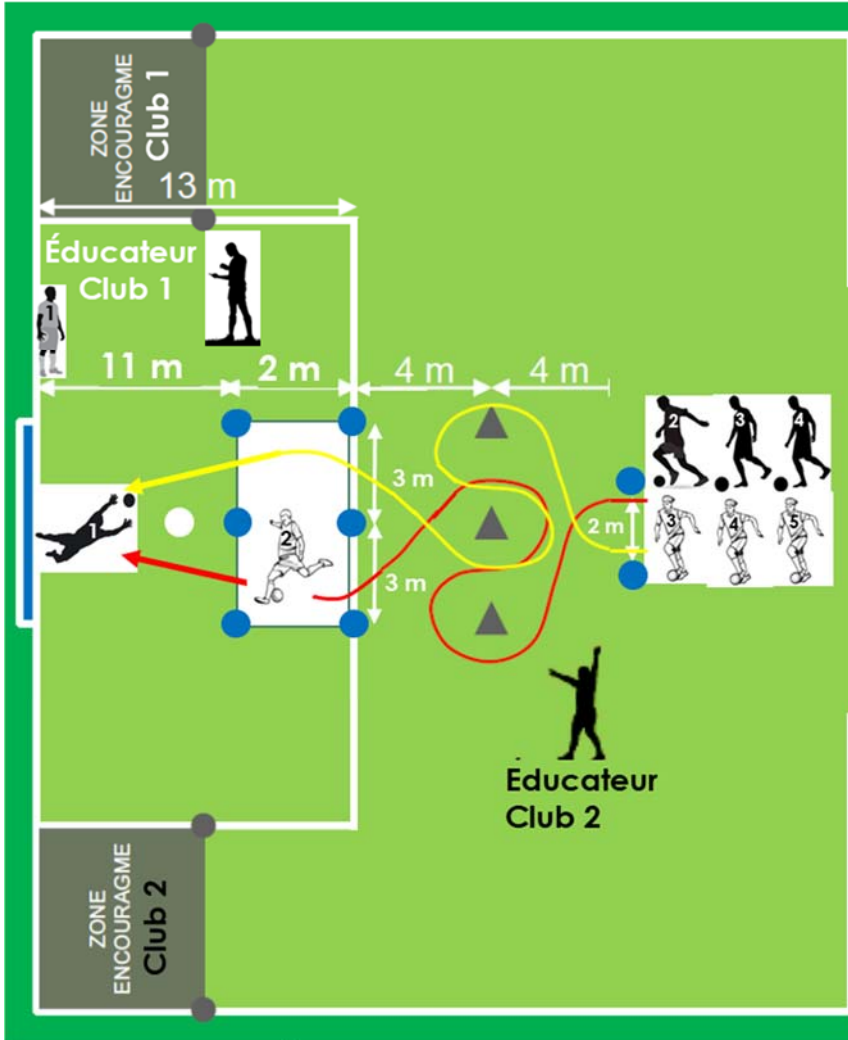
NOM DU CLUB VISITEUR : Ecquevilly E.F.C. 21			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245404

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 21			
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 : Buc Foot Ao 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245392

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 21			
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

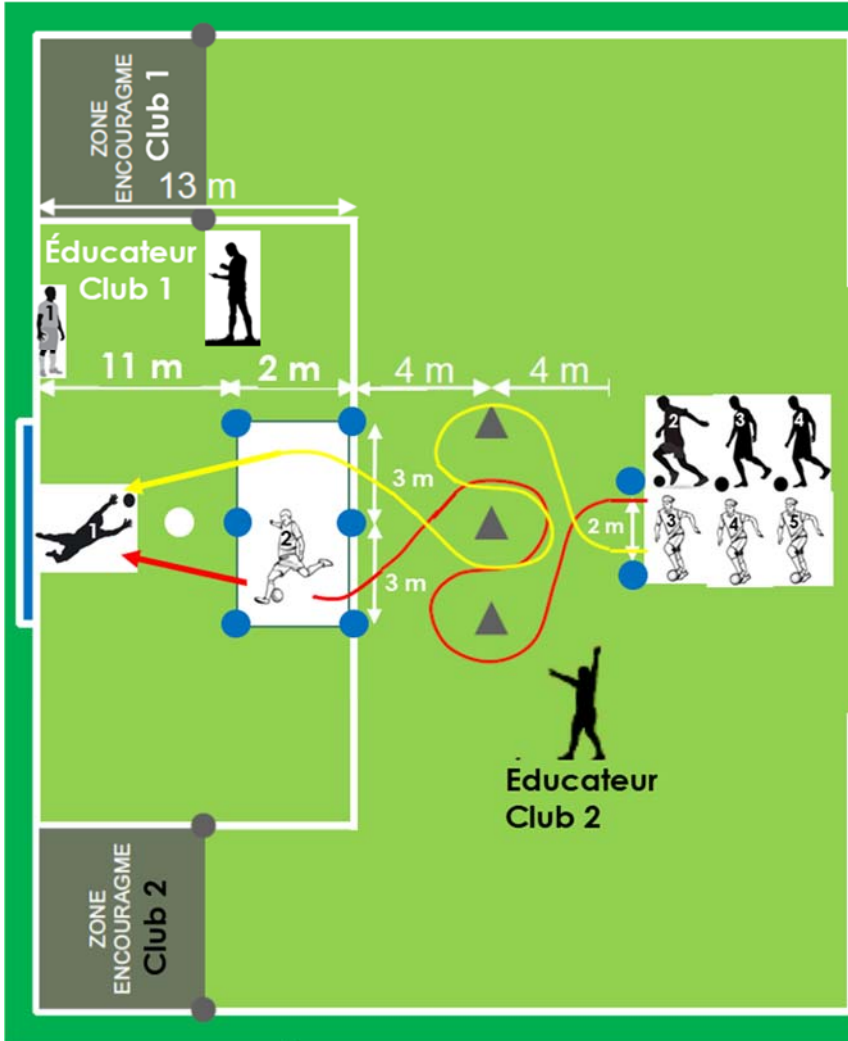
NOM DU CLUB VISITEUR : Fcrh Vesgre 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245582

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 22			
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 : St Germain En Laye 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245593

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 22			
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

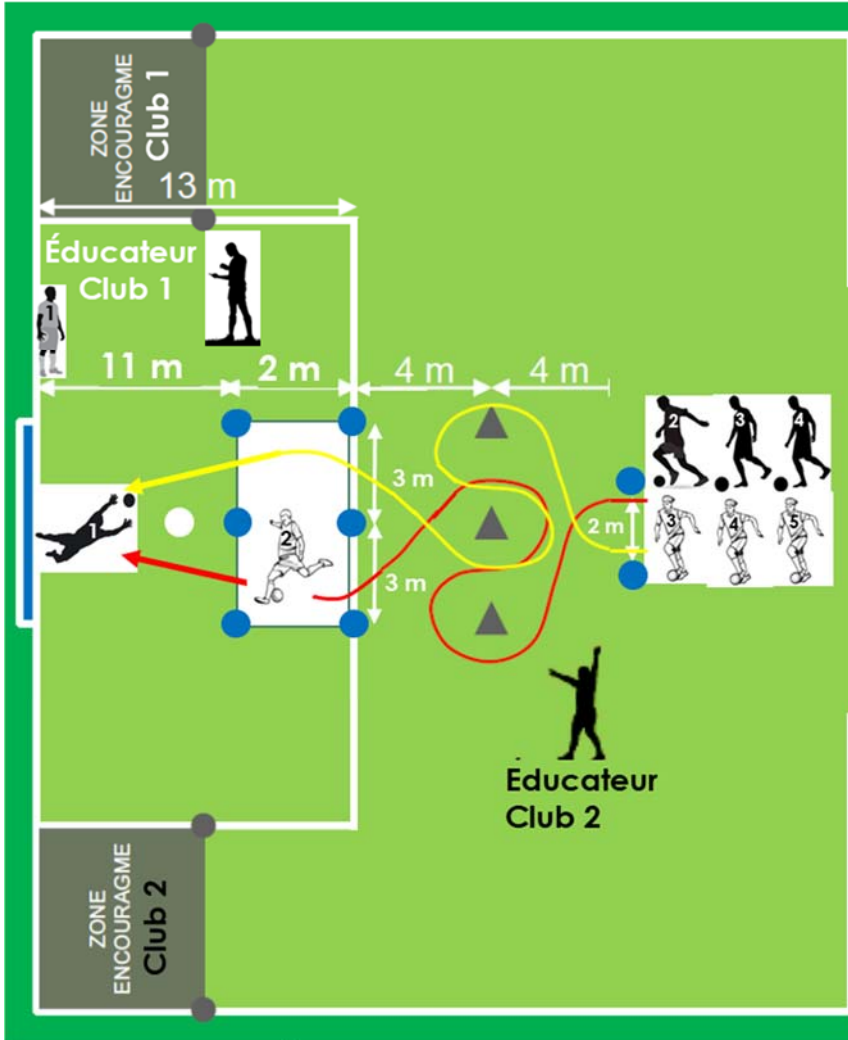
NOM DU CLUB VISITEUR : Viroflay U.S.M. 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du _____

N° du match : 53245604

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 22			
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 : Velizy Asc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245571

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 22			
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 : Elancourt O.S.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246036

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 2			
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

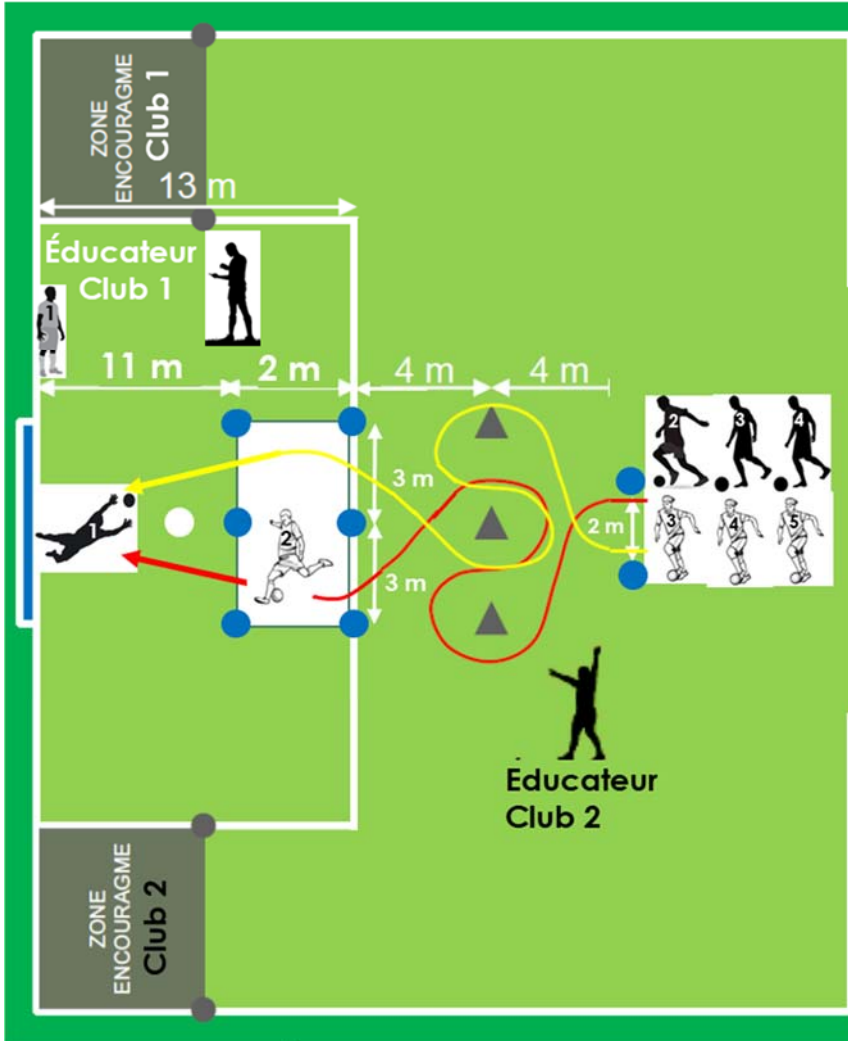
NOM DU CLUB VISITEUR : Lainvillois F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246046

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 2			
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 : Guerville Arnouville 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246055

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 2			
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 : Breval Longnes F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246064

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 3			
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 : Lainvillois F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246074

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 3			
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 : Guerville Arnouville 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246083

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 3			
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 : Breval Longnes F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245991

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 2			
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 : Jouy En Josas U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246013

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 2			
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 : Essarts Le Roi Ags 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246025

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 2			
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 : Neauphle-Pont. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246002

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 2			
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 : Voisins F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245627

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 1			
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 : Maisons-Laffitte F.C 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245636

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 1			
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 : Andresy F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245646

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 1			
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 : Bois D'Arcy A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245765

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 2			
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

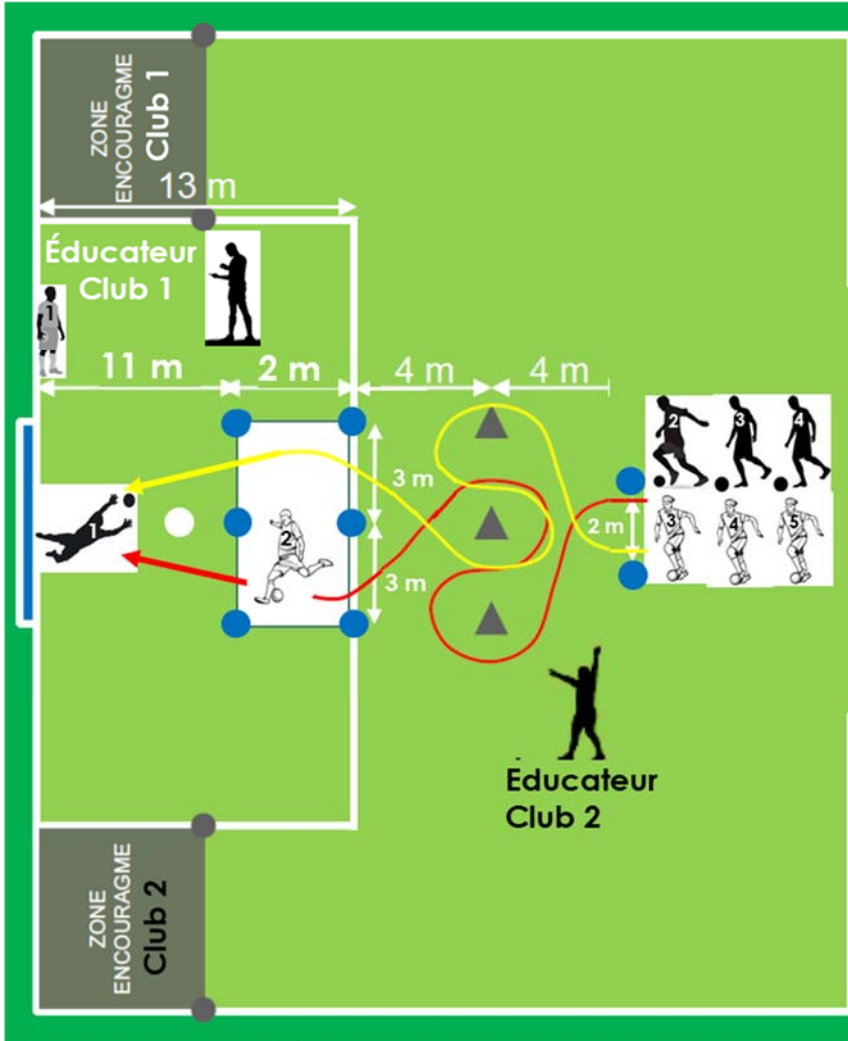
NOM DU CLUB VISITEUR : F.C. Acheres 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245743

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 2			
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 : Bougival Foot 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245766

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 2			
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 : Fourqueux A.S. 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245754

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 2			
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 : Elancourt O.S.C. 4			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du _____

N° du match : 53245777

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 2			
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 : Mantois 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245382

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 21			
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 : Maisons-Laffitte F.C 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245391

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 21			
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 : Andresy F.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245401

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 21			
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 : Bois D'Arcy A.S. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245522

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 22			
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 : F.C. Acheres 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245500

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 22			
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 : Bougival Foot 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245523

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 22			
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 : Fourqueux A.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245511

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 22			
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

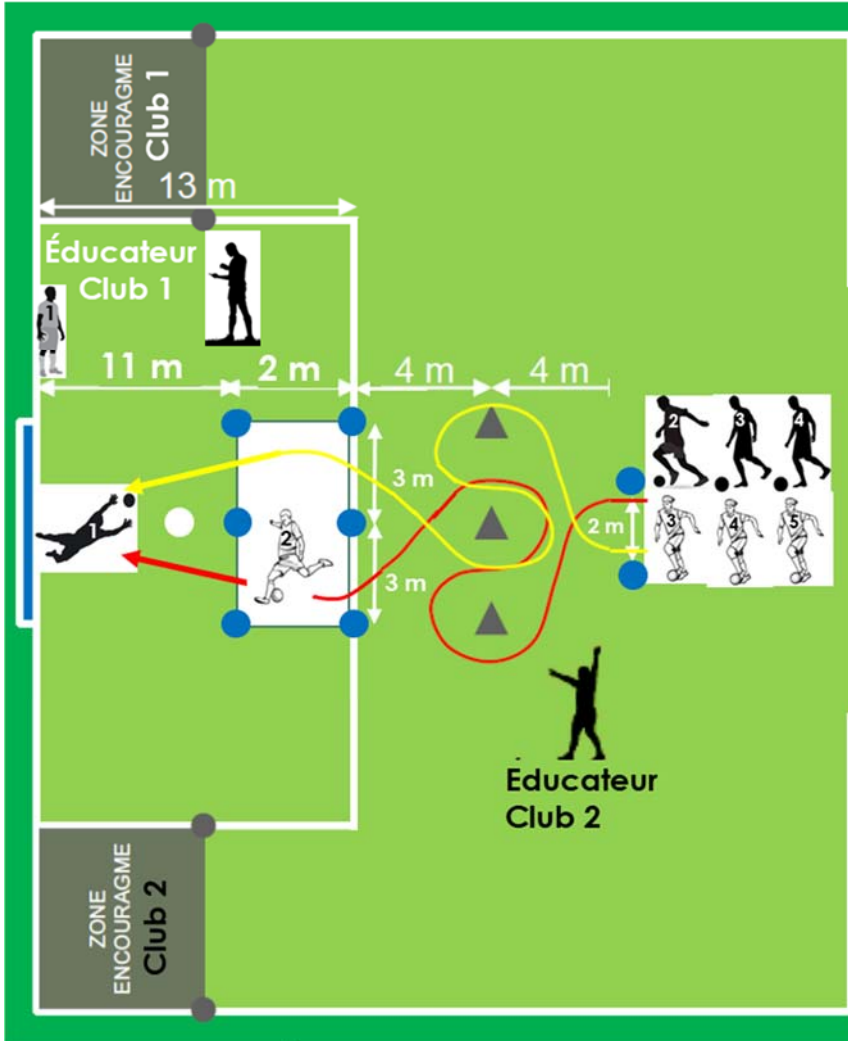
NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 24			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245534

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ecquevilly E.F.C. 22			
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 : Mantois 78 Fc 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245745

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 4			
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 : F.C. Acheres 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245847

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 3			
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 : Cellois Cs 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245746

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 4			
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 : Aubergenville F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245757

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 4			
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 : Fourqueux A.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du _____

N° du match : 53245779

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 4			
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 : Bougival Foot 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245795

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 2			
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 : Carrieres Gresillons 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245796

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 2			
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 : Bailly Noisy Sfc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245805

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 2			
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 : Plaisirois F.O. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245814

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 2			
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 : Montigny Le Bx As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245836

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 3			
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 : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245858

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 3			
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

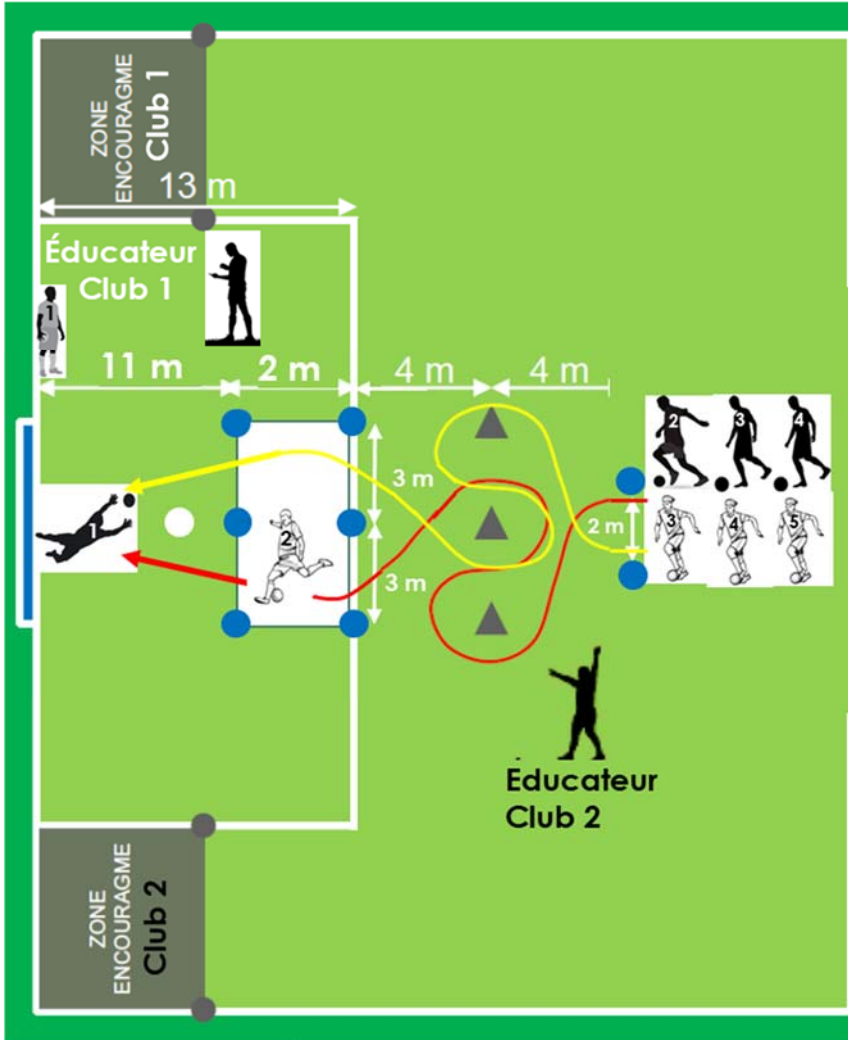
NOM DU CLUB VISITEUR : Fcrh Vesgre Gambais 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245869

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 3			
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 : Rambouillet Yvelines 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245768

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 4			
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 : Mantois 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245502

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 24			
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 : F.C. Acheres 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245503

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 24			
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 : Aubergenville F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245514

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 24			
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 : Fourqueux A.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245536

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 24			
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 : Bougival Foot 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245546

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 22			
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 : Carrieres Gresillons 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245547

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 22			
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 : Bailly Noisy Sfc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245565

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 22			
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 : Montigny Le Bx As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245581

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 23			
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 : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245592

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 23			
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 : Cellois Cs 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245614

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 23			
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

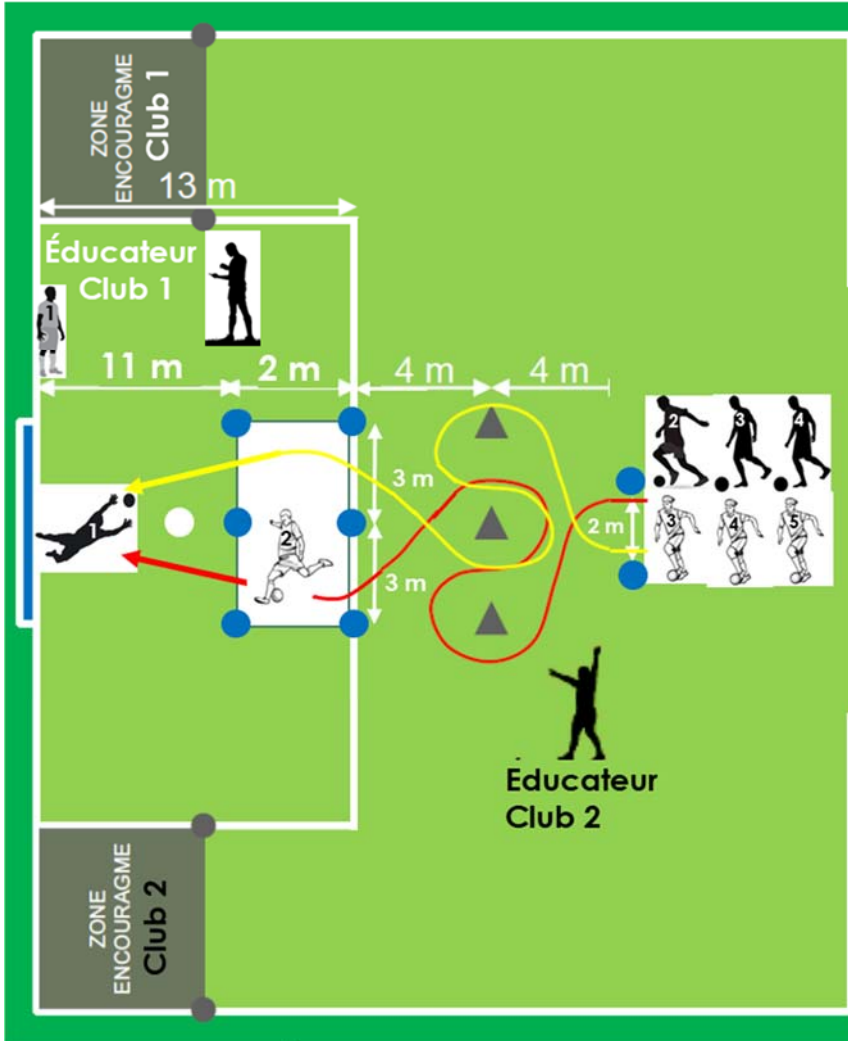
NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245556

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 22			
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 : Plaisirois F.O. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245603

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 23			
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 : Fcrh Vesgre 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245525

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 24			
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 : Mantois 78 Fc 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246216

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent. Maule Mareil 1			
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 : Coignieres F.C. 1			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246207

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent. Maule Mareil 1			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246244

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent. Maule Mareil 2			
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 : Coignieres F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246225

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent. Maule Mareil 1			
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 : Versailles 78 Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246235

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent. Maule Mareil 2			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246253

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent. Maule Mareil 2			
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 : Versailles 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245894

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 : Interfoot 78 1			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245916

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 : Cravent F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du

N° du match : 53245927

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 : Chanteloup Les V. Us 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245893

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 : Epone U.S.B.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245905

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 : Beynes F.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245898

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 2			
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 : Cravent F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245908

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 2			
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 : Vernouillet F.C 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245918

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 2			
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 : Chanteloup Les V. Us 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du

N° du match : 53245928

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 2			
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 : Chambourcy Asm 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245933

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 2			
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 : F.C. Acheres 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246016

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Essarts Le Roi Ags 1			
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 : Neauphle-Pont. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246027

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Essarts Le Roi Ags 1			
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 : Jouy En Josas U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245993

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Essarts Le Roi Ags 1			
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 : Voisins F.C. 2			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246005

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Essarts Le Roi Ags 1			
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 : St Arnoult U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245659

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 1			
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

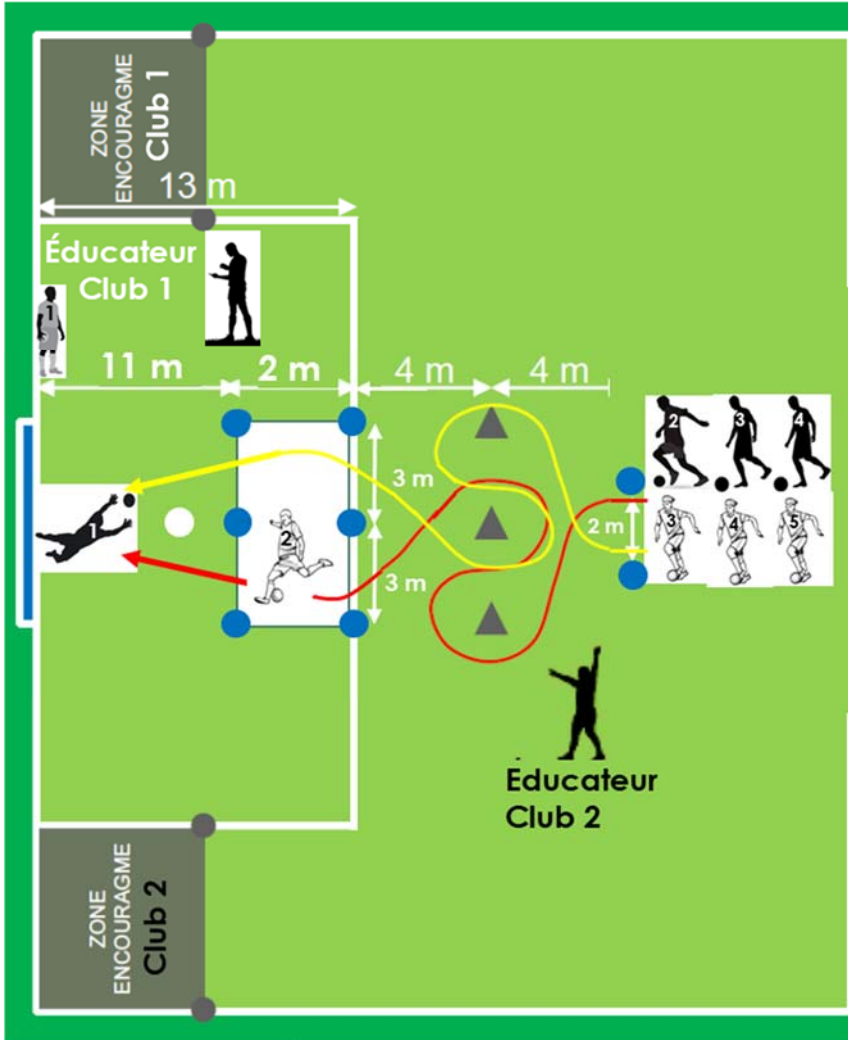
NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles Jussieu 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245670

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 1			
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

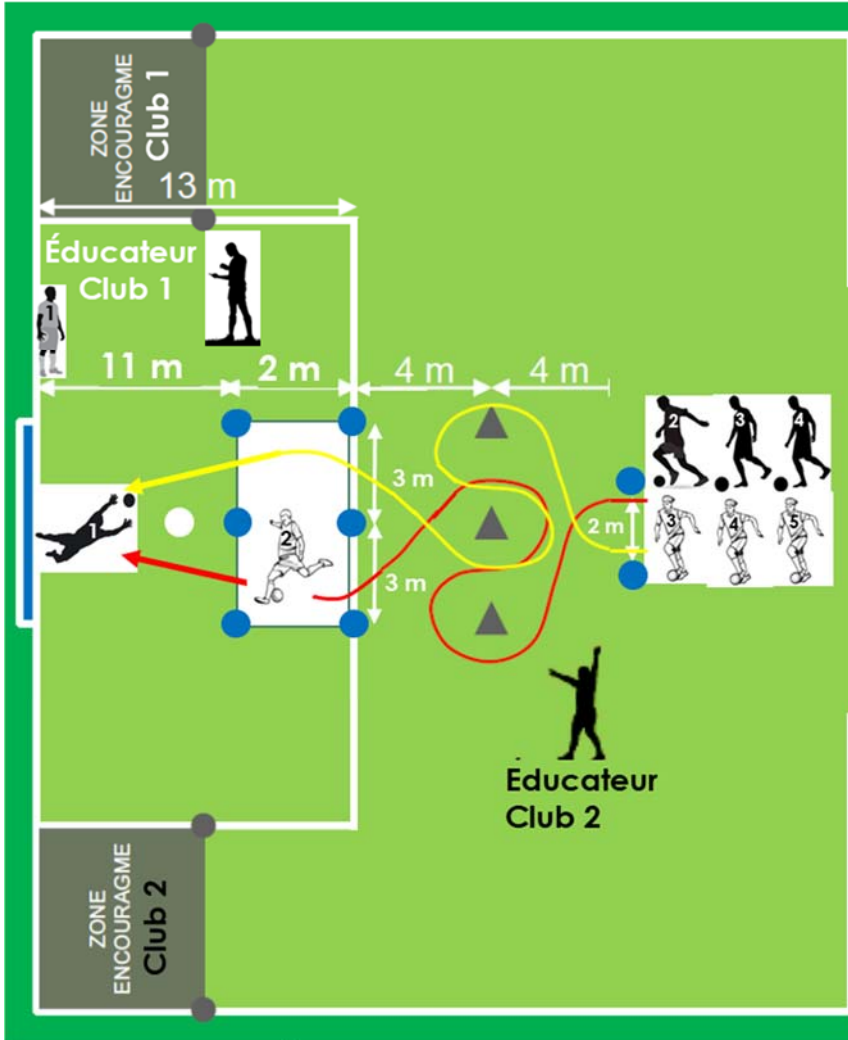
NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245671

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 1			
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 : Issou As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245682

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 1			
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 : Conflans F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245693

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 1			
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 : Fcff 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245420

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 21			
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 : Versailles Jussieu 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245432

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 21			
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 : Issou As 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245431

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 21			
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

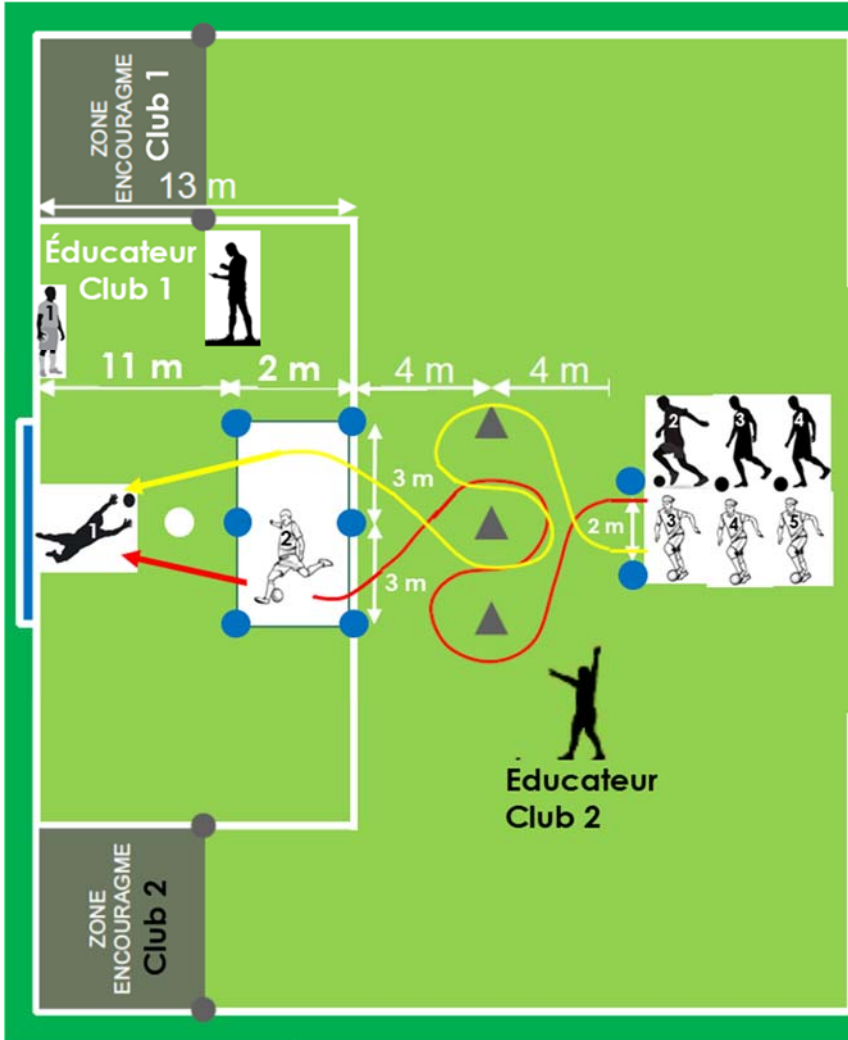
NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245454

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 21			
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 : Fcff 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245443

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Etang St Nom Es 21			
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 : Conflans F.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245785

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 1			
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 : Mantes U.S.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245889

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 2			
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 : Cravent F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245900

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 2			
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 : Chanteloup Les V. Us 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245911

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 2			
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 : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245760

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 1			
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 : Sartrouville Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245770

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 1			
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 : Bougival Foot 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du

N° du match : 53245780

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 1			
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 : Montesson U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245750

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 1			
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 : Mantois 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245542

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21			
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 : Mantes U.S.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245527

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21			
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 : Bougival Foot 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du _____

N° du match : 53245537

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21			
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 : Montesson U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245517

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21			
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 : Sartrouville Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245507

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21			
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 : Mantois 78 Fc 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245664

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1			
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 : Conflans F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245676

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245687

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1			
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 : Maurepas As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245698

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1			
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 : Issou As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245459

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 22			
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 : Issou As 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245437

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcfe 22			
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 : Mesnil St Denis Asl 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du _____

N° du match : 53245448

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 22			
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 : Maurepas As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245425

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 22			
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 : Conflans F.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245383

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 22			
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 : Buc Foot Ao 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245393

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 22			
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 : Ecquevilly E.F.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245402

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 22			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245585

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 23			
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 : Vsci 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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'Éducatriceur 2, qui valide la bonne réalisation du parcours. L'Éducatriceur 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'Éducatriceur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le résultat du(des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245574

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 23			
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 : Cellois Cs 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245586

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 23			
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 : Velizy Asc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245597

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 23			
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 : Croissy U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245608

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre 23			
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 : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245628

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 1			
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 : Buc Foot Ao 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245638

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 1			
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

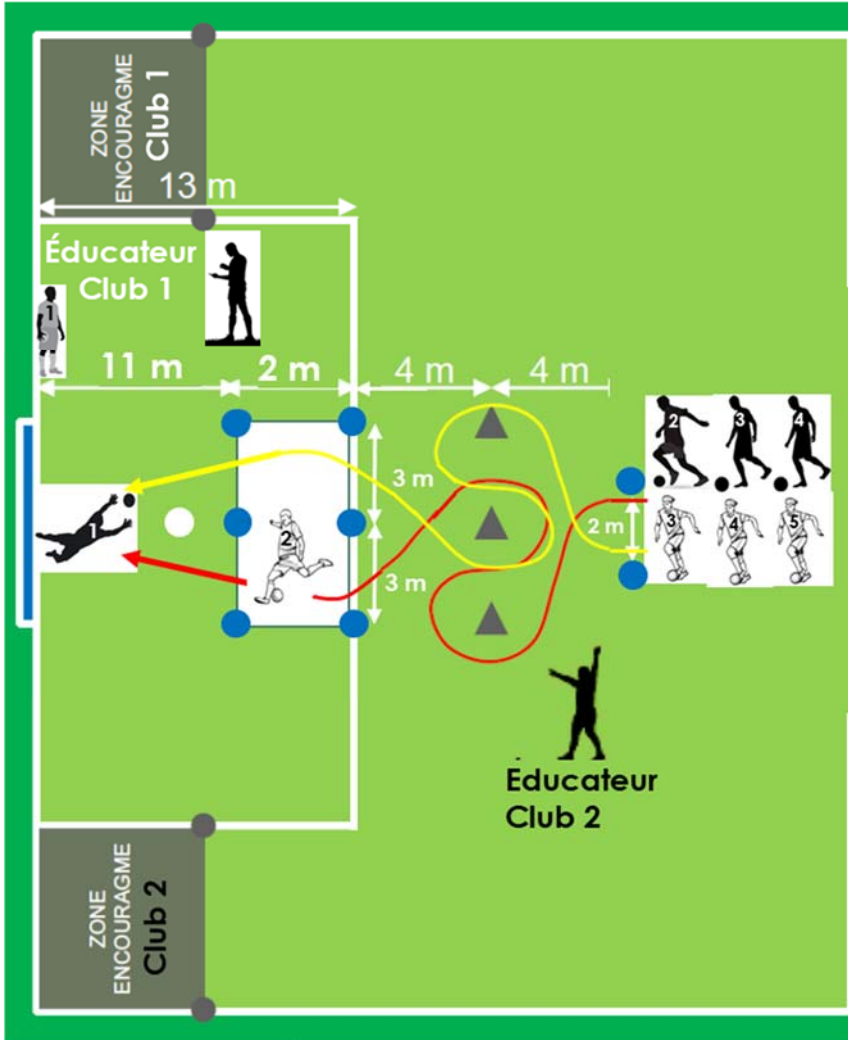
NOM DU CLUB VISITEUR : Ecquevilly E.F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245647

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 1			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245829

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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 : Cellois Cs 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245840

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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 : Vsci 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245841

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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 : Velizy Asc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245852

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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

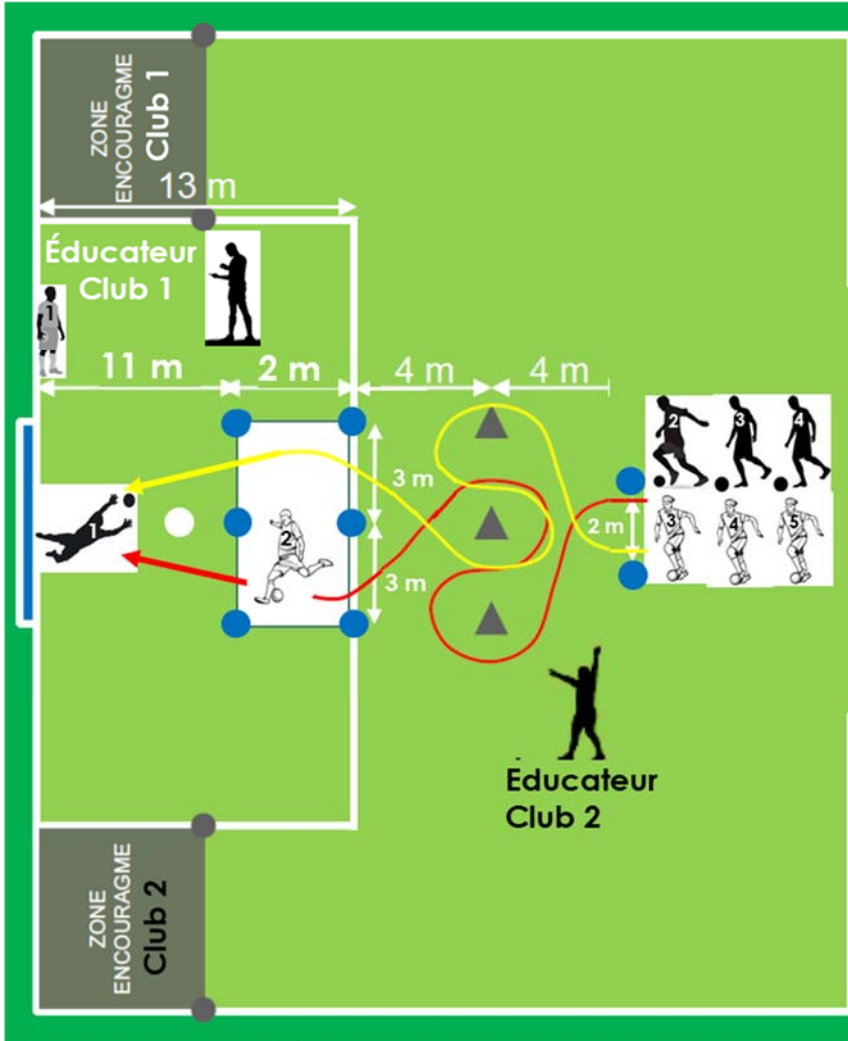
NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245863

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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 : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245948

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1			
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 : Marly Le Roi U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245982

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1			
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 : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245960

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1			
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 : Cellois Cs 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du _____

N° du match : 53245971

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1			
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 : Andresy F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246040

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 2			
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 : Vinsky Fcm 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246049

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 2			
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 : Porcheville Fc 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246050

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 2			
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 : Lainvillois F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246031

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 2			
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 : Cs Rosny Football 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246068

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 1			
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 : Vinsky Fcm 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246077

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 1			
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 : Porcheville Fc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246078

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 1			
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 : Lainvillois F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246059

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fontenay St Pere As 1			
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 : Cs Rosny Football 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du

N° du match : 53245775

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 2			
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 : F.C. Acheres 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du

N° du match : 53245776

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 2			
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 : Mantes U.S.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245742

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 2			
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 : Sartrouville Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245753

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 2			
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 : Montesson U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245764

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 2			
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 : Aubergenville F.C 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245532

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 22			
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

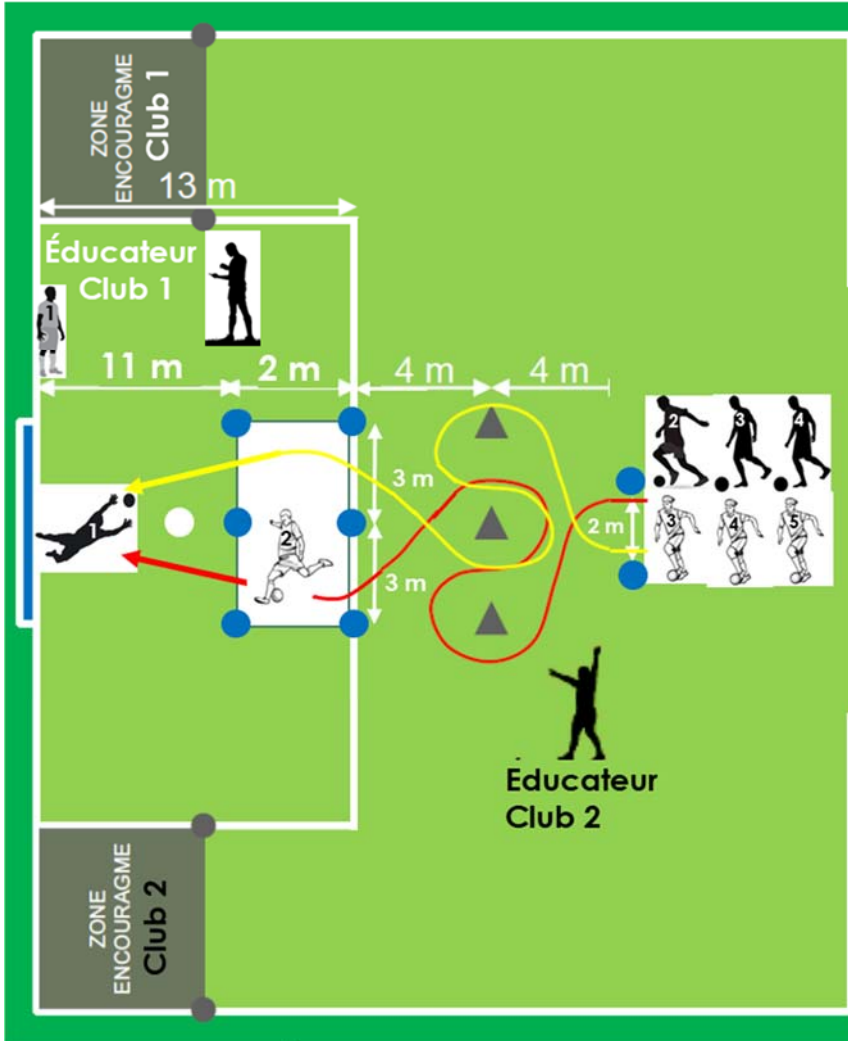
NOM DU CLUB VISITEUR : F.C. Acheres 21			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245533

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 22			
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 : Mantes U.S.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245510

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 22			
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 : Montesson U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245521

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 22			
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 : Aubergenville F.C 22			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245499

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 22			
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 : Sartrouville Es 23			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246087

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 1			
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 : Bouafle /Flins Ent. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246096

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 1			
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 : Hardricourt Us 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246106

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 1			
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 : Vauxoise Es 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246105

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 1			
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 : Poissy Fc 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246116

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 2			
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 : Bouafle /Flins Ent. 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246125

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 2			
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 : Hardricourt Us 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246135

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 2			
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 : Vauxoise Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246134

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Gargenville Stade 2			
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

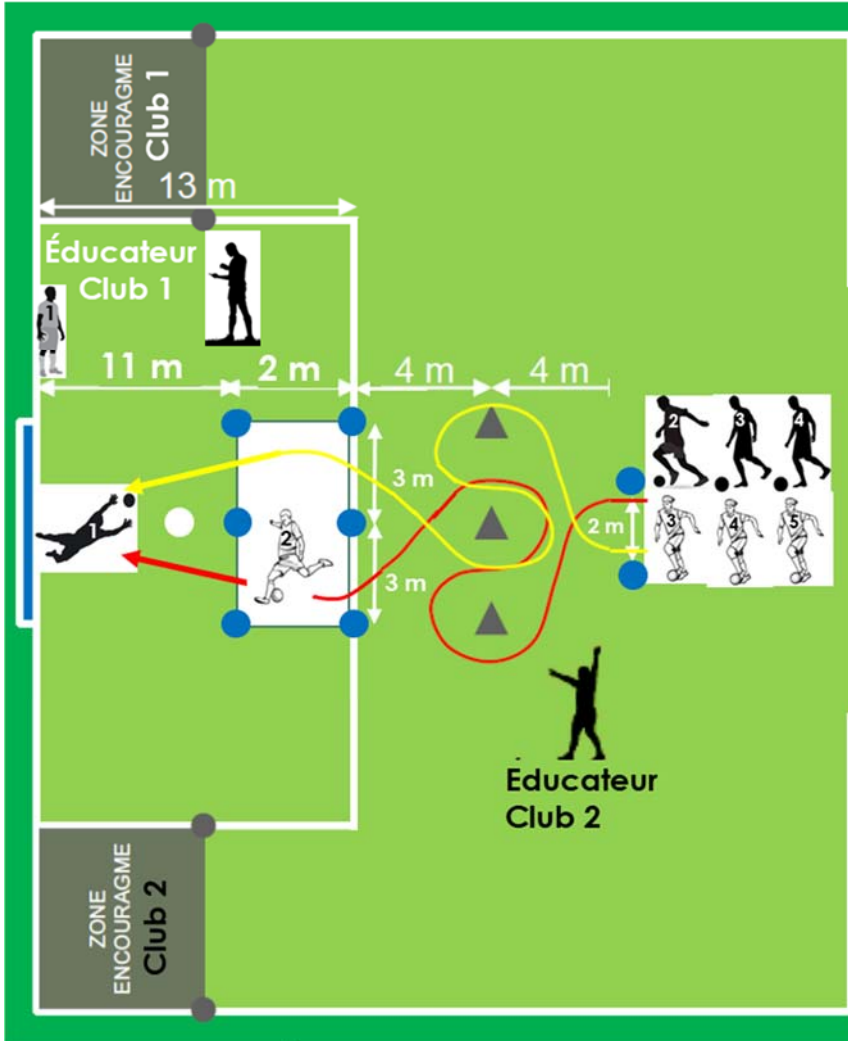
NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 3			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246044

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Guerville Arnouville 1			
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 : A.S. Bucheloise 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246054

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Guerville Arnouville 1			
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 : Vinsky Fcm 1			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246063

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Guerville Arnouville 2			
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 : Fontenay St Pere As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246035

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Guerville Arnouville 1			
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 : Fontenay St Pere As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246072

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Guerville Arnouville 2			
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 : A.S. Bucheloise 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246082

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Guerville Arnouville 2			
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 : Vinsky Fcm 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246090

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 1			
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 : Mezieres A.J. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246099

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 1			
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 : Vauxoise Es 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246108

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 1			
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 : Bouafle /Flins Ent. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246089

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 1			
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 : Poissy Fc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246119

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 2			
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 : Mezieres A.J. 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246128

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 2			
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 : Vauxoise Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246137

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 2			
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 : Bouafle /Flins Ent. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246118

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Hardricourt Us 2			
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 : Poissy Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245666

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 2			
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 : Fcff 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245677

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 2			
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 : Versailles Jussieu 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245688

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 2			
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 : Etang St Nom Es 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245699

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 2			
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 : Carrieres Gresillons 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245800

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 3			
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 : Montigny Le Bx As 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245809

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 3			
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 : Elancourt O.S.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245818

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 3			
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 : Montfort / U.S.Y. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245438

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 23			
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 : Versailles Jussieu 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245449

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 23			
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 : Etang St Nom Es 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245460

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 23			
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 : Carrieres Gresillons 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245427

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 23			
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 : Fcfc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245551

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 24			
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 : Montigny Le Bx As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245560

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 24			
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 : Elancourt O.S.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245569

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 24			
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 : Montfort / U.S.Y. 22			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245946

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles S.O. 1			
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 : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245957

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles S.O. 1			
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 : Marly Le Roi U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245968

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles S.O. 1			
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 : Feucherolles Usa 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245980

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles S.O. 1			
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 : Andresy F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du _____

N° du match : 53245926

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Interfoot 78 1			
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 : Vernouillet F.C 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245892

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Interfoot 78 1			
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 : Chambourcy Asm 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245903

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Interfoot 78 1			
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 : Epone U.S.B.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245915

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Interfoot 78 1			
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 : F.C. Acheres 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245658

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245669

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 1			
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 : Maurepas As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245680

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 1			
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 : Voisins F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245681

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 1			
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 : Carrieres Gresillons 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245692

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 1			
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 : Houilles A.C. 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245442

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 21			
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

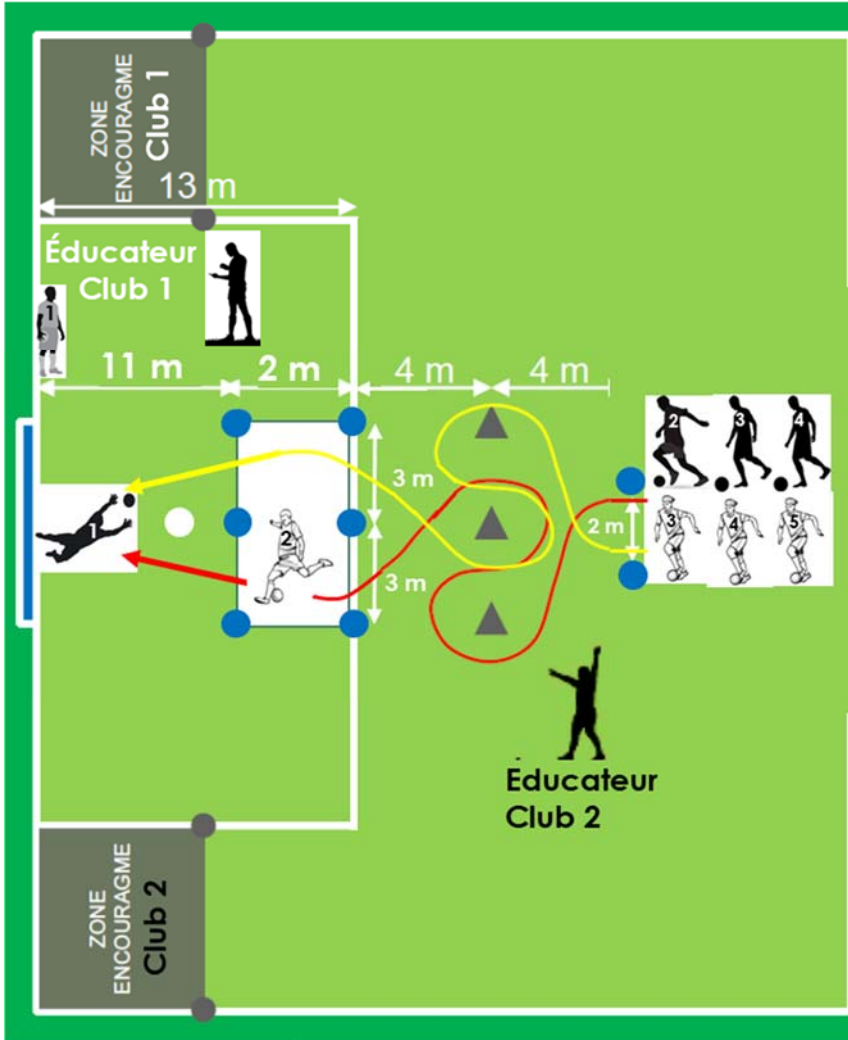
NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres Gresillons 21			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245419

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 21			
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 : Mesnil St Denis Asl 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245430

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 21			
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 : Maurepas As 22			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245441

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 21			
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 : Voisins F.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du _____

N° du match : 53245453

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Issou As 21			
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

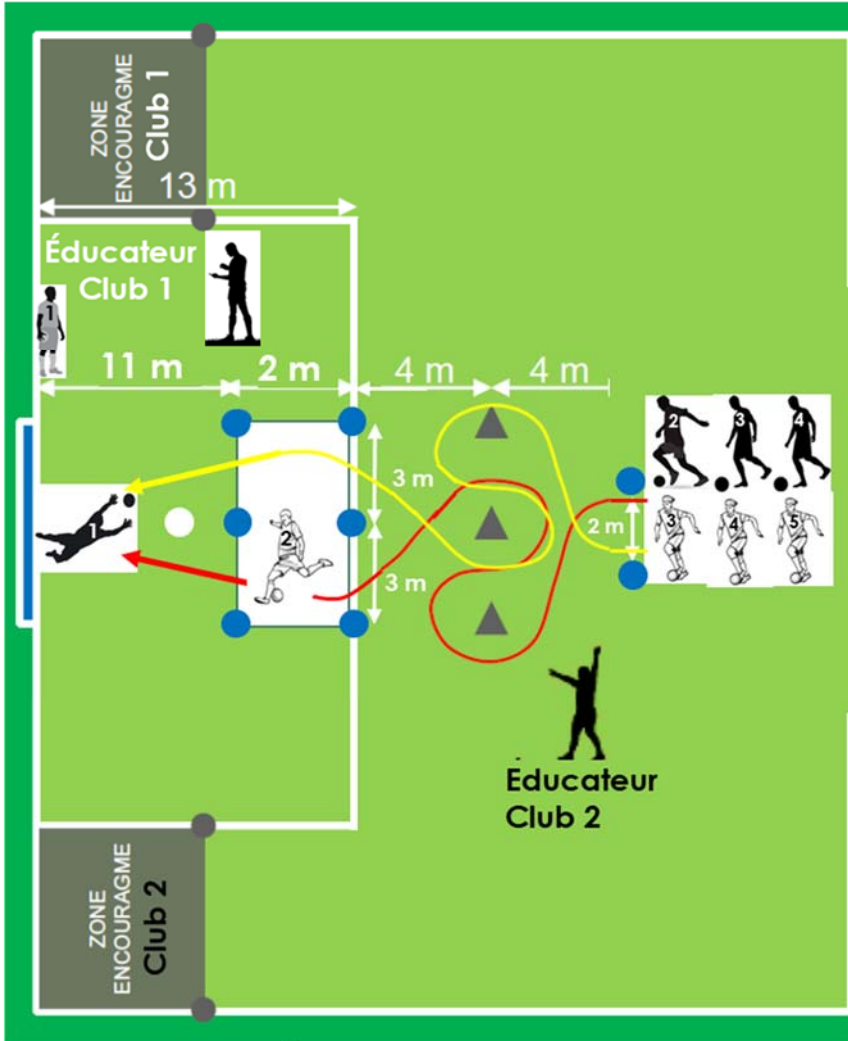
NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 23			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245998

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Jouy En Josas U.S. 1			
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 : Neauphle-Pont. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246010

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Jouy En Josas U.S. 1			
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

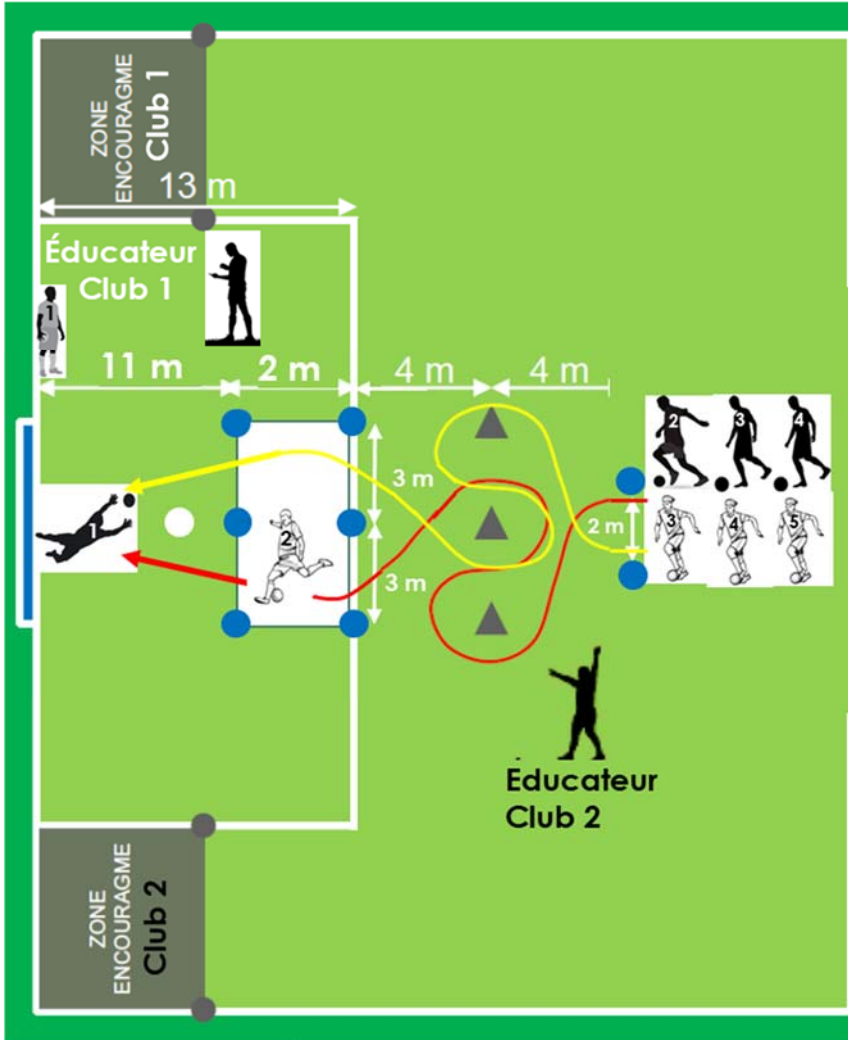
NOM DU CLUB VISITEUR : Villepreux F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245987

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Jouy En Josas U.S. 1			
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 : St Arnoult U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246009

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Jouy En Josas U.S. 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246021

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Jouy En Josas U.S. 1			
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 : Magny 78 F.C. 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246030

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Lainvillois F.C. 1			
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 : A.S. Bucheloise 1			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246039

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Lainvillois F.C. 1			
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 : Guerville Arnouville 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246048

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Lainvillois F.C. 1			
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

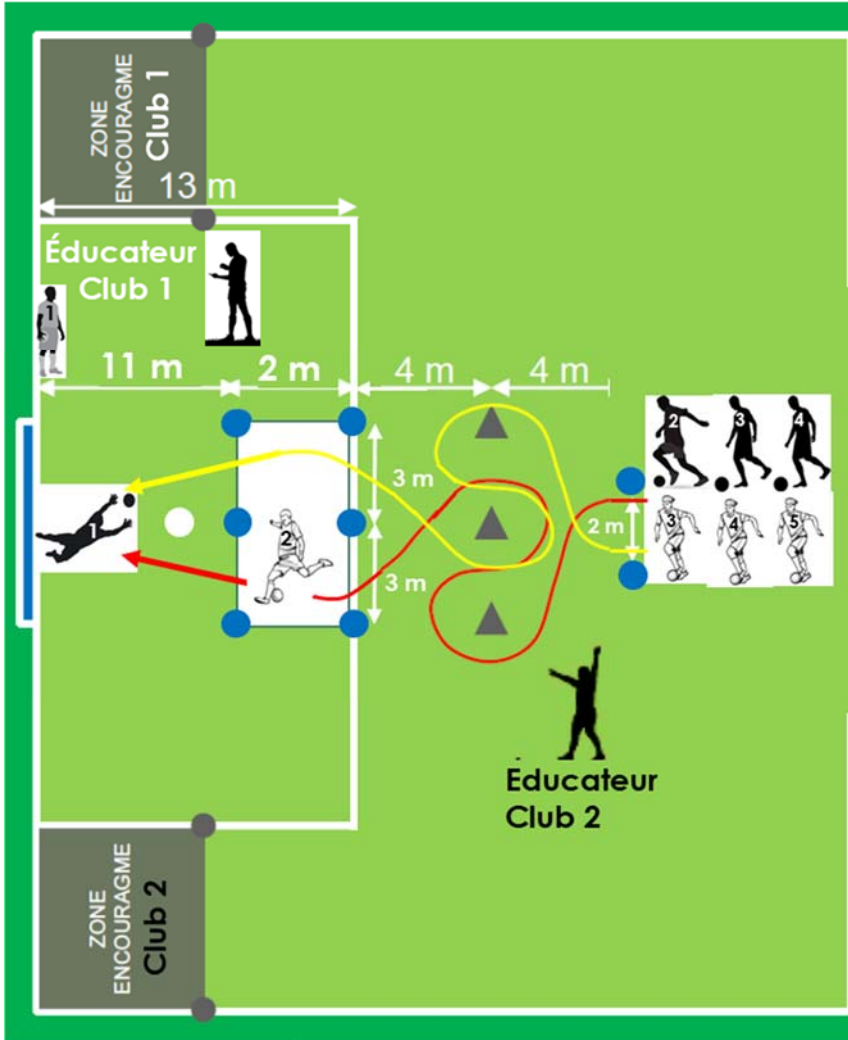
NOM DU CLUB VISITEUR : Breval Longnes F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246058

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Lainvillois F.C. 2			
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 : A.S. Bucheloise 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246067

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Lainvillois F.C. 2			
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 : Guerville Arnouville 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246076

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Lainvillois F.C. 2			
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 : Breval Longnes F.C. 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245718

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 2			
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

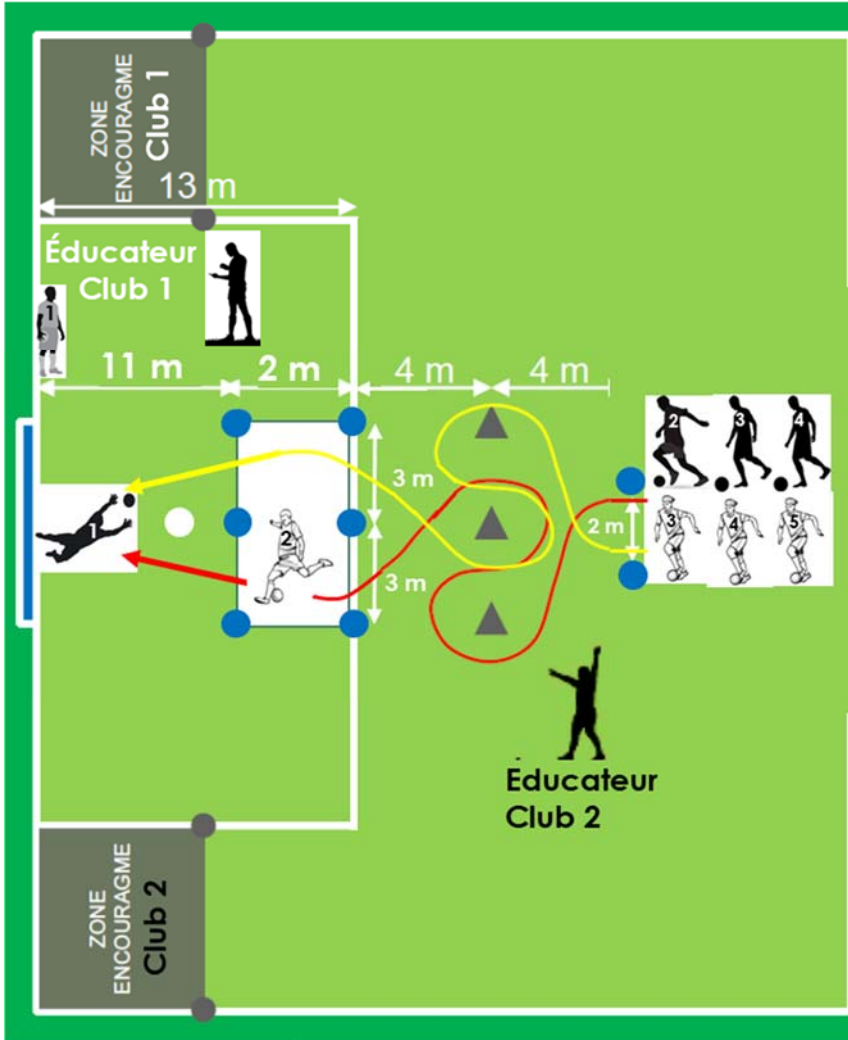
NOM DU CLUB VISITEUR : Chambourcy Asm 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245737

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 2			
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

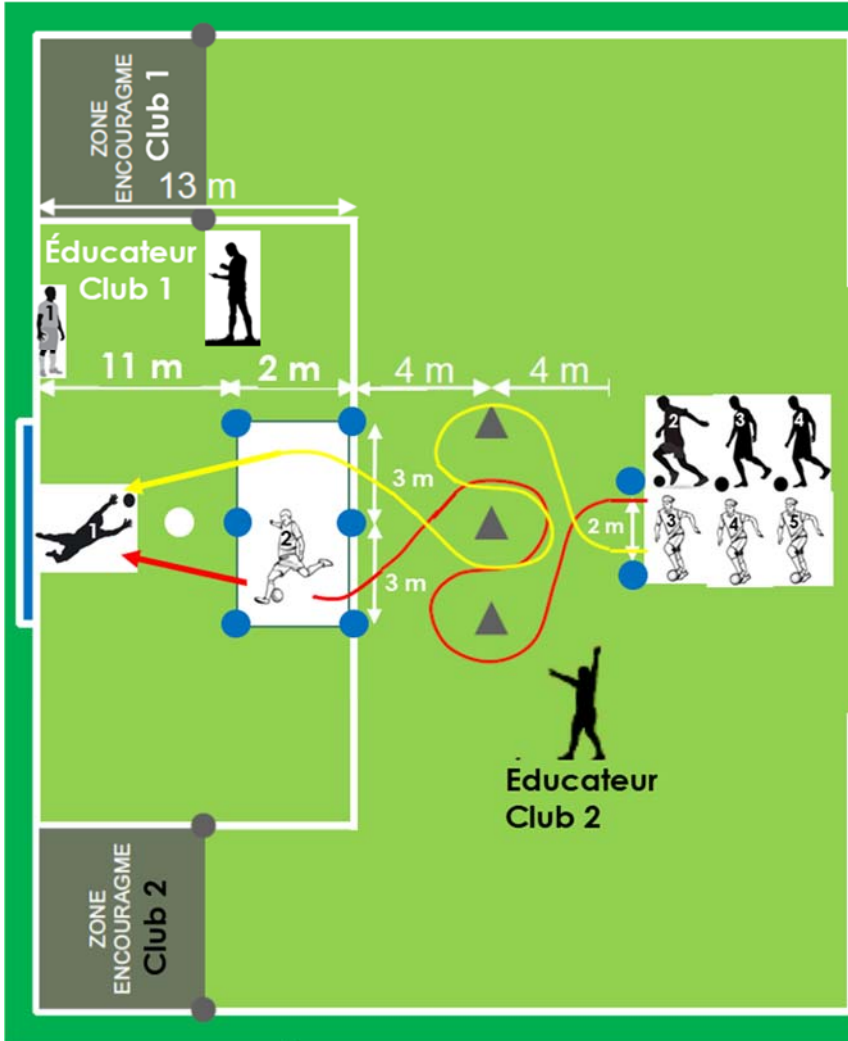
NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245727

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 2			
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 : Mantois 78 Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245467

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 22			
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 : Chambourcy Asm 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245486

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 22			
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 : Carrieres S/Seine Us 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245476

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 22			
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 : Mantois 78 Fc 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245959

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Louveciennes A.S. 1			
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 : Feucherolles Usa 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245979

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Louveciennes A.S. 1			
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 : Houilles S.O. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245984

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Louveciennes A.S. 1			
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 : Marly Le Roi U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245969

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Louveciennes A.S. 1			
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 : Cellois Cs 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245949

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Louveciennes A.S. 1			
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 : Carrieres S/Seine Us 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245995

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Magny 78 F.C. 2			
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 : Essarts Le Roi Ags 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246017

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Magny 78 F.C. 2			
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 : Ablis Sud 78 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246028

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Magny 78 F.C. 2			
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 : Villepreux F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246006

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Magny 78 F.C. 2			
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 : E. S. Guyancourt F. 2			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245623

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 1			
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 : Fcrh Vesgre Gambais 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245632

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 1			
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 : Bois D'Arcy A.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245641

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 1			
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 : Croissy U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245642

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 1			
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 : Buc Foot Ao 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245834

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 : Croissy U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245857

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 2			
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

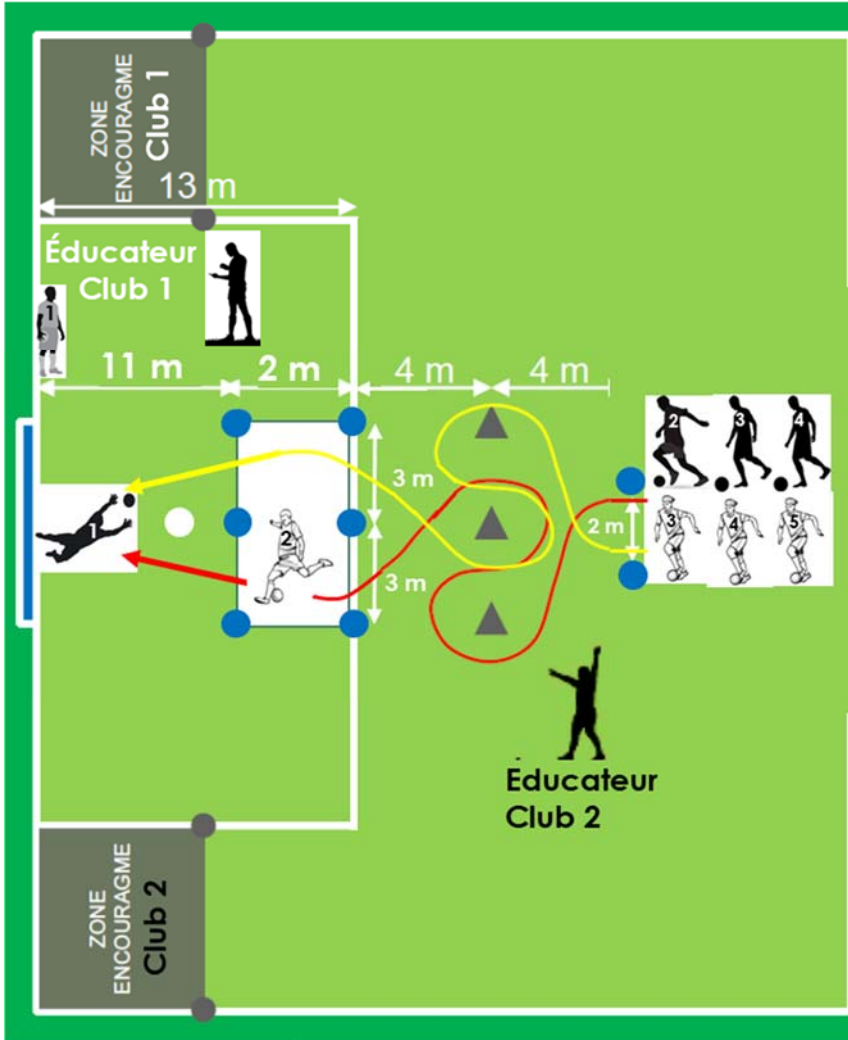
NOM DU CLUB VISITEUR : Viroflay U.S.M. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245868

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 : Velizy Asc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245387

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 21			
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 : Bois D'Arcy A.S. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245396

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 21			
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 : Croissy U.S. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245397

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 21			
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 : Buc Foot Ao 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245378

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 21			
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 : Fcrh Vesgre 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245579

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 : Croissy U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245602

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 : Viroflay U.S.M. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245613

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 : Velizy Asc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245752

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 1			
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 : Bougival Foot 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du _____

N° du match : 53245774

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 1			
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

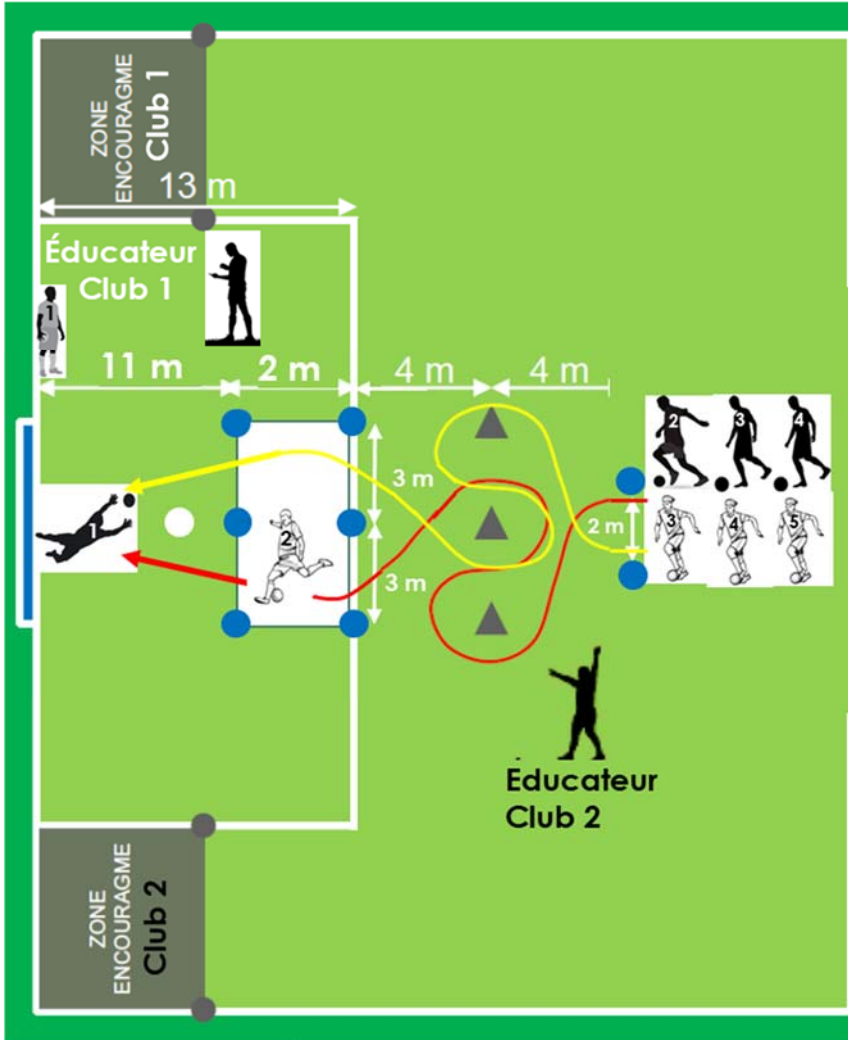
NOM DU CLUB VISITEUR : Ecquevilly E.F.C. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245741

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 1			
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 : Mantois 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245763

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 1			
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 : Elancourt O.S.C. 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245509

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 21			
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 : Bougival Foot 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du _____

N° du match : 53245531

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 21			
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 : Ecquevilly E.F.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245498

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 21			
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 : Mantois 78 Fc 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245520

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes U.S.C. 21			
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

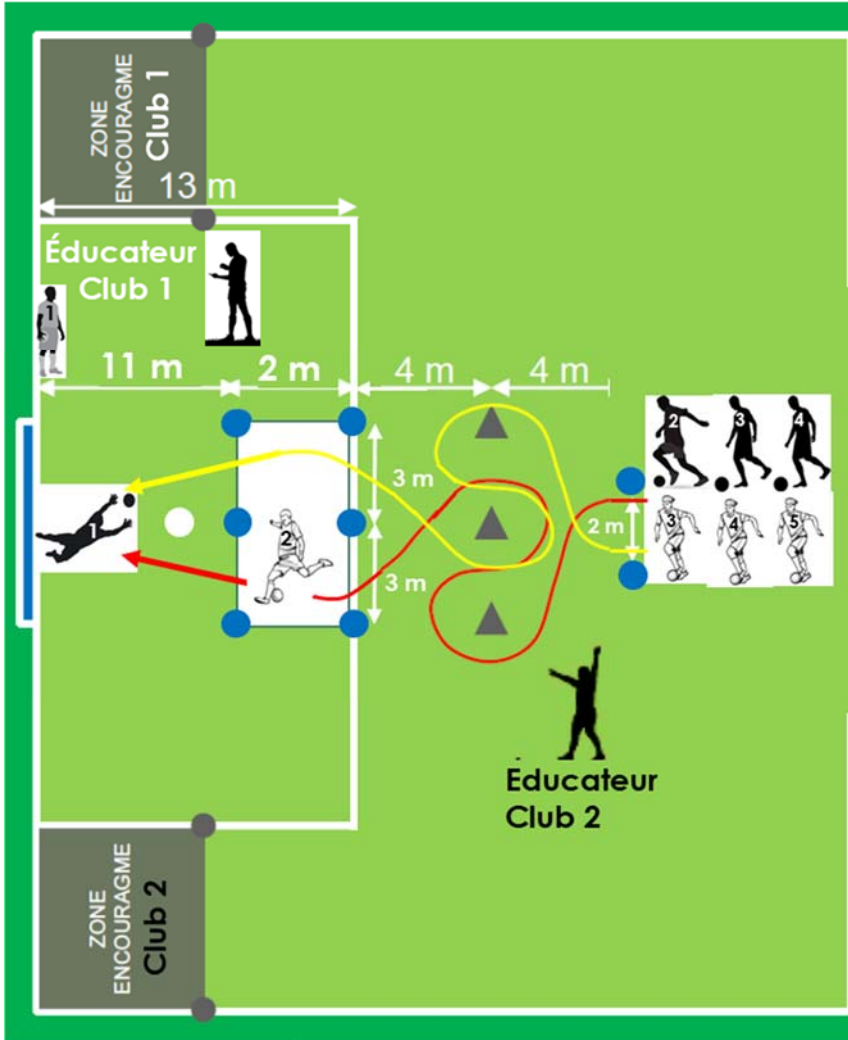
NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 24			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245739

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 3			
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 : Chambourcy Asm 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245721

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 3			
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 : Chatou As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245730

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 3			
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 : Carrieres S/Seine Us 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245751

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 4			
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 : Sartrouville Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245762

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 4			
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 : Montesson U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du

N° du match : 53245773

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 4			
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 : Aubergenville F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245784

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 4			
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 : Fourqueux A.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245488

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 23			
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 : Chambourcy Asm 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245470

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 23			
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 : Chatou As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245479

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 23			
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 : Carrieres S/Seine Us 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245519

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 24			
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 : Montesson U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245530

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 24			
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 : Aubergenville F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245541

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 24			
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 : Fourqueux A.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245508

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 24			
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 : Sartrouville Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245973

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1			
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

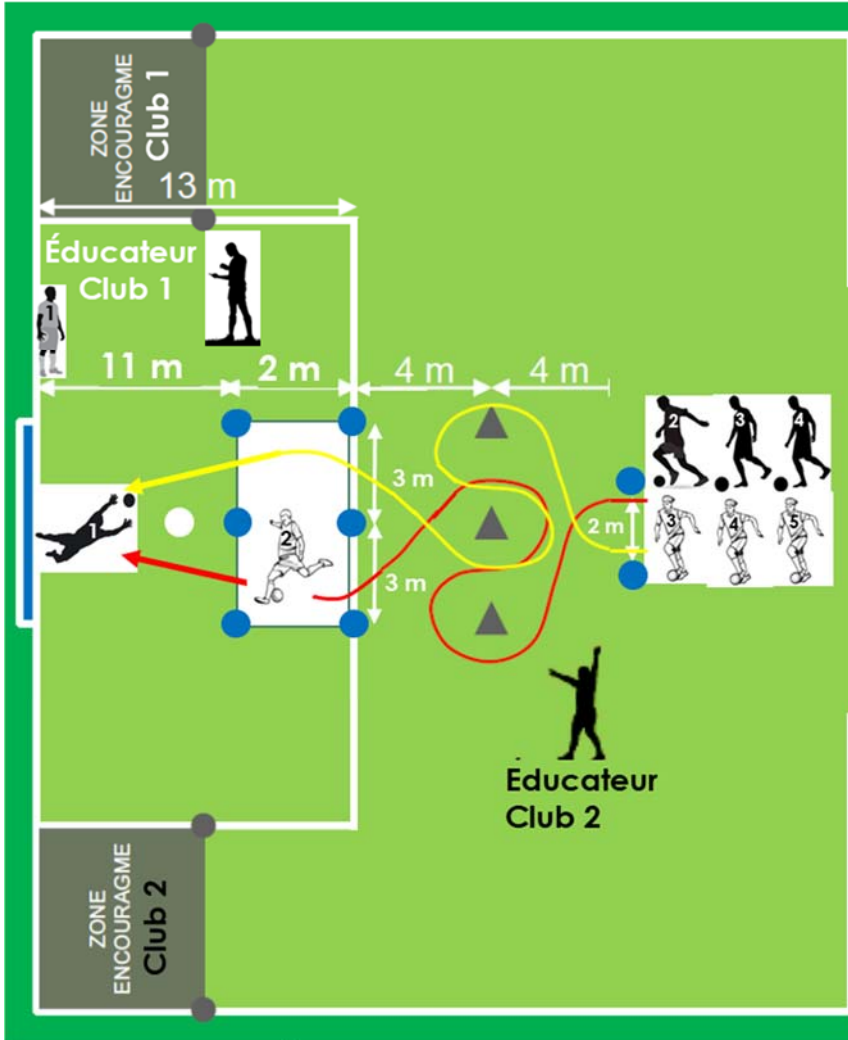
NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil Le Roi A.S. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245951

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1			
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 : Cellois Cs 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245962

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1			
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 : Andresy F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245940

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1			
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 : Carrieres S/Seine Us 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246150

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurecourt F.C. 1			
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 : Port Marly C.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246158

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurecourt F.C. 1			
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 : Triel Ac 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246170

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurecourt F.C. 1			
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 : Pecq Us Le 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246178

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurecourt F.C. 2			
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 : Port Marly C.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246186

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurecourt F.C. 2			
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

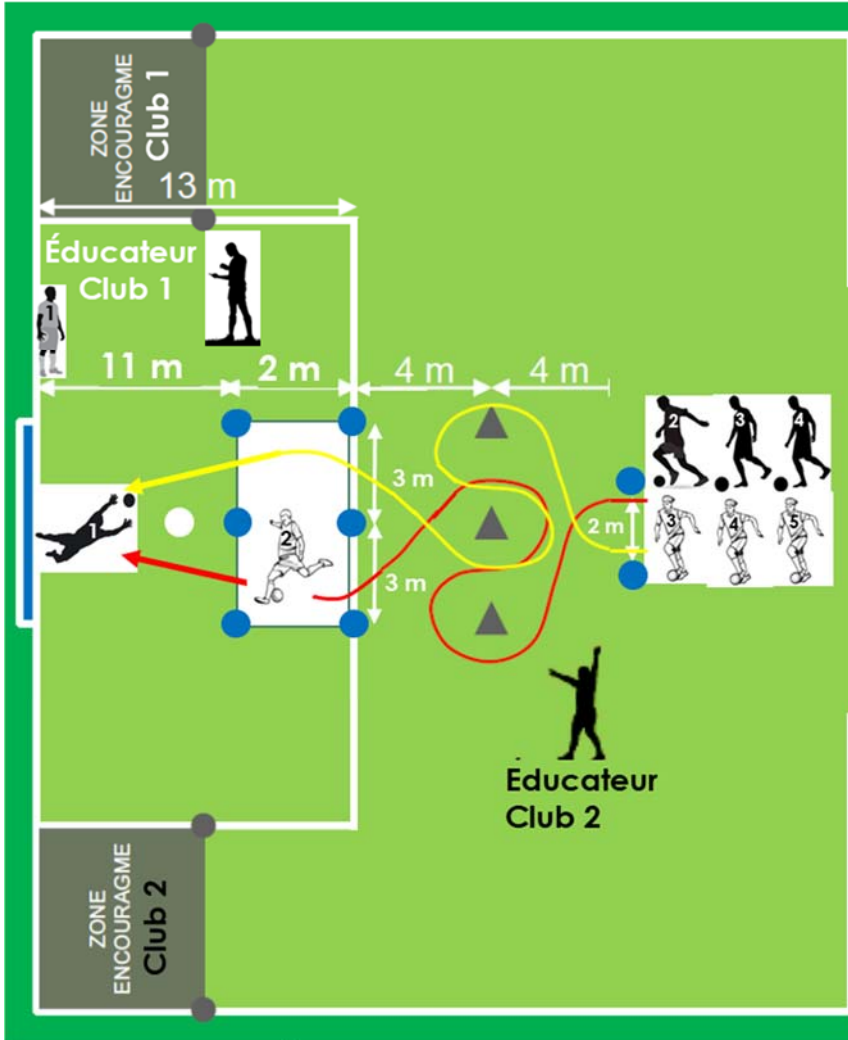
NOM DU CLUB VISITEUR : Triel Ac 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246198

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurecourt F.C. 2			
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 : Pecq Us Le 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245660

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1			
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 : Voisins F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245661

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1			
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

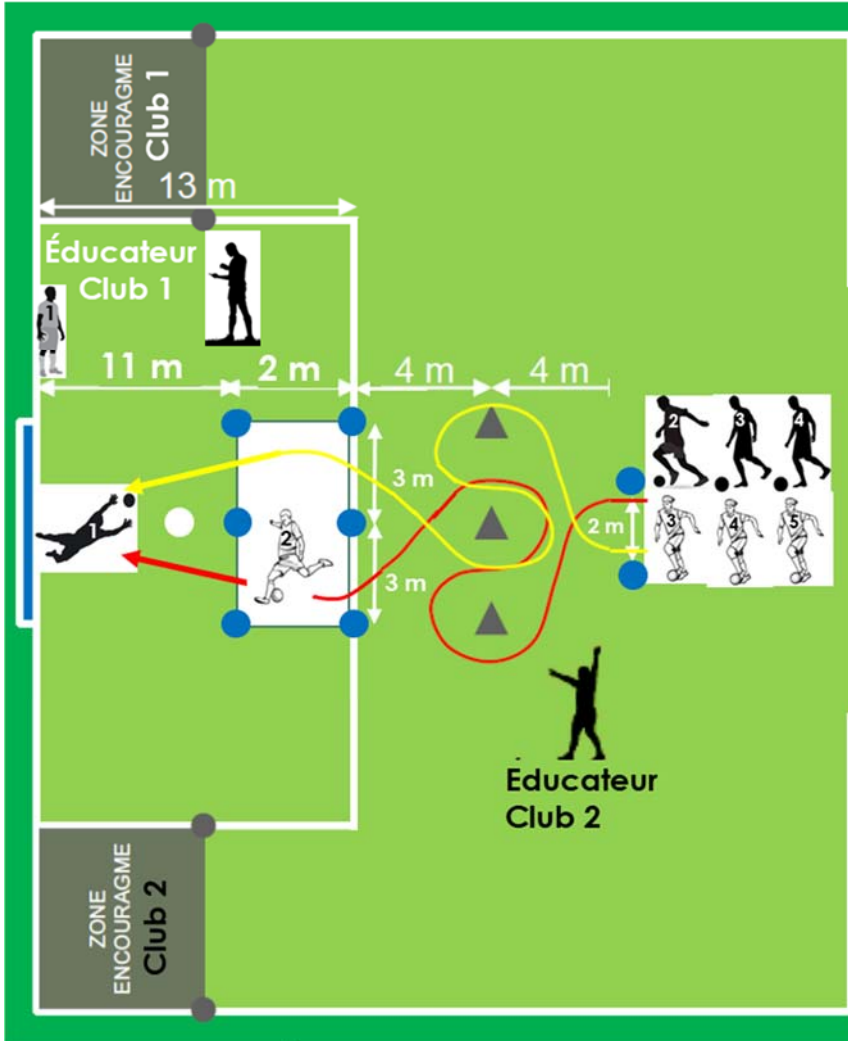
NOM DU CLUB VISITEUR : Etang St Nom Es 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245672

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1			
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 : Carrieres Gresillons 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245694

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245683

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1			
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 : Houilles A.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245422

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 22			
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

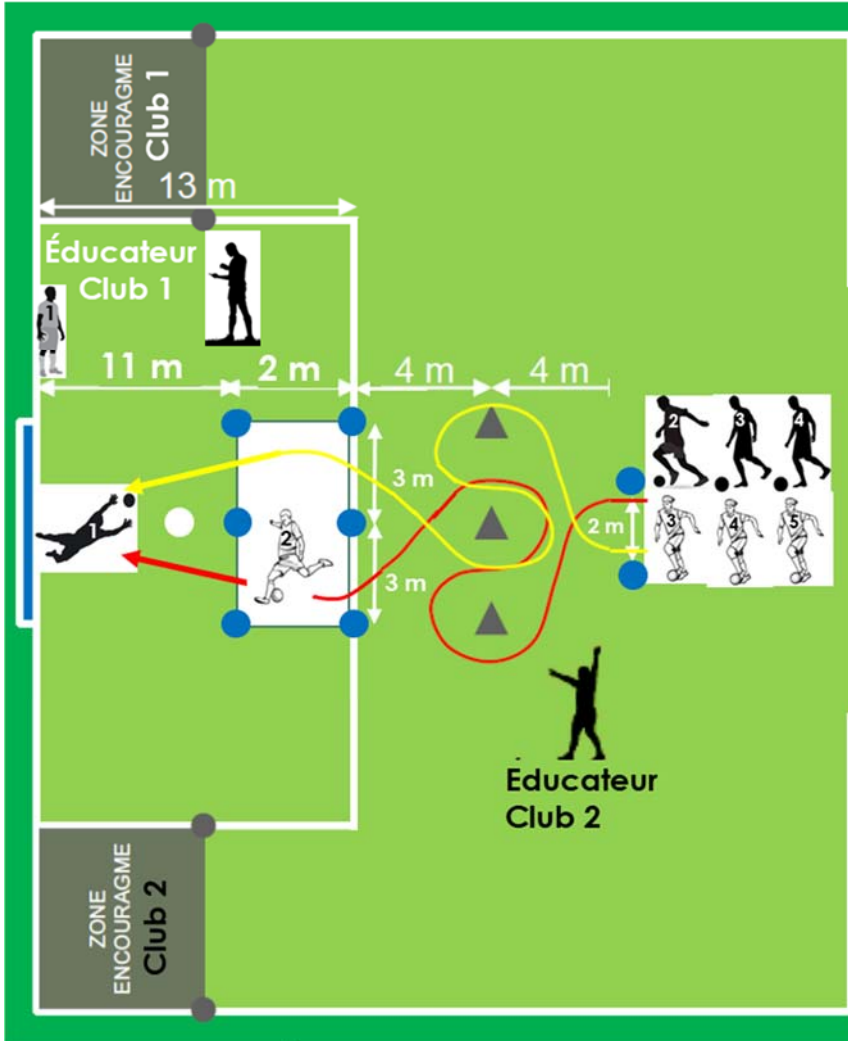
NOM DU CLUB VISITEUR : Etang St Nom Es 21			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245433

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 22			
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 : Carrieres Gresillons 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245421

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 22			
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 : Voisins F.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245455

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 22			
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 : Mesnil St Denis Asl 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245444

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 22			
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 : Houilles A.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245964

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 : Louveciennes A.S. 1			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245942

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 : Cellois Cs 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245953

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 : Andresy F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245965

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 : Chatou As 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule B

Match du

N° du match : 53245976

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil Le Roi A.S. 1			
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 : Carrieres S/Seine Us 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245663

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1			
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 : Carrieres Gresillons 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du

N° du match : 53245686

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1			
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 : Versailles Jussieu 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245697

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1			
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 : Etang St Nom Es 1			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246004

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 2			
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 : Essarts Le Roi Ags 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245674

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1			
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 : Houilles A.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245994

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 2			
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 : Magny 78 F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246014

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 2			
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 : St Arnoult U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246024

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 2			
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 : E. S. Guyancourt F. 2			
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



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246029

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 2			
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 : Voisins F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245424

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 22			
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

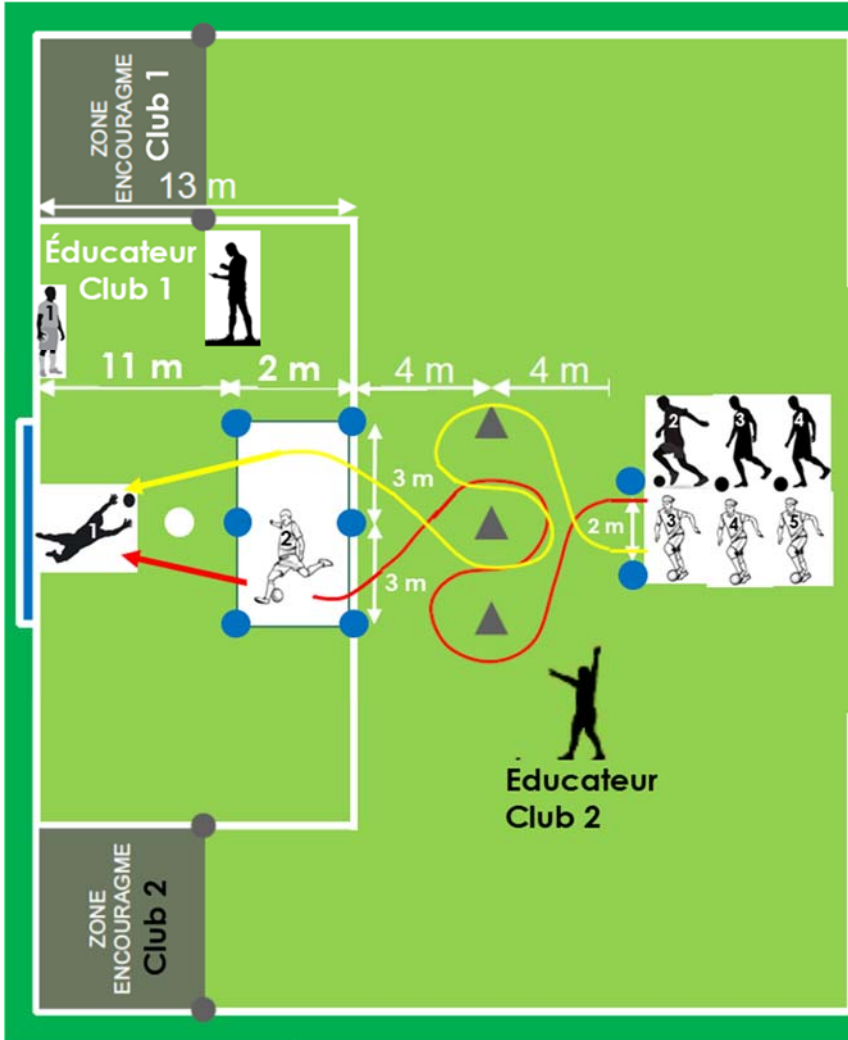
NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres Gresillons 21			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245447

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 22			
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 : Versailles Jussieu 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245458

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 22			
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 : Etang St Nom Es 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245435

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 22			
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 : Houilles A.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246098

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 1			
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 : Gargenville Stade 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246097

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 1			
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 : Poissy Fc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246107

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 1			
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 : Villennes Orgeval 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246127

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 2			
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 : Gargenville Stade 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246088

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 1			
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 : Mureaux O.F.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246126

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 2			
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 : Poissy Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246136

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 2			
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

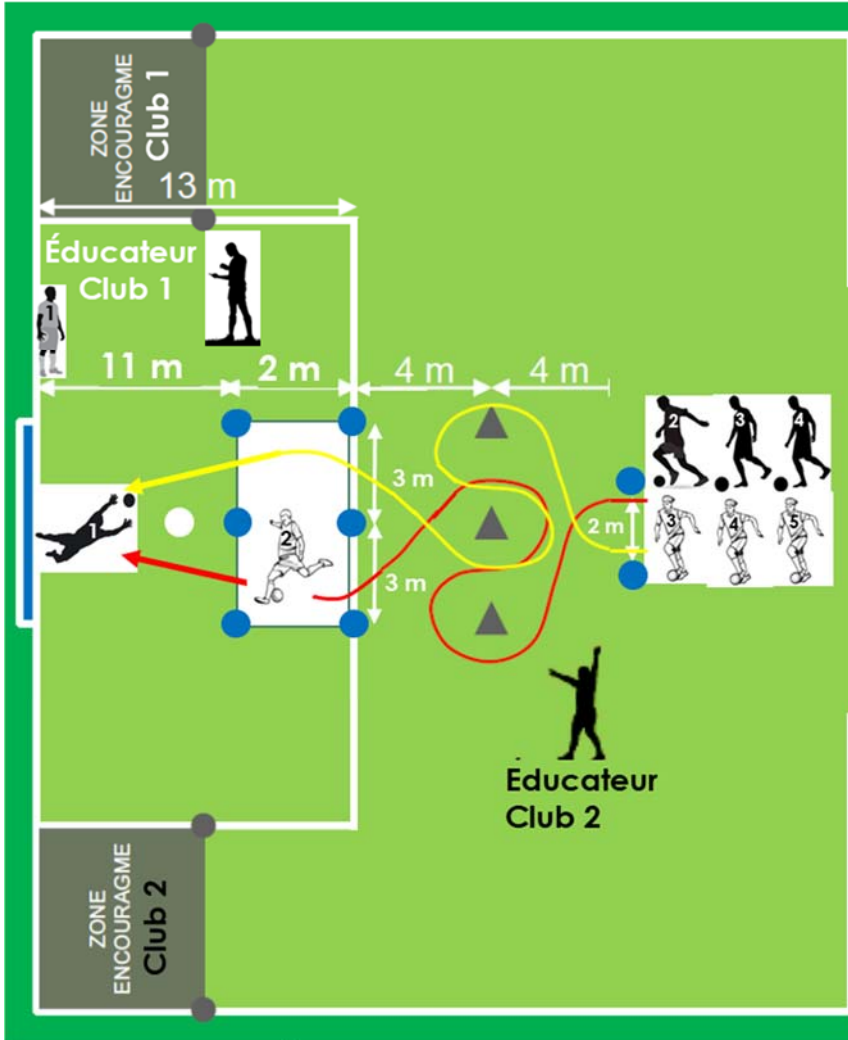
NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 3			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246117

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mezieres A.J. 2			
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 : Mureaux O.F.C. 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245758

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 2			
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

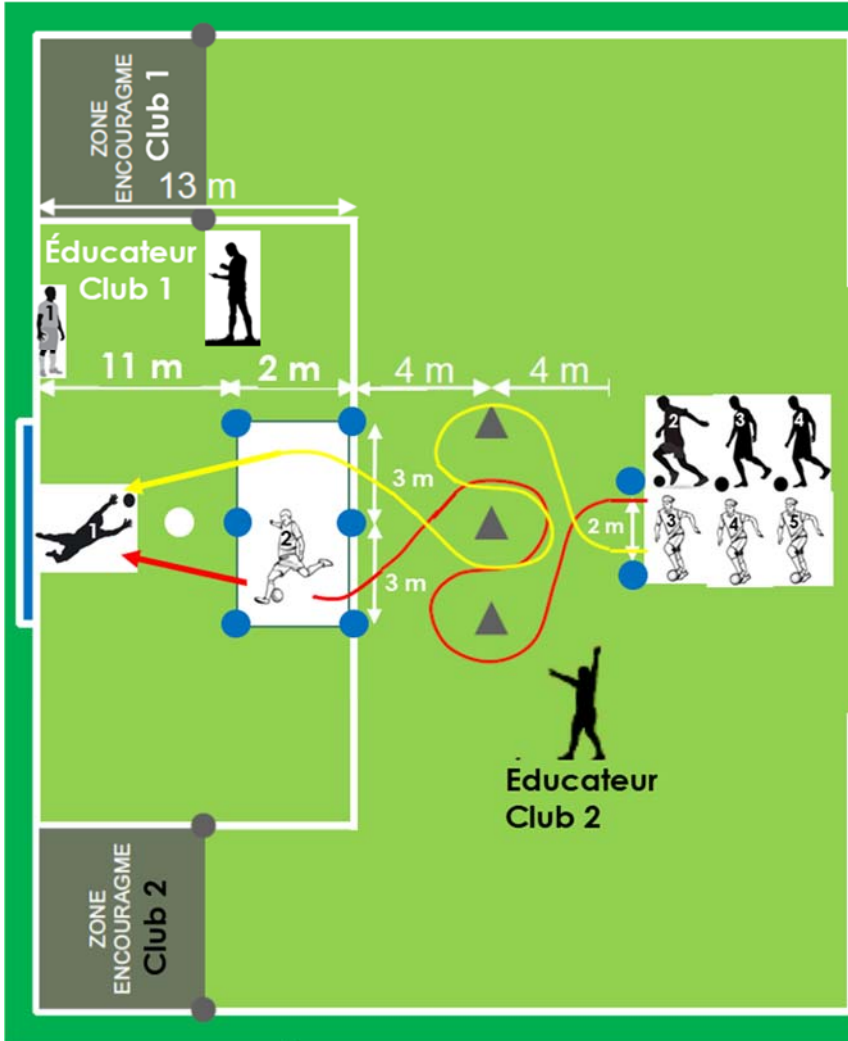
NOM DU CLUB VISITEUR : Mantes U.S.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245747

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 2			
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 : Ecquevilly E.F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245769

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 2			
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 : Sartrouville Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245781

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 2			
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 : Elancourt O.S.C. 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245515

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 22			
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 : Mantes U.S.C. 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245504

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 22			
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 : Ecquevilly E.F.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245526

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 22			
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 : Sartrouville Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245538

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 22			
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 : Elancourt O.S.C. 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245793

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 2			
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 : Montigny Le Bx As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245802

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 2			
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 : Elancourt O.S.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245811

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 2			
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 : Carrieres Gresillons 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245812

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 2			
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

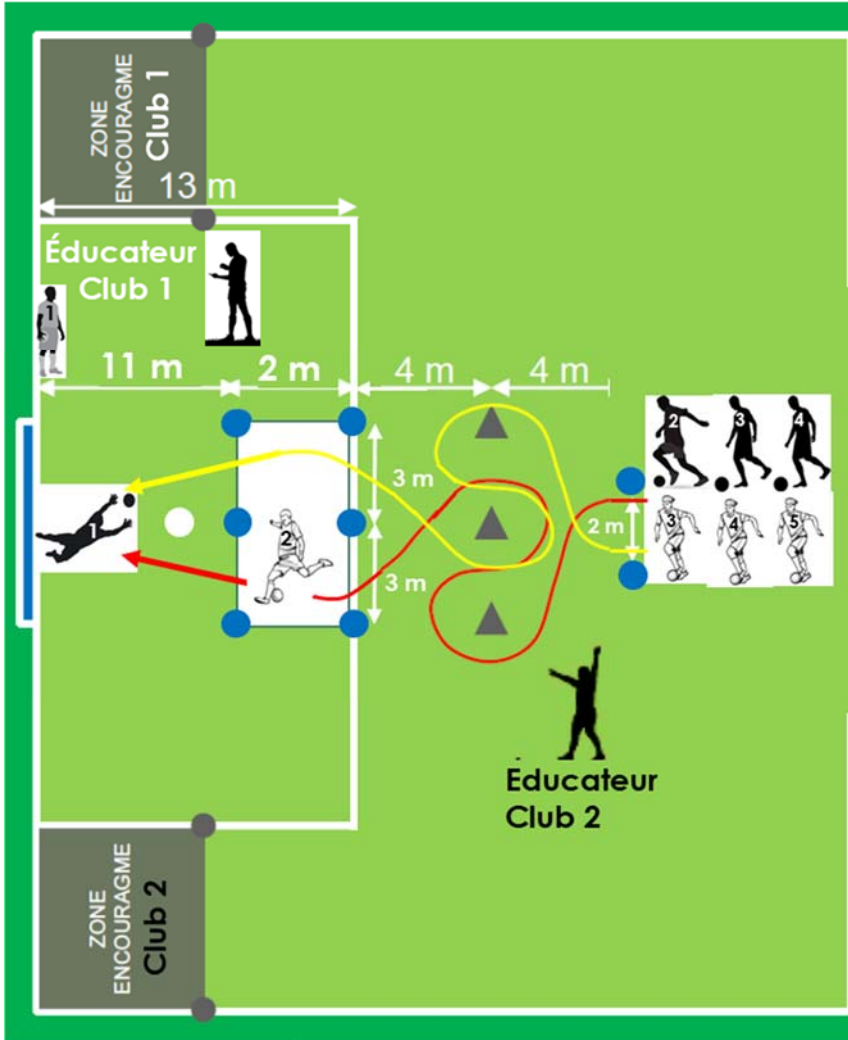
NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245544

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 22			
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 : Montigny Le Bx As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245553

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 22			
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 : Elancourt O.S.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245562

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 22			
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 : Carrieres Gresillons 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245563

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montfort / U.S.Y. 22			
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 : Plaisirois F.O. 23			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245798

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 2			
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 : Plaisirois F.O. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245808

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 2			
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

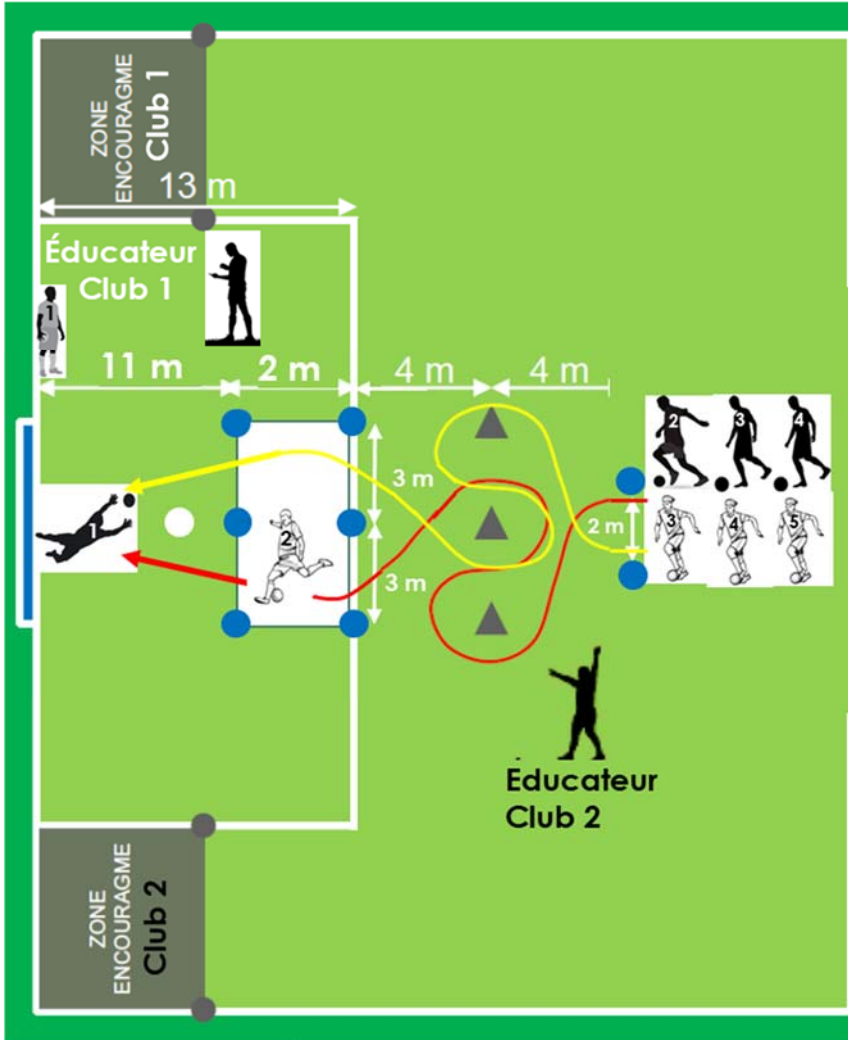
NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245817

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 2			
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 : Bailly Noisy Sfc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245568

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 22			
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 : Bailly Noisy Sfc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245549

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 22			
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 : Plaisirois F.O. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245559

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 22			
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 : Trappes Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245725

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 2			
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 : Chambourcy Asm 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246091

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 3			
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 : Gargenville Stade 1			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246110

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 3			
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 : Hardricourt Us 1			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245715

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 2			
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 : Limay Alj 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245724

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 2			
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 : Verneuil S/Seine Us 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246100

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 3			
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 : Villennes Orgeval 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246120

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 4			
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 : Gargenville Stade 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246139

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 4			
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 : Hardricourt Us 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245734

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 2			
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 : Mantois 78 Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246129

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 4			
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 : Villennes Orgeval 3			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245474

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 22			
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 : Chambourcy Asm 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245464

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 22			
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 : Limay Alj 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245473

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 22			
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 : Verneuil S/Seine Us 22			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245483

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 22			
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 : Mantois 78 Fc 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245990

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1			
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 : Ablis Sud 78 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246001

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1			
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 : Villepreux F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245989

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246012

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1			
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 : Magny 78 F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246023

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1			
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 : St Arnoult U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246143

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1			
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 : Port Marly C.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246149

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1			
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 : Triel Ac 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246161

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1			
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 : Conflans Racing 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246171

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 2			
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 : Port Marly C.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246177

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 2			
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 : Triel Ac 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246189

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 2			
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 : Conflans Racing 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246201

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 1			
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 : St Cyr Afc 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246210

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 1			
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 : Vallee 78 F.C. 1			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246220

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 1			
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 : Ent. Maule Mareil 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246229

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 2			
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 : St Cyr Afc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246238

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 2			
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 : Vallee 78 F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246248

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 2			
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

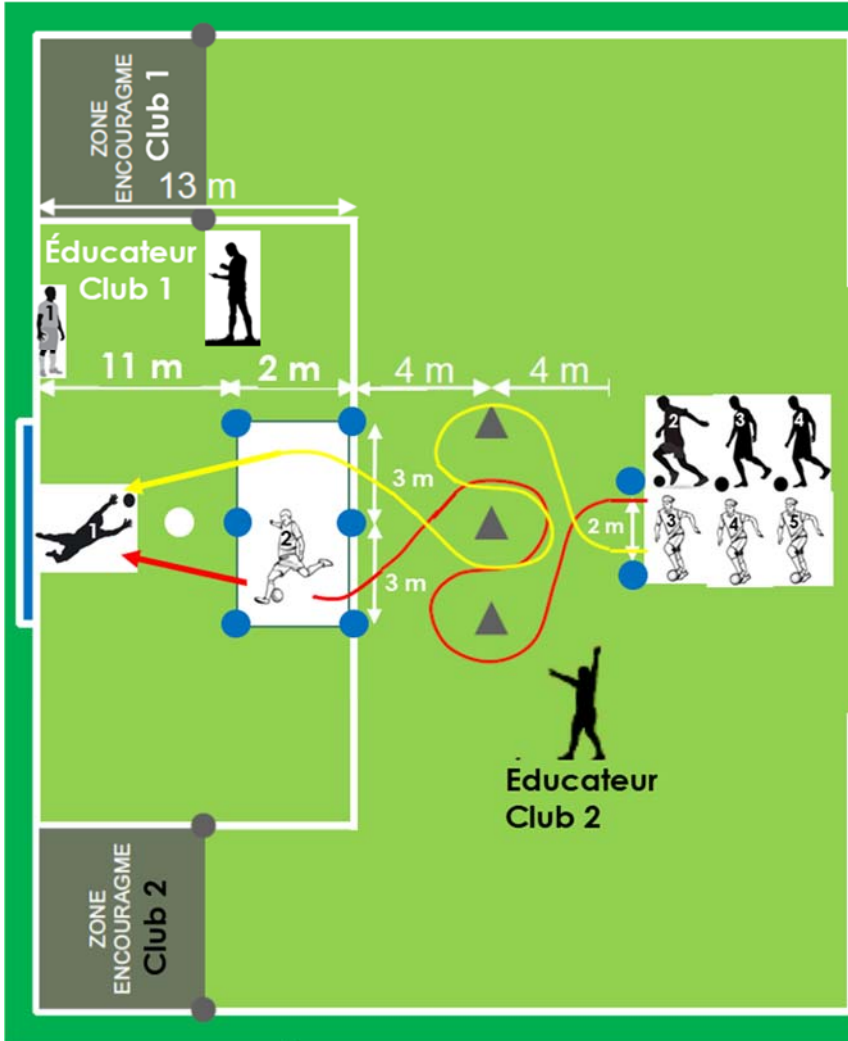
NOM DU CLUB VISITEUR : Ent. Maule Mareil 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246211

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 1			
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 : Versailles 78 Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246239

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Perray Foot. Es 2			
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 : Versailles 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245801

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 2			
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 : Trappes Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245810

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 2			
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 : Bailly Noisy Sfc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245792

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 2			
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 : Houilles A.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245561

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 23			
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 : Bailly Noisy Sfc 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245552

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 23			
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 : Trappes Es 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245543

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 23			
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 : Houilles A.C. 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246101

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 2			
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 : Bouafle /Flins Ent. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246113

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 2			
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 : Vauxoise Es 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246093

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 2			
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 : Villennes Orgeval 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246130

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 3			
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 : Bouafle /Flins Ent. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246142

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 3			
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 : Vauxoise Es 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246109

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 2			
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 : Mureaux O.F.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246122

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 3			
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 : Villennes Orgeval 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246138

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 3			
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 : Mureaux O.F.C. 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246037

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 1			
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 : A.S. Bucheloise 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246053

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 1			
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 : Guerville Arnouville 1			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246057

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 1			
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 : Lainvillois F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246045

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 1			
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 : Cs Rosny Football 2			
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



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246065

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 2			
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 : A.S. Bucheloise 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246081

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 2			
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 : Guerville Arnouville 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246085

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 2			
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 : Lainvillois F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246073

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Porcheville Fc 2			
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 : Cs Rosny Football 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246151

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Port Marly C.S. 1			
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

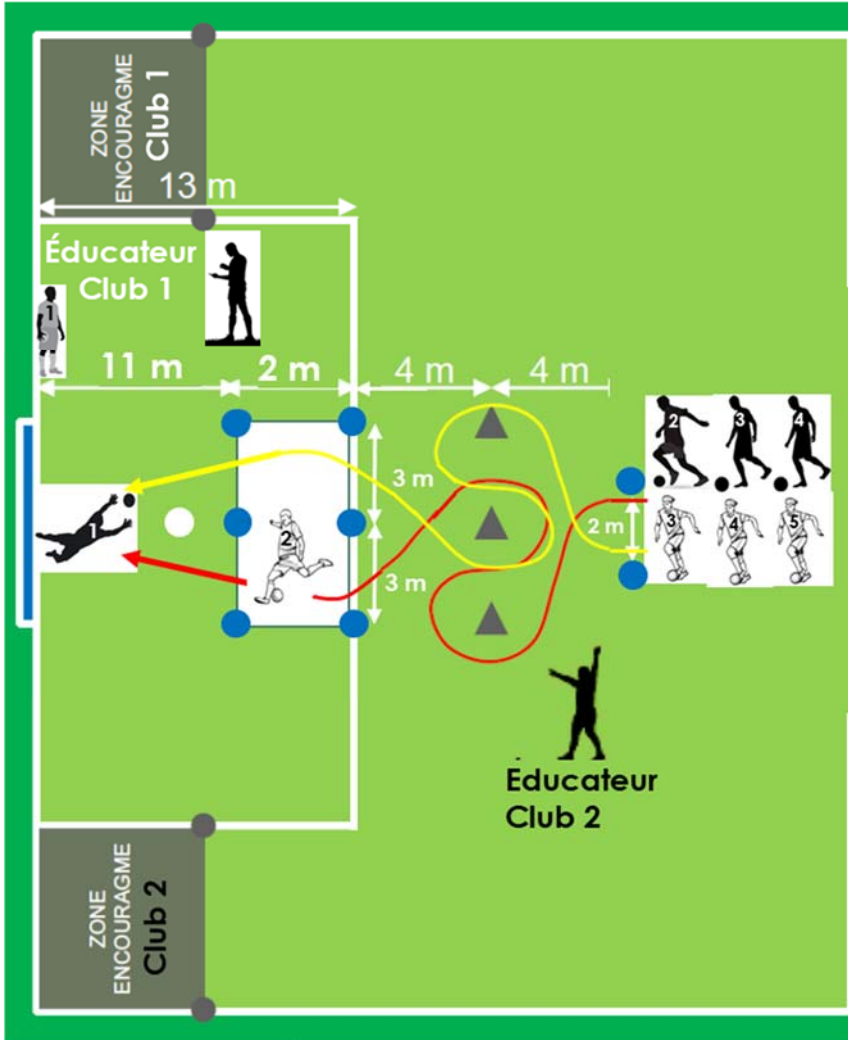
NOM DU CLUB VISITEUR : Triel Ac 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246160

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Port Marly C.S. 1			
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 : Chesnay 78 F.C. Le 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246179

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Port Marly C.S. 2			
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 : Triel Ac 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246188

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Port Marly C.S. 2			
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 : Chesnay 78 F.C. Le 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246169

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Port Marly C.S. 1			
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 : Verneuil S/Seine Us 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246197

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Port Marly C.S. 2			
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 : Verneuil S/Seine Us 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245838

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 2			
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 : Cellois Cs 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245860

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 2			
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 : Vsci 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245827

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 2			
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 : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245849

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 2			
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 : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245861

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 2			
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 : Croissy U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245605

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 22			
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 : Vsci 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245572

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 22			
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 : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245583

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 22			
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 : Cellois Cs 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245606

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 22			
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 : Croissy U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245594

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 22			
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 : Fcrh Vesgre 23			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245749

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 2			
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

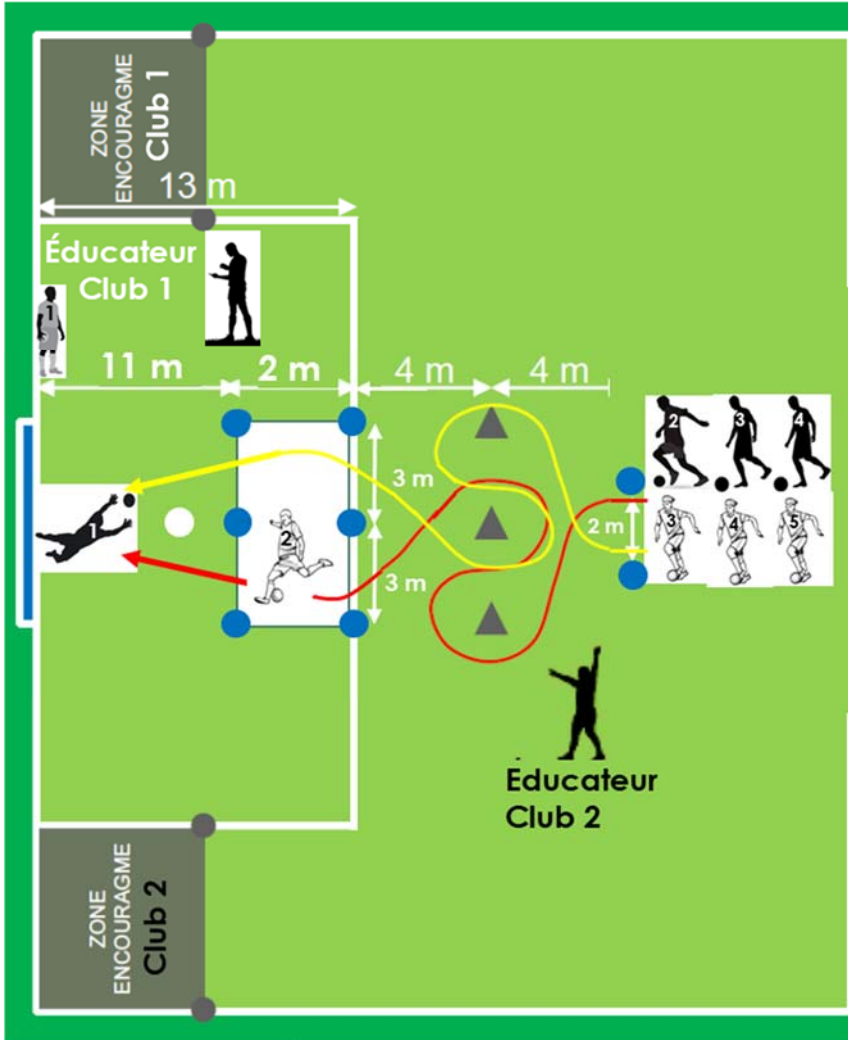
NOM DU CLUB VISITEUR : Mantes U.S.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245761

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 2			
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 : Bougival Foot 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245783

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 2			
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 : Ecquevilly E.F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule D

Match du

N° du match : 53245772

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 2			
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 : Elancourt O.S.C. 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245506

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 23			
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 : Mantes U.S.C. 21			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245518

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 23			
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 : Bougival Foot 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245540

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 23			
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 : Ecquevilly E.F.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule D

Match du

N° du match : 53245529

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 23			
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 : Elancourt O.S.C. 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245992

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 2			
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 : Villepreux F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246026

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 2			
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 : Ablis Sud 78 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246003

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 2			
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 : Magny 78 F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du _____

N° du match : 53246015

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 2			
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 : E. S. Guyancourt F. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246213

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Cyr Afc 1			
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 : Ent. Maule Mareil 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246223

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Cyr Afc 1			
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 : Coignieres F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246241

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Cyr Afc 2			
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 : Ent. Maule Mareil 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246251

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Cyr Afc 2			
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 : Coignieres F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246204

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Cyr Afc 1			
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 : Versailles 78 Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246232

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Cyr Afc 2			
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 : Versailles 78 Fc 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245856

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 2			
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 : Cellois Cs 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245833

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 2			
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 : Rambouillet Yvelines 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245846

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 2			
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 : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245867

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 2			
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 : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245844

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 2			
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 : Elancourt O.S.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245578

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 22			
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 : Rambouillet Yvelines 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245591

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 22			
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

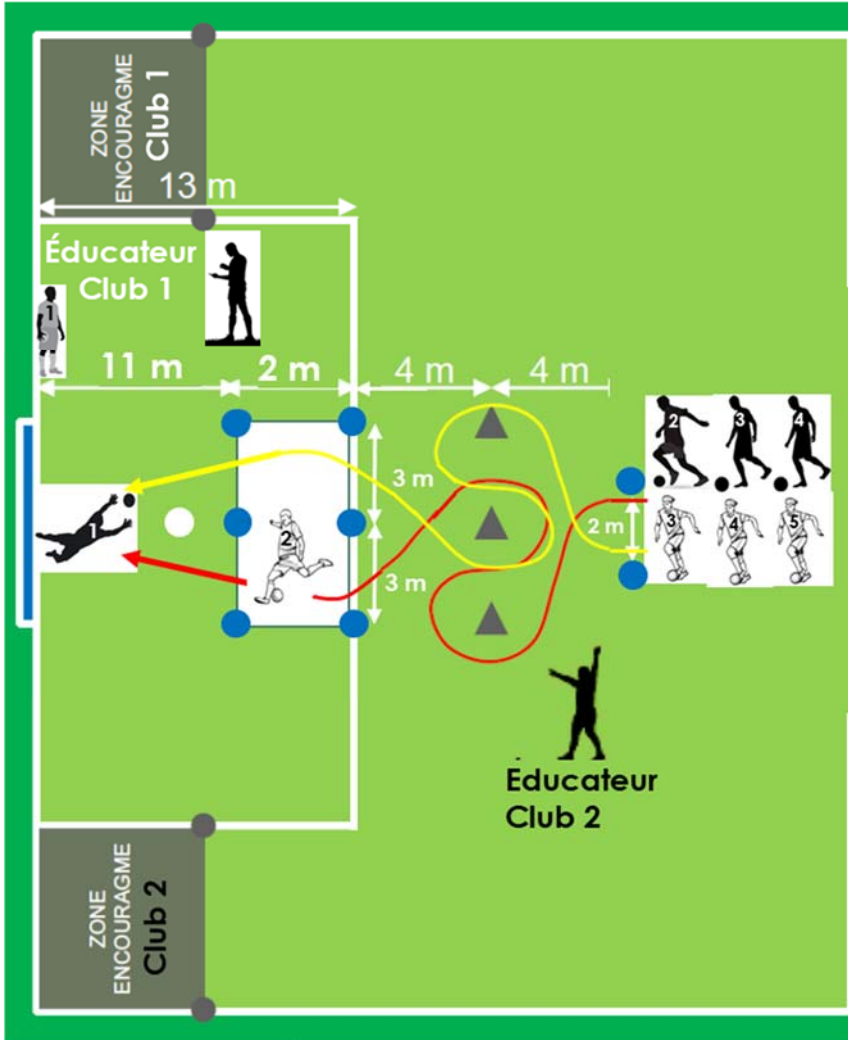
NOM DU CLUB VISITEUR : Maisons-Laffitte F.C 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245601

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 22			
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 : Cellois Cs 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245589

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 22			
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 : Elancourt O.S.C. 23			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245612

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 22			
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

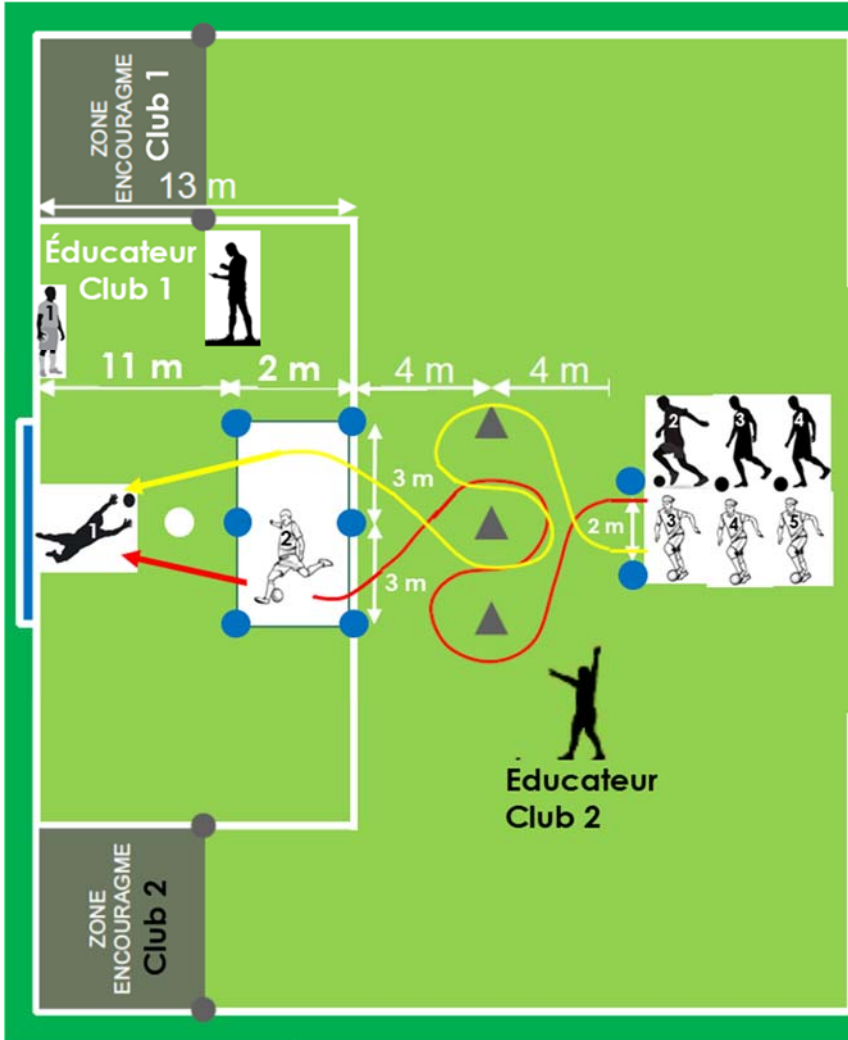
NOM DU CLUB VISITEUR : Fcrh Vesgre 23			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245797

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 2			
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 : Montfort / U.S.Y. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245816

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 2			
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 : Elancourt O.S.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245806

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 2			
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 : Houilles A.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245548

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 23			
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 : Montfort / U.S.Y. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245567

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 23			
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 : Elancourt O.S.C. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule E

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245557

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 23			
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 : Houilles A.C. 24			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246168

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Triel Ac 1			
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 : Conflans Racing 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246196

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Triel Ac 2			
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 : Conflans Racing 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246206

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 1			
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 : Ent. Maule Mareil 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246222

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 1			
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 : St Cyr Afc 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246226

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 1			
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

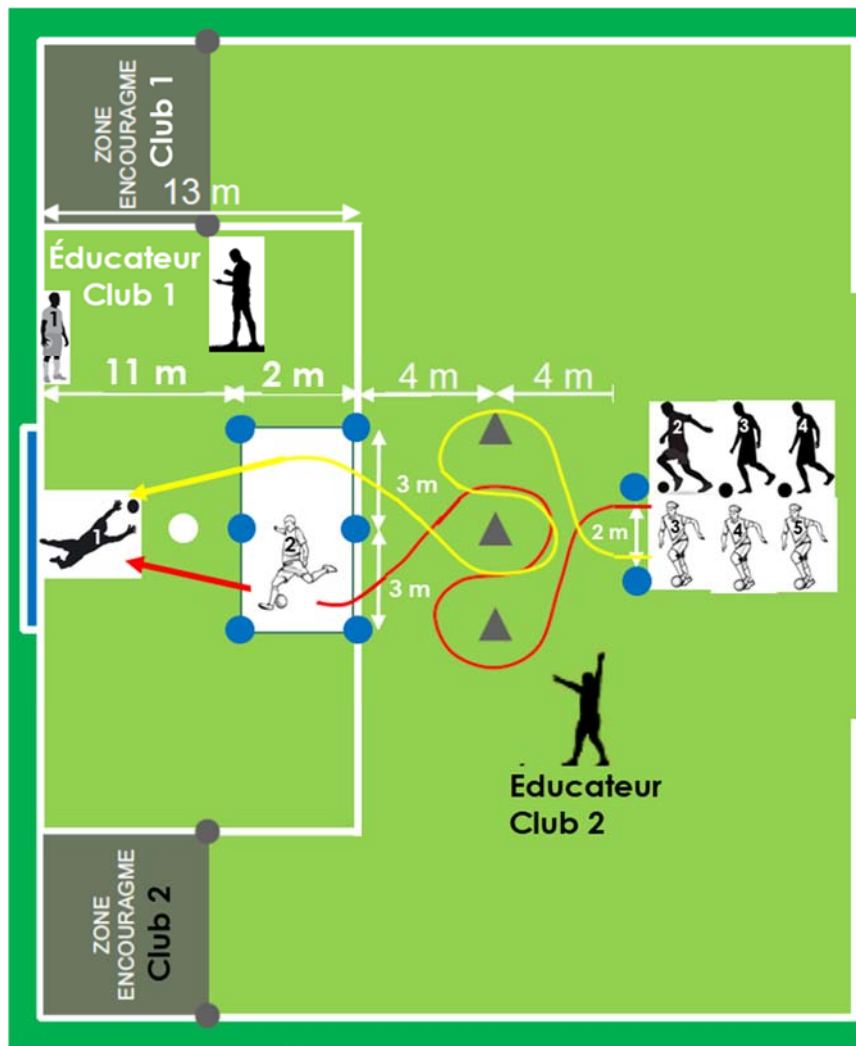
NOM DU CLUB VISITEUR : Beynes F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246214

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 1			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246234

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 2			
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 : Ent. Maule Mareil 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246250

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 2			
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 : St Cyr Afc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246254

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 2			
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 : Beynes F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246242

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vallee 78 F.C. 2			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246104

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vauxoise Es 1			
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 : Mezieres A.J. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246086

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vauxoise Es 1			
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 : Villennes Orgeval 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246133

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vauxoise Es 2			
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 : Mezieres A.J. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246095

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vauxoise Es 1			
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 : Mureaux O.F.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246115

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vauxoise Es 2			
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 : Villennes Orgeval 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246124

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vauxoise Es 2			
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 : Mureaux O.F.C. 4			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245850

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 2			
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 : Vsci 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245828

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 2			
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 : St Germain En Laye 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245839

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 2			
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

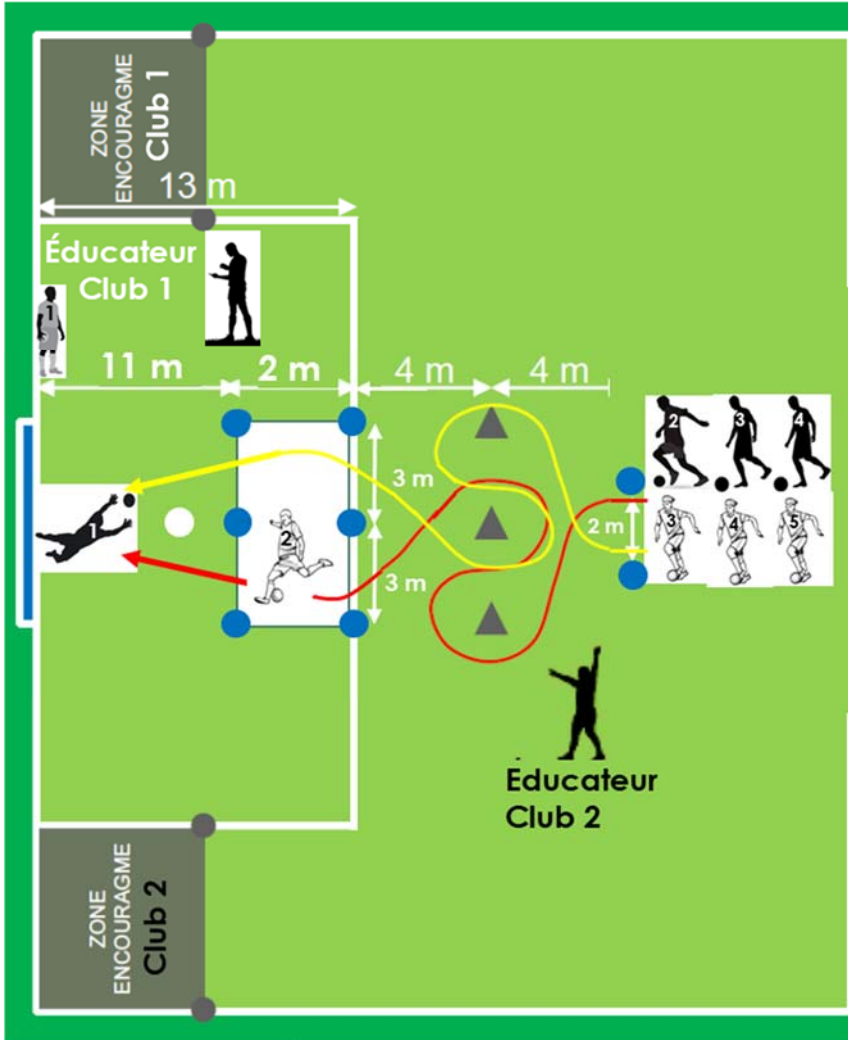
NOM DU CLUB VISITEUR : Viroflay U.S.M. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245851

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 2			
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 : Rambouillet Yvelines 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245862

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 2			
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 : Elancourt O.S.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245595

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 22			
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 : Vsci 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245573

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 22			
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 : St Germain En Laye 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245584

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 22			
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 : Viroflay U.S.M. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245596

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 22			
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 : Rambouillet Yvelines 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245607

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 22			
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 : Elancourt O.S.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246144

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 3			
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 : Triel Ac 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246153

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 3			
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 : Chesnay 78 F.C. Le 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246162

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 3			
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 : Maurecourt F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246163

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 3			
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 : Pecq Us Le 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245728

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 2			
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 : Chatou As 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245736

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 2			
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 : Limay Alj 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245740

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 2			
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 : Bonnières Freneuse 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246172

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 4			
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 : Triel Ac 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246181

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 4			
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

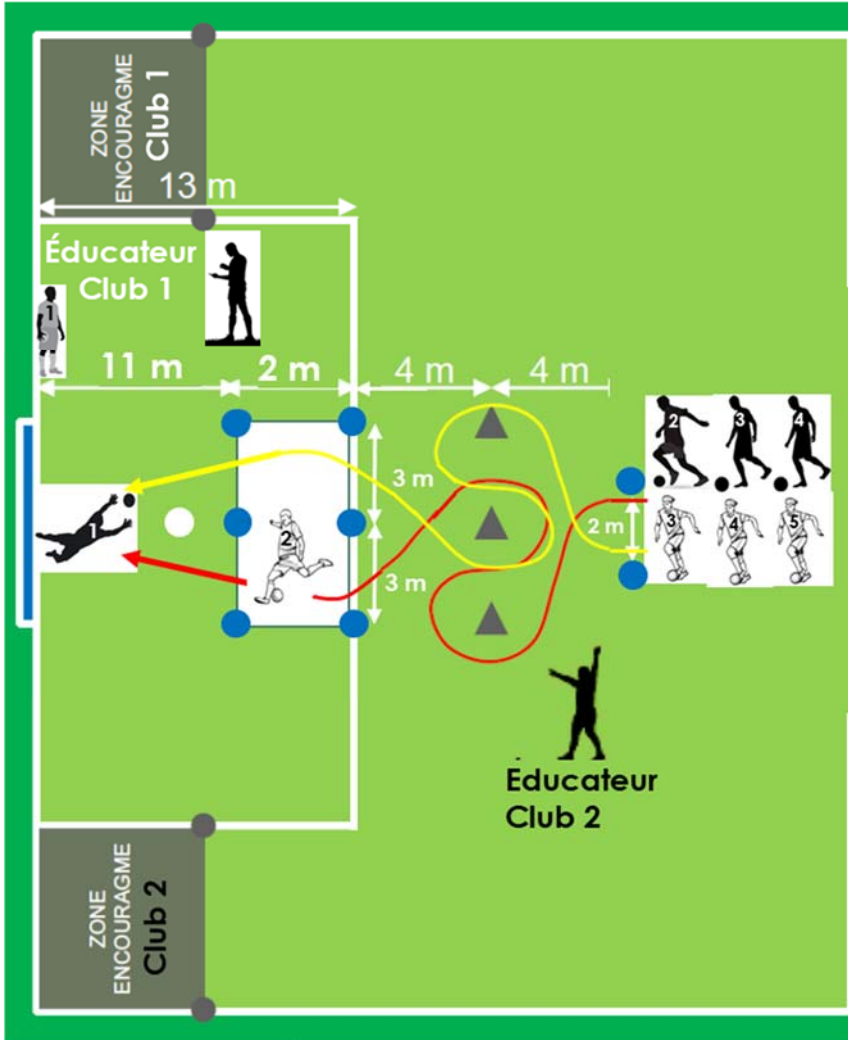
NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246190

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 4			
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 : Maurecourt F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule C2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246191

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 4			
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 : Pecq Us Le 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245720

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 2			
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 : Mantois 78 Fc 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245477

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 22			
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

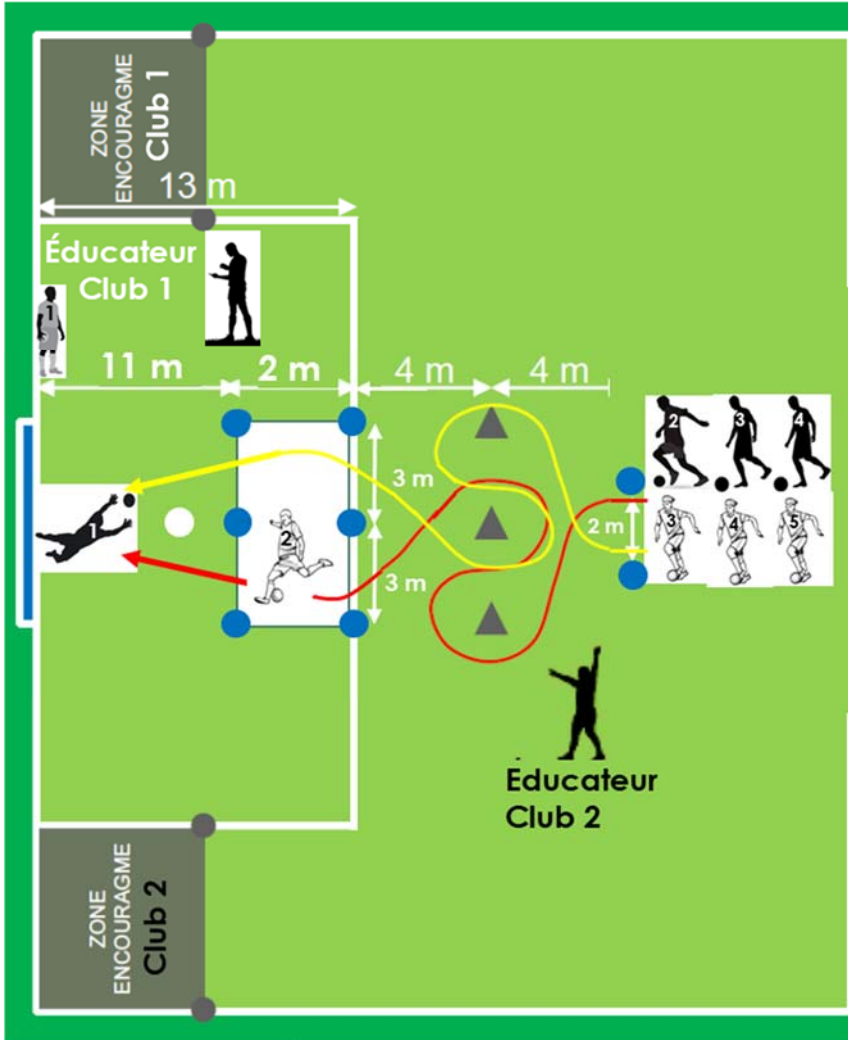
NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245485

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 22			
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 : Limay Alj 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245489

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 22			
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 : Bonnières Freneuse 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule C

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245469

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine Us 22			
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 : Mantois 78 Fc 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53245909

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vernouillet F.C 1			
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 : Chanteloup Les V. Us 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du

N° du match : 53245920

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vernouillet F.C 1			
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 : Ent.Auteuil/Villiers 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule A

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245897

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vernouillet F.C 1			
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 : F.C. Acheres 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246209

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 3			
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 : Coignieres F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246218

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 3			
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 : Vallee 78 F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246219

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 3			
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 : Beynes F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246200

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 3			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246237

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 4			
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 : Coignieres F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246246

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 4			
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

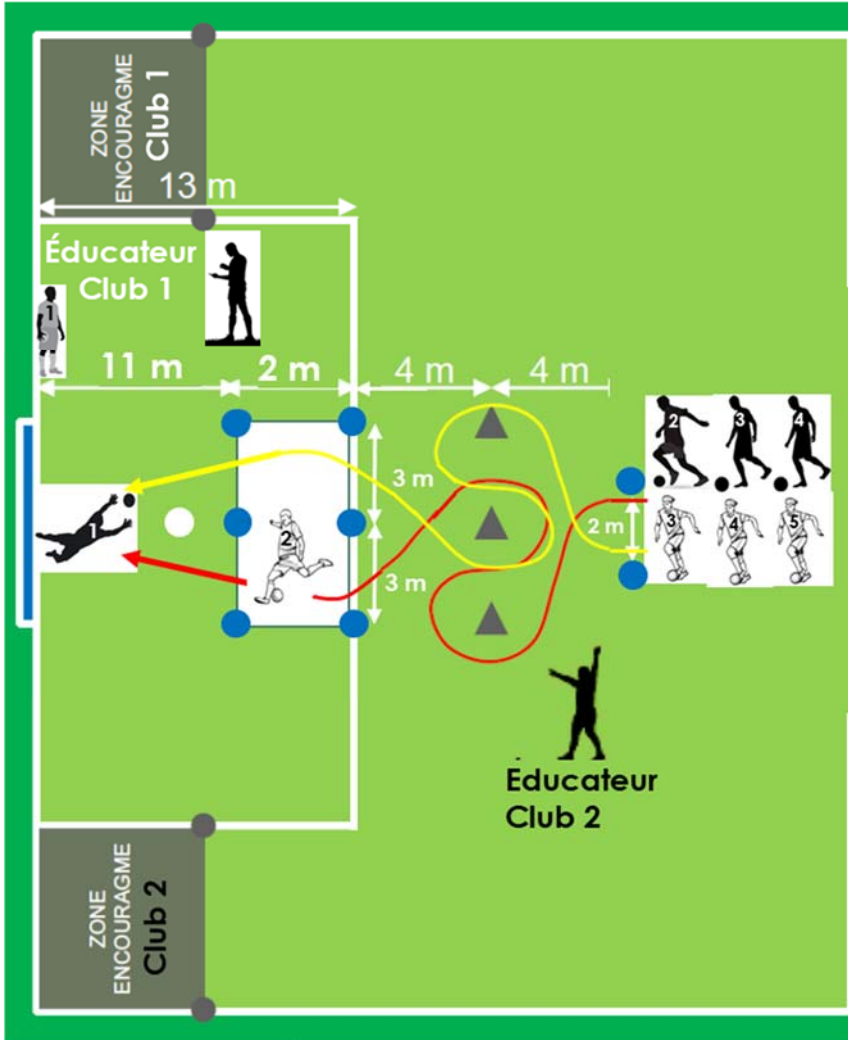
NOM DU CLUB VISITEUR : Vallee 78 F.C. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246247

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 4			
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 : Beynes F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule D2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246228

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 4			
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 : Clayes Ss/Bois U.S.M 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245662

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 1			
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 : Issou As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245673

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 1			
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 : Conflans F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245684

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 1			
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 : Fcff 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245696

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 1			
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 : Maurepas As 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245423

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 21			
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

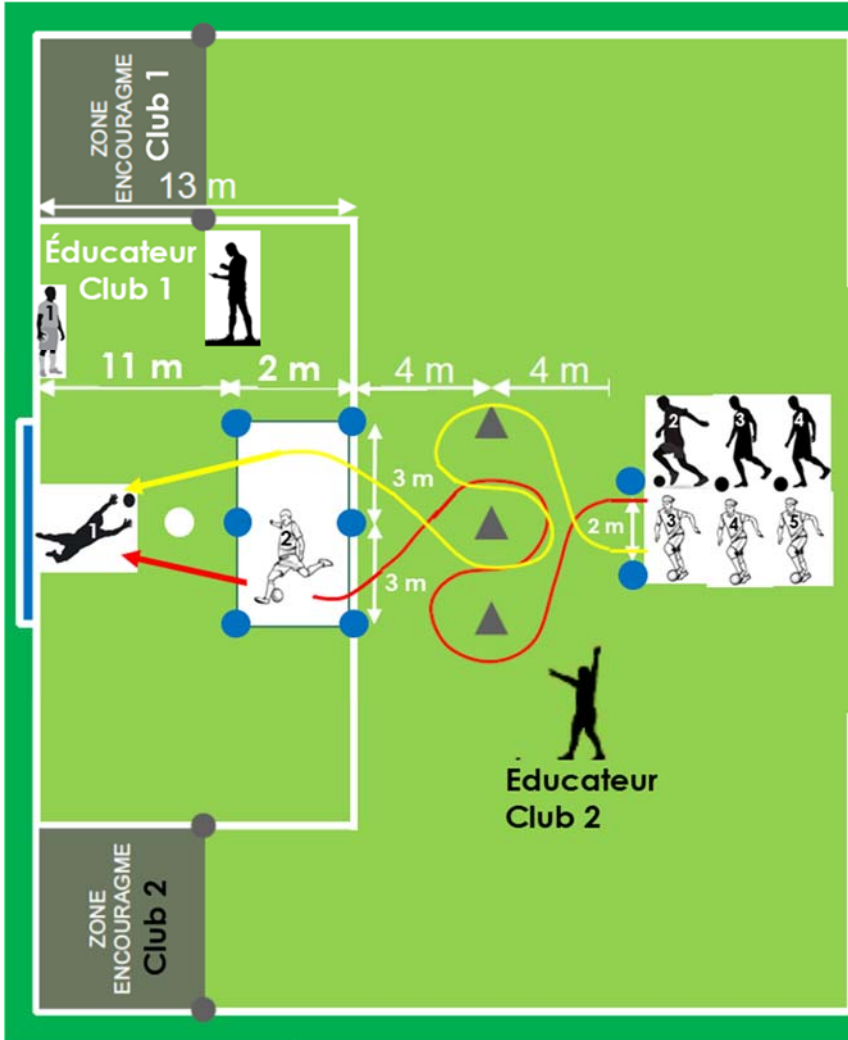
NOM DU CLUB VISITEUR : Issou As 21			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245445

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 21			
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 : Fcff 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245457

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 21			
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 : Maurepas As 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245434

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles Jussieu 21			
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

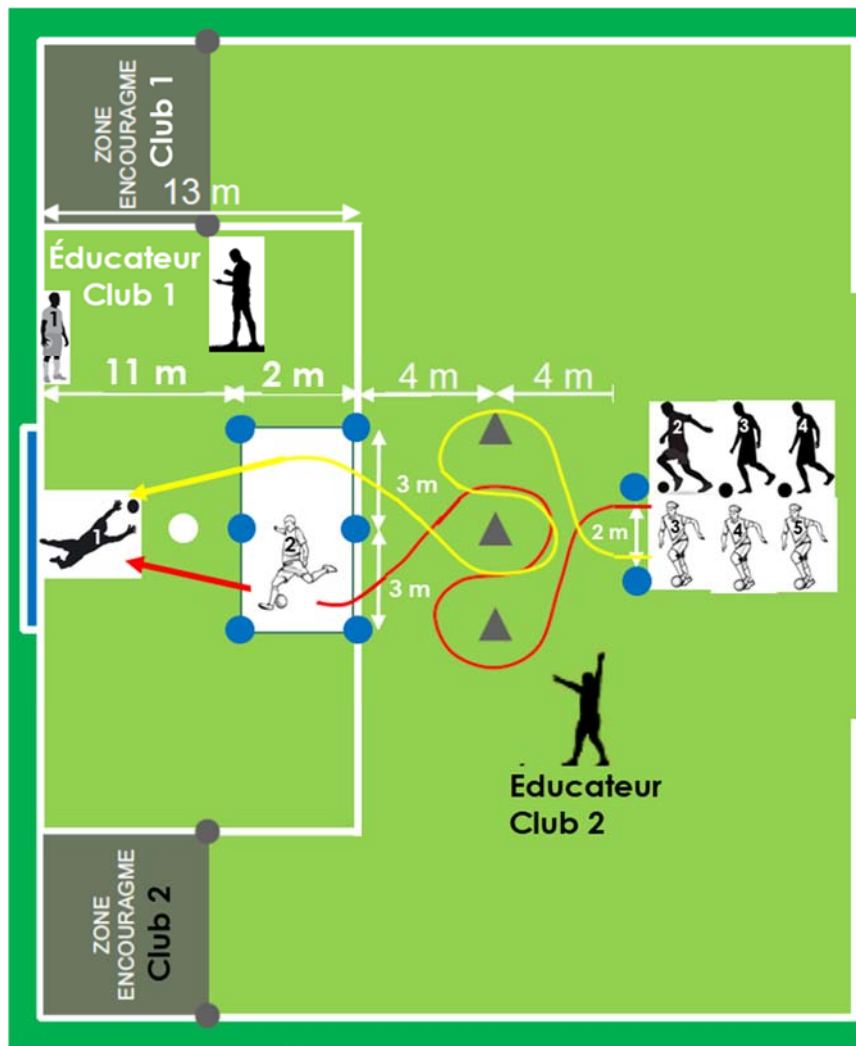
NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 23			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246094

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 2			
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 : Bouafle /Flins Ent. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246103

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 2			
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 : Hardricourt Us 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B1

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246112

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 2			
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

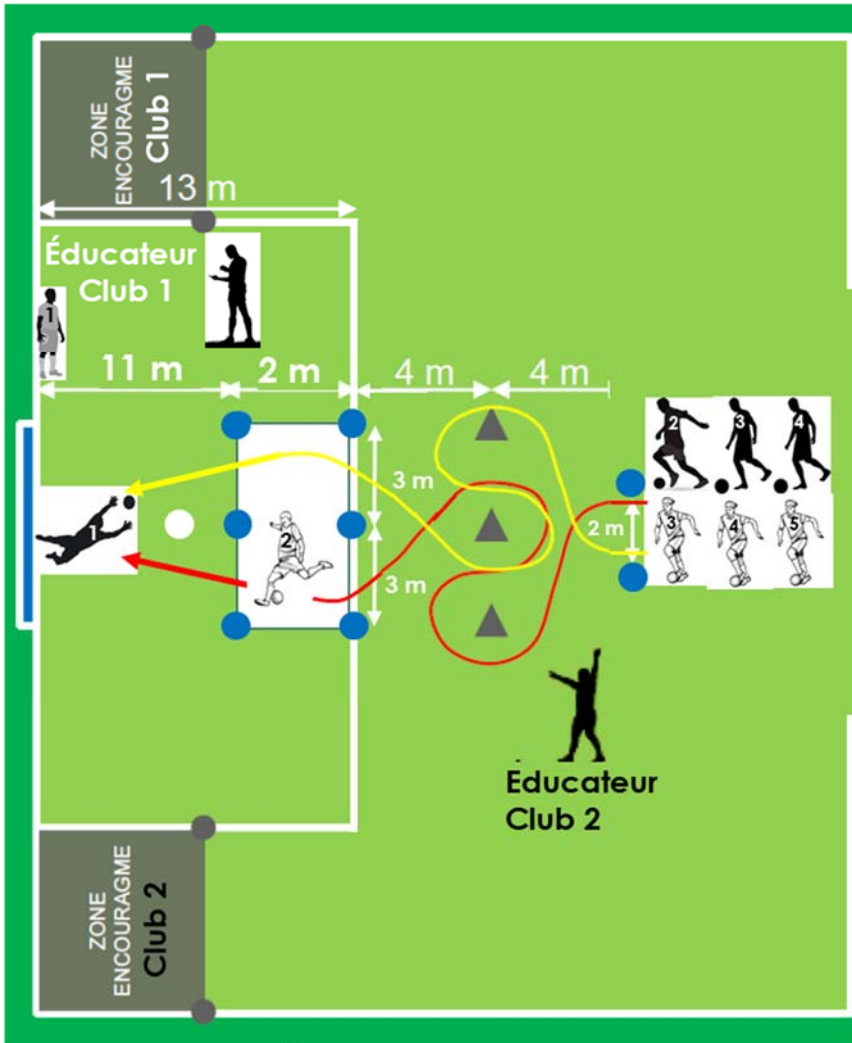
NOM DU CLUB VISITEUR : Gargenville Stade 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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 marquer 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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 22/03/2025

N° du match : 53246123

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 3			
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 : Bouafle /Flins Ent. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246132

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 3			
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 : Hardricourt Us 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule B2

Match du 05/04/2025

N° du match : 53246141

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 3			
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 : Gargenville Stade 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245986

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villepreux F.C. 1			
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 : Essarts Le Roi Ags 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246008

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villepreux F.C. 1			
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 : Ablis Sud 78 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245997

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villepreux F.C. 1			
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 : E. S. Guyancourt F. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246019

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villepreux F.C. 1			
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

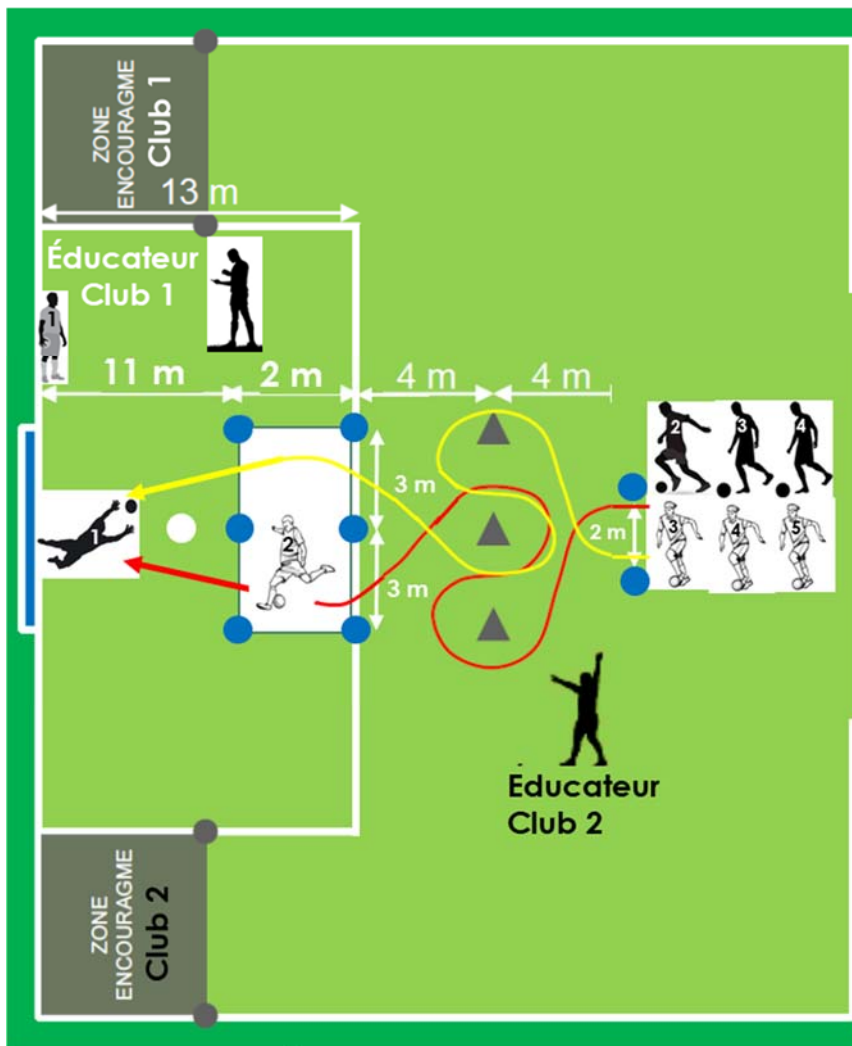
NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246020

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Villepreux F.C. 1			
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 : Voisins F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246033

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 1			
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 : Porcheville Fc 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246034

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 1			
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 : Breval Longnes F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246043

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 1			
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 : Lainvillois F.C. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A1

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246052

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 1			
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 : Cs Rosny Football 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 24/05/2025

N° du match : 53246061

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 2			
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 : Porcheville Fc 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 17/05/2025

N° du match : 53246062

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 2			
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 : Breval Longnes F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 08/03/2025

N° du match : 53246071

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 2			
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 : Lainvillois F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 2 EQ U13 Poule A2

Match du 29/03/2025

N° du match : 53246080

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vinsky Fcm 2			
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

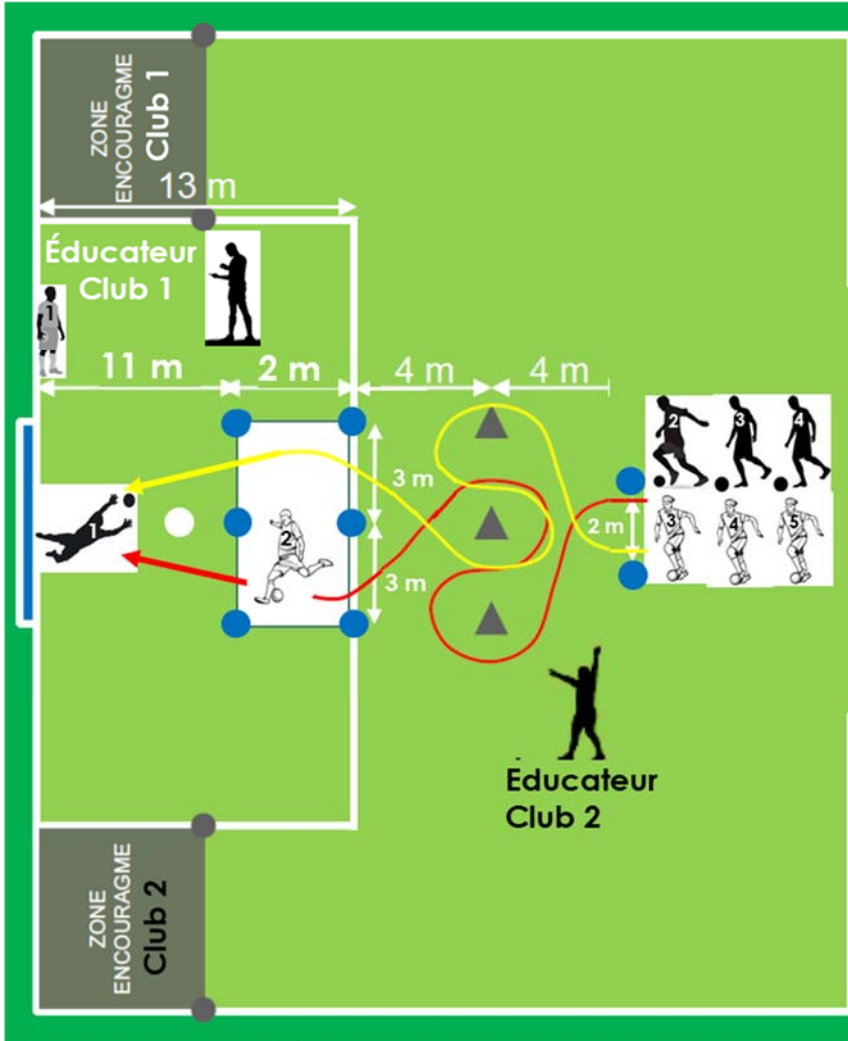
NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 3			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245830

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 2			
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 : Vsci 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245831

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 2			
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 : Fcrh Vesgre Gambais 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245842

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 2			
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 : Rambouillet Yvelines 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245864

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 2			
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 : St Germain En Laye 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245853

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 2			
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 : Elancourt O.S.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245575

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 22			
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 : Vsci 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245587

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 22			
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

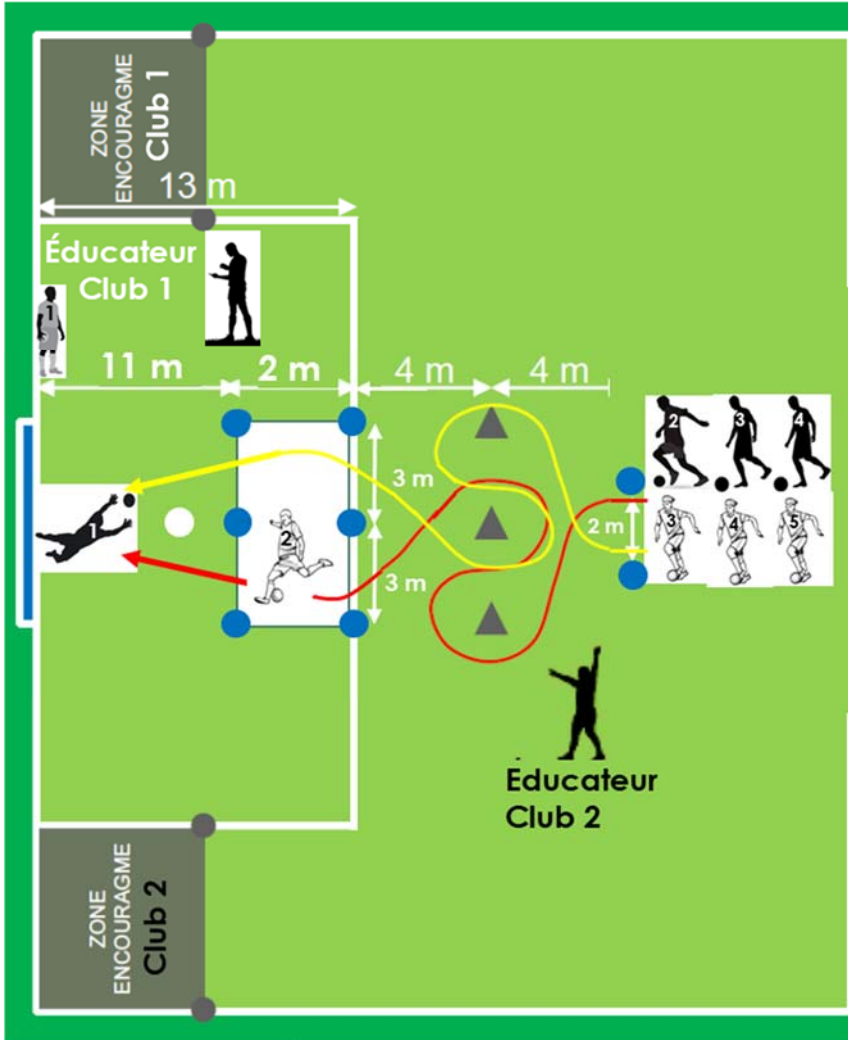
NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 22			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245609

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 22			
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 : St Germain En Laye 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245576

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 22			
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 : Fcrh Vesgre 23			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245598

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay U.S.M. 22			
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 : Elancourt O.S.C. 23			
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



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245675

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1			
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 : Fcff 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245685

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1			
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 : Mesnil St Denis Asl 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du _____

N° du match : 53245695

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1			
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 : Versailles Jussieu 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245700

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1			
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

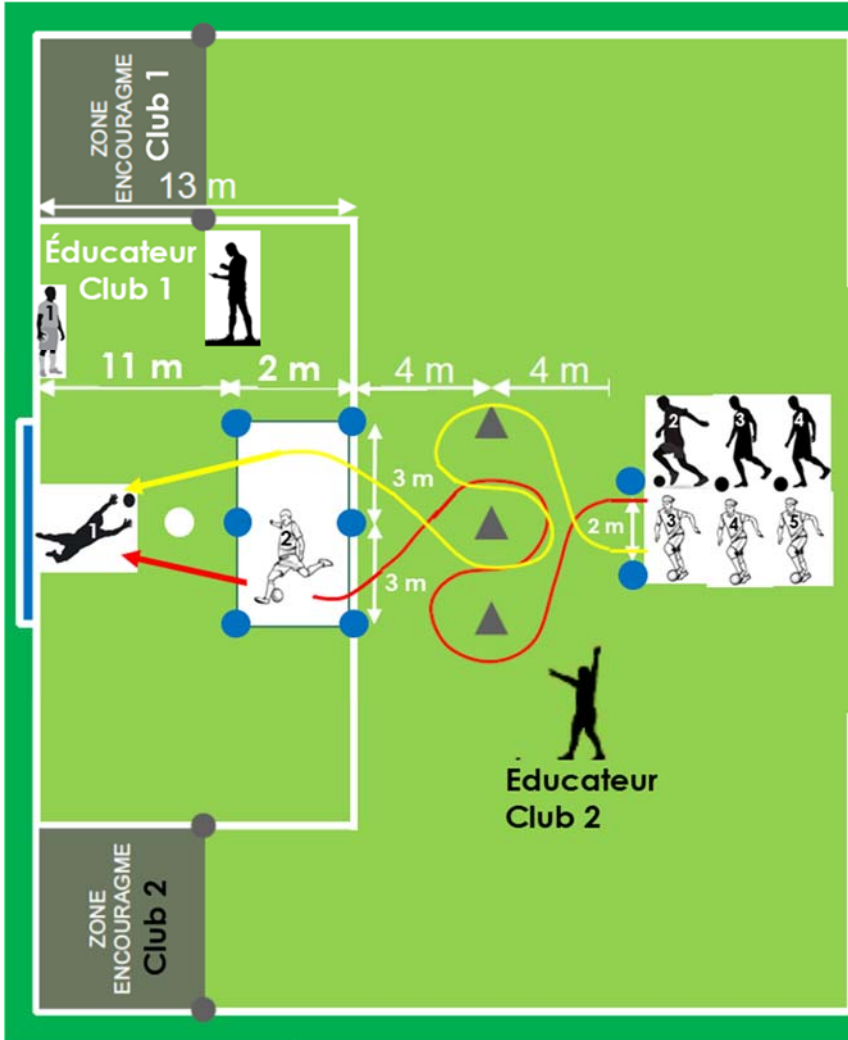
NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 10/05/2025

N° du match : 53246007

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 2			
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 : Neauphle-Pont. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du

N° du match : 53246018

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 2			
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 : Jouy En Josas U.S. 1			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245665

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1			
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 : Houilles A.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 24/05/2025

N° du match : 53245985

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 2			
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 : Magny 78 F.C. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : 1 EQ U13 Poule C

Match du 22/03/2025

N° du match : 53245996

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 2			
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 : St Arnoult U.S. 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du

N° du match : 53245456

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 22			
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 : Versailles Jussieu 21			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245436

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 22			
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 : Fcff 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245446

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 22			
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 : Mesnil St Denis Asl 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245426

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 22			
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 : Houilles A.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245461

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 22			
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 : Conflans F.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du

N° du match : 53245865

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 1			
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

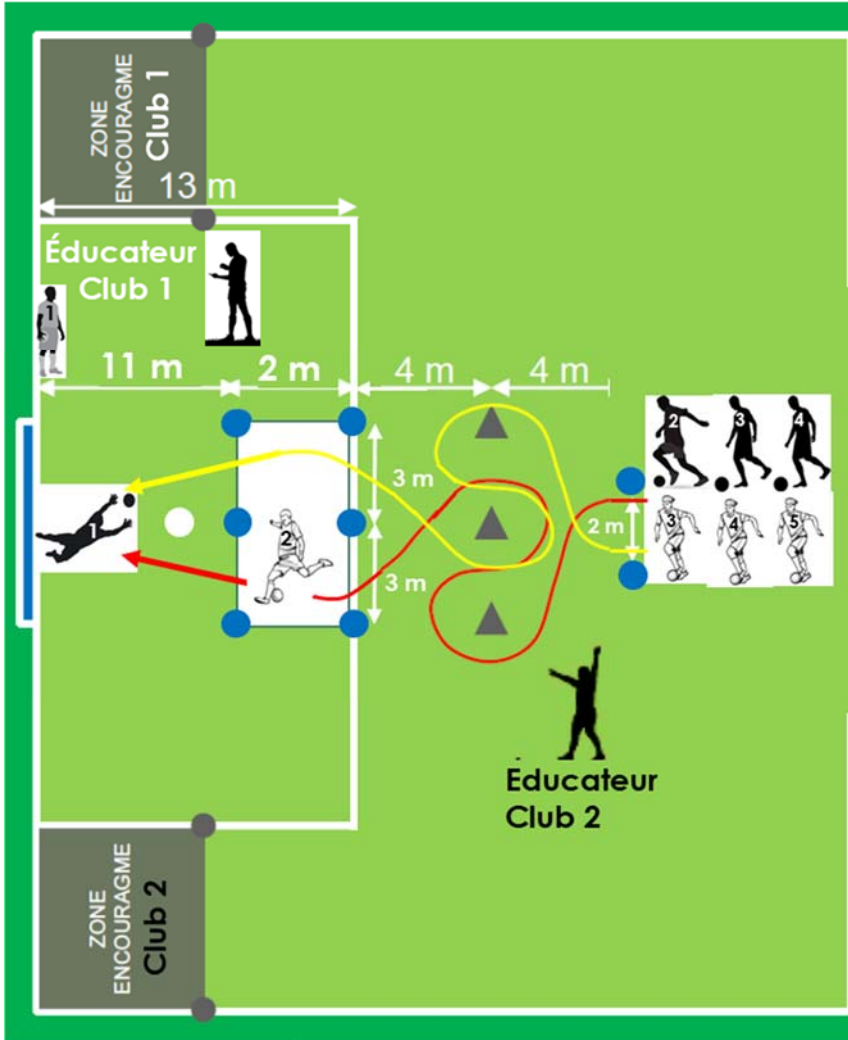
NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245845

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 1			
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 : Maisons-Laffitte F.C 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245855

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 1			
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 : St Germain En Laye 2			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245870

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 1			
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

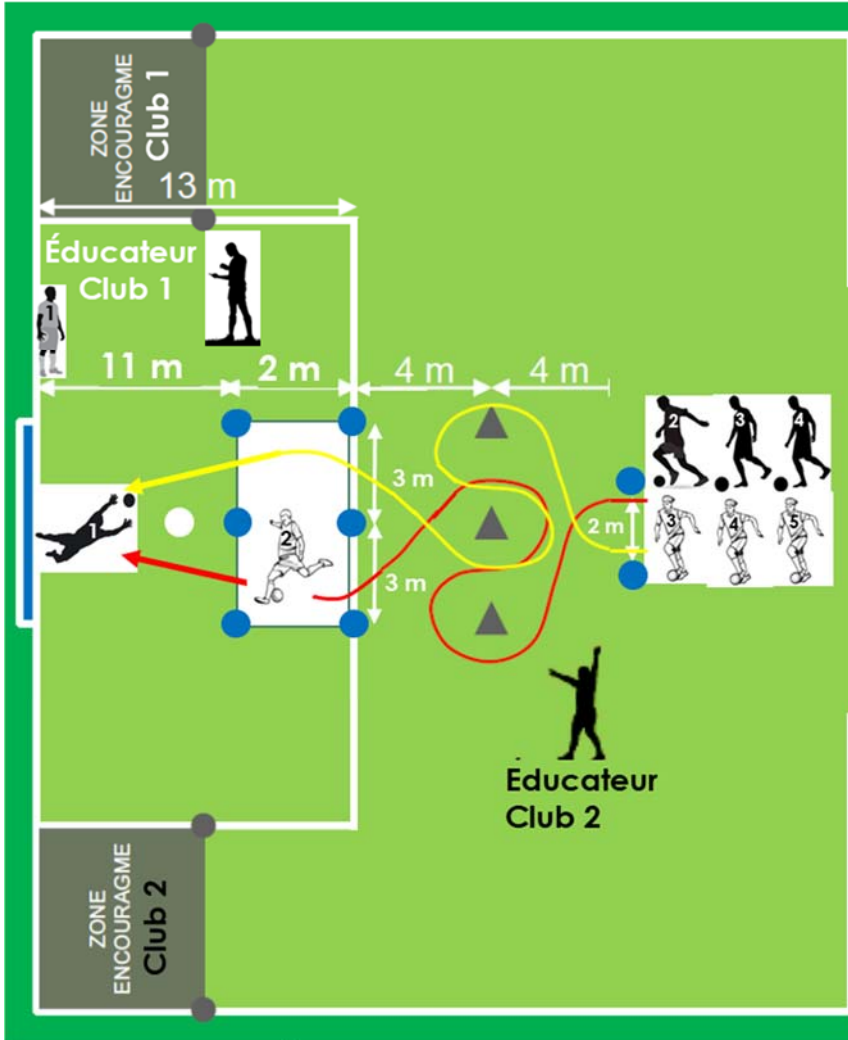
NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 2			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES POINTS ATTRIBUÉS			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3



Toutes les équipes engagées en Critérium Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 13 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245835

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 1			
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 : Elancourt O.S.C. 3			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 08/03/2025

N° du match : 53245590

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 21			
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 : Maisons-Laffitte F.C 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 29/03/2025

N° du match : 53245600

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 21			
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 : St Germain En Laye 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du

N° du match : 53245610

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 21			
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 : Cellois Cs 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 05/04/2025

N° du match : 53245615

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 21			
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 : Croissy U.S. 22			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.



Catégorie/Poule : ANNEE 12 Poule F

Match du 17/05/2025

N° du match : 53245580

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Vsci 21			
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 : Elancourt O.S.C. 23			
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 Départemental participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point. Le cumul des points acquis permettra d'établir un classement général de l'épreuve technique à la fin de la phase. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement de l'épreuve.**



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^{ème} 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.