



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 17/05/2025

N° du match 53245349

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville 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. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
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 : ESP U13 Poule Promotion

Match du 10/05/2025

N° du match 53245359

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville 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 78 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 05/04/2025

N° du match 53245368

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville 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 : Chatou 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 17/05/2025

N° du match 53245265

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53245275

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53245284

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53245261

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match 53245270

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53245271

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53245280

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match 53245316

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match 53245325

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match 53245334

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
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. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
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 : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match 53245335

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match 53245323

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine 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 : Mureaux O.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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match 53245332

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Carrieres S/Seine 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 : Mantois 78 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match 53245341

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 24/05/2025

N° du match 53245345

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou 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 : Versailles 78 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 08/03/2025

N° du match 53245355

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou 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 : Trappes 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 29/03/2025

N° du match 53245364

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou 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 : Viroflay 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match 53245289

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match 53245298

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match 53245299

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match 53245308

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 24/05/2025

N° du match 53245343

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 22/03/2025

N° du match 53245352

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 10/05/2025

N° du match 53245361

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match 53245295

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match 53245304

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.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 : Magny 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match 53245313

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match 53245267

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53245276

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.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 : Montigny Le Bx 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 :	

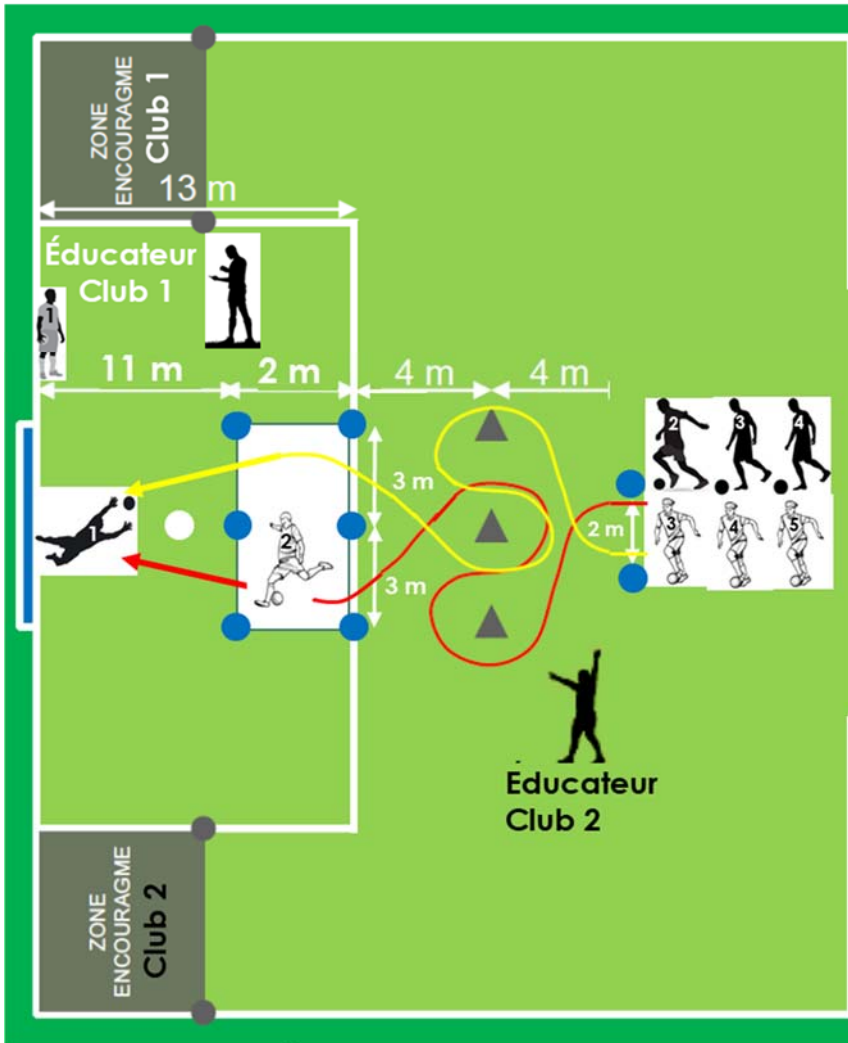
Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53245285

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 17/05/2025

N° du match 53245266

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux 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 : Epone U.S.B.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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53245274

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53245282

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53245286

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux 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 : Montesson 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match 53245288

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match 53245297

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match 53245306

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
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 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
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 : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match 53245307

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match 53245290

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 17/05/2025

N° du match 53245291

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match 53245300

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Magny 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 : Poissy 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match 53245309

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match 53245318

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 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 : 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 17/05/2025

N° du match 53245319

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 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 : 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match 53245328

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 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 : 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match 53245337

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53245259

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson 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 : Epone U.S.B.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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match 53245268

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53245277

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 17/05/2025

N° du match 53245320

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match 53245329

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match 53245339

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53245262

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx 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 : Fourqueux 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 17/05/2025

N° du match 53245263

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53245272

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx 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 : Montesson 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53245281

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 17/05/2025

N° du match 53245321

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.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 : Verneuil S/Seine 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match 53245331

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match 53245340

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.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 : Sartrouville 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 17/05/2025

N° du match 53245293

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match 53245303

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match 53245312

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 17/05/2025

N° du match 53245322

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.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 : Carrieres S/Seine 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match 53245330

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.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 : Mureaux O.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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match 53245338

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match 53245342

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.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 : Verneuil S/Seine 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match 53245287

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy 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 : Elancourt O.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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match 53245296

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy 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 : St Arnoult 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match 53245305

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 17/05/2025

N° du match 53245294

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match 53245302

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match 53245310

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match 53245314

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match 53245317

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville 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 : Montfort / U.S.Y. 1			
N° du Joueur	REALISATION DU PARCOURS CONDUITE SUIVI D'UN TIR CADRÉ	BUT MARQUÉ	TOTAL
	0,5 POINT	0,5 POINT	
1			
2			
3			
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 : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match 53245326

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville 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 : Plaisirois F.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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match 53245327

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match 53245336

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville 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 : Carrieres S/Seine 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 17/05/2025

N° du match 53245292

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match 53245301

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult 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 : Elancourt O.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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match 53245311

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53245260

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match 53245269

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53245278

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53245279

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 24/05/2025

N° du match 53245344

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes 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 : Aubergenville 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 22/03/2025

N° du match 53245353

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 29/03/2025

N° du match 53245363

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 17/05/2025

N° du match 53245264

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53245273

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53245283

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match 53245315

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine 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 : Carrieres S/Seine 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match 53245324

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match 53245333

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Verneuil S/Seine 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 : Sartrouville 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 17/05/2025

N° du match 53245348

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 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 : 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 08/03/2025

N° du match 53245357

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 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 : 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 :	

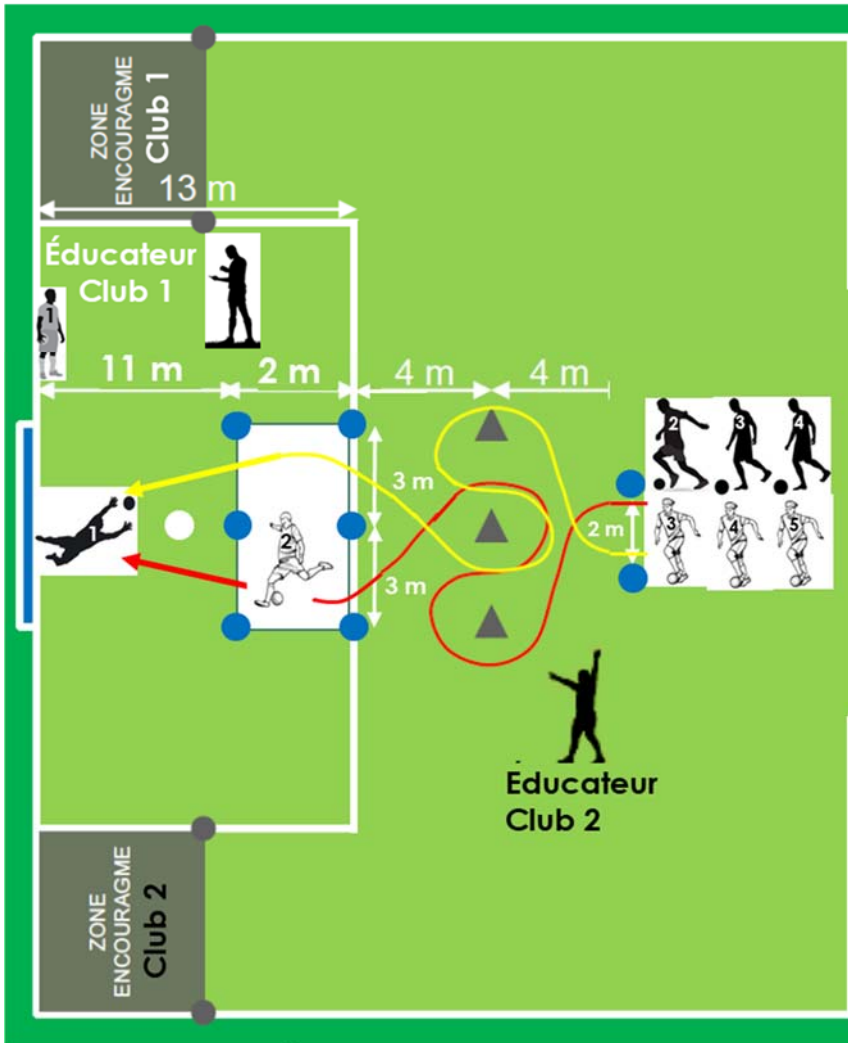
Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 05/04/2025

N° du match 53245367

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 17/05/2025

N° du match 53245347

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 08/03/2025

N° du match 53245356

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 29/03/2025

N° du match 53245365

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 22/03/2025

N° du match 53245351

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay 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 : Aubergenville 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 10/05/2025

N° du match 53245360

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve Technique U12 - U13 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule Promotion

Match du 05/04/2025

N° du match 53245369

Épreuve Technique U12-U13 - Phase 3



Auto-évaluation Rencontre U12-U13

NOM DU CLUB RECEVANT : Viroflay 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 : Trappes 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

Auto-évaluation Rencontre U12-U13



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



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

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

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

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

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

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