



CHALLENGE DEPARTEMENTAL U10/U11 TOUR QUALIFICATIF

CLUB HÔTE DU PLATEAU :

DATE :

LIEU :

N° POULE :

NOM DU RESPONSABLE DU PLATEAU :

N° DE LICENCE DU RESPONSABLE DU PLATEAU :

N° DE TELEPHONE DU RESPONSABLE DU PLATEAU :

	EQUIPES	LETTRE	PRESENT	ABSENT EXCUSEE	ABSENT NON EXCUSEE
A					
B					
C					

SIGNATURE(s) EDUCATEUR(s)

EQUIPE A

EQUIPE B

EQUIPE C



FEUILLE DE PLATEAU : TOUR QUALIFICATIF

DEFI JONGLERIE

	EQUIPES
A	
B	
C	

TIRAGE AU SORT DES NUMEROS DE MAILLOT

			TOTAL EQ.

ORDRE DES RENCONTRES

#	PLATEAU A 3 EQ.	SCORES
1	A C	
2	B C	
3	A B	

NOM DE L'ARBITRE	N° DE LICENCE

CLASSEMENT (Cf. ANNEXE)

	EQUIPES
1 ^{er}	
2 ^e	
3 ^e	

PTS	BUT(s) POUR	BUT(s) CONTRE	DIFF. + / -

SIGNATURE(S) EDUCATEUR(S)

EQUIPE A

EQUIPE B

EQUIPE C



FEUILLE DE RESERVE(s) / REMARQUE(s)

CADRE RESERVE(s) EQUIPE # A	
CADRE RESERVE(s) EQUIPE # B	
CADRE RESERVE(s) EQUIPE # C	

SIGNATURE(s) EDUCATEUR(s)

EQUIPE A

EQUIPE B

EQUIPE C



FEUILLE DE MATCH CHALLENGE

NOM DE L'EQUIPE :

LETTRE :

NOM DE L'EDUCATEUR :

NUMERO DE LICENCE :

PRESENT	N°	NOM	PRENOM	N° DE LICENCE
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			

Je certifie avoir pris connaissance du règlement du challenge U10/11 du district Grand Vacluse de Football et y adhérer sans réserve.

SIGNATURE EDUCATEUR



ANNEXE : RAPPEL INFORMATIONS DE BASE

DEFI JONGLERIE

- LE DEFI SE DERoule EN DEBUT DE PLATEAU.
- LE PARTICIPANT N'A QU'1 ESSAI SANS RATTRAPAGE DANS LA LIMITE DE 30 JONGLES MAXIMUM.
- LE PARTICIPANT PEU DEBUTER BALLON AU SOL ou BALLON A LA MAIN.
- LA SOMME DES 3 DEFIS DE L'EQUIPE EST CONSIGNE DANS LE TABLEAU DEFI JONGLERIE.

ORDRE DES RENCONTRES

- L'ORDRE DES RENCONTRES EST ETABLI SELON L'ALGORITHME DEFINI DANS LA FEUILLE DE PLATEAU CI-JOINTE EN FONCTION DU NOMBRE D'EQUIPES PARTICIPANTES.
- TOUTES LES EQUIPES S'AFFRONTENT UNE A UNE DANS DES MATCHS SECS DE :
 - ▣ 1 x 10 MIN. SI LE PLATEAU COMPORTE 5 EQUIPES
 - ▣ 1 x 15 MIN. SI LE PLATEAU COMPORTE 4 EQUIPES
 - ▣ 1 x 25 MIN. SI LE PLATEAU COMPORTE 3 EQUIPES
 - ▣ 1 x 50 MIN. (2 MT DE 25 MIN.) SI LE PLATEAU COMPORTE 2 EQUIPES

CONVERSION RENCONTRE(s) / POINT(s)

- VICTOIRE : 4 POINTS.
- NUL : 2 POINTS.
- DEFAITE : 1 POINT.
- FORFAIT : 0 POINT.

CRITERES HIERARCHIQUES D'ETABLISSEMENT DU CLASSEMENT PLATEAU

- 1 : PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS
- 2 : GOAL-AVERAGE (DIFFERENCE DE BUT) PARTICULIER ENTRE LES EQUIPES CONCERNEES
- 3 : GOAL-AVERAGE (DIFFERENCE DE BUT) GENERAL
- 4 : PLUS GRAND NOMBRE DE BUTS MARQUES
- 5 : PLUS PETIT NOMBRE DE BUTS ENCAISSES
- 6 : MEILLEUR TOTAL DEFI JONGLERIE



ANNEXE : FICHE AIDE AU CLASSEMENT POUR LES PLATEAUX A : 3 EQUIPES

GESTION DES RENCONTRES

	EQUIPES	MATCH 1	MATCH 2	TOTAL
A				
B				
C				

EXEMPLE :

FOOTBALL FC	V	D	5
	4	1	

→

GESTION BUT POUR

	EQUIPES	MATCH 1	MATCH 2	TOTAL
A				
B				
C				

EXEMPLE :

FOOTBALL FC	1	0	1
--------------------	----------	----------	----------

→

GESTION BUT CONTRE

	EQUIPES	MATCH 1	MATCH 2	TOTAL
A				
B				
C				

EXEMPLE :

FOOTBALL FC	0	3	3
--------------------	----------	----------	----------

→

EXEMPLE POUR REMPLIR LE TABLEAU DE CLASSEMENT

EQUIPES	PTS	BUT(s) POUR	BUT(s) CONTRE	DIFF. + / -
FOOTBALL FC	5	1	3	-2