



## 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 <sup>er</sup>	
2 <sup>e</sup>	
3 <sup>e</sup>	

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

## SIGNATURE(S) EDUCATEUR(S)

EQUIPE A

EQUIPE B

EQUIPE C



# FEUILLE DE RESERVE(s) / REMARQUE(s)

<b>CADRE RESERVE(s) EQUIPE # A</b>	
<b>CADRE RESERVE(s) EQUIPE # B</b>	
<b>CADRE RESERVE(s) EQUIPE # C</b>	

**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 RATRAPAGE DANS LA LIMITE DE 30 JONGLES MAXIMUM.
- LE PARTICIPANT PEUT 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 :

	<b>FOOTBALL FC</b>	<b>V</b>	<b>D</b>	<b>5</b>
		<b>4</b>	<b>1</b>	

→

## GESTION BUT POUR

	EQUIPES	MATCH 1	MATCH 2	TOTAL
A				
B				
C				

EXEMPLE :

	<b>FOOTBALL FC</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
--	--------------------	----------	----------	----------

→

## GESTION BUT CONTRE

	EQUIPES	MATCH 1	MATCH 2	TOTAL
A				
B				
C				

EXEMPLE :

	<b>FOOTBALL FC</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
--	--------------------	----------	----------	----------

→

## EXEMPLE POUR REMPLIR LE TABLEAU DE CLASSEMENT

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