

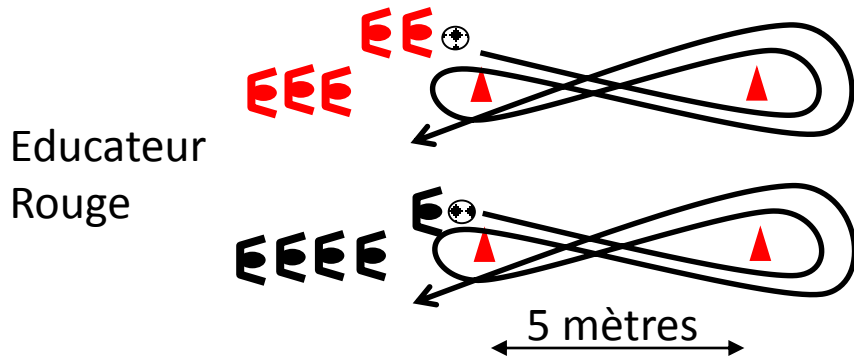
DEFI CONDUITE CRITERIUM U11

- A REALISER EN FIN D'ECHAUFFEMENT AVANT CHAQUE PLATEAU.
- POUR L'EQUIPE NE REALISANT PAS CET ATELIER, AUCUN POINT NE SERA ATTRIBUE LORS DES RENCONTRES à 8c8 + Amendes 25 euros.
- Résultat à mentionner sur la feuille de match.

Exemple

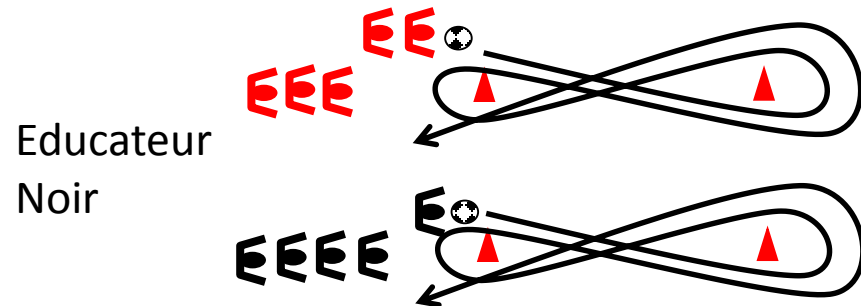
Défi conduite en relais à 10 joueurs

Départ à gauche du plot. Le joueur suivant démarre quand le précédent passe à la hauteur du plot après avoir réalisé une conduite (à thème voir calendrier U10-11) en forme de 8.



Numéros 1 à 5

L'éducateur de l'équipe rouge gère le duel entre les 2 équipes



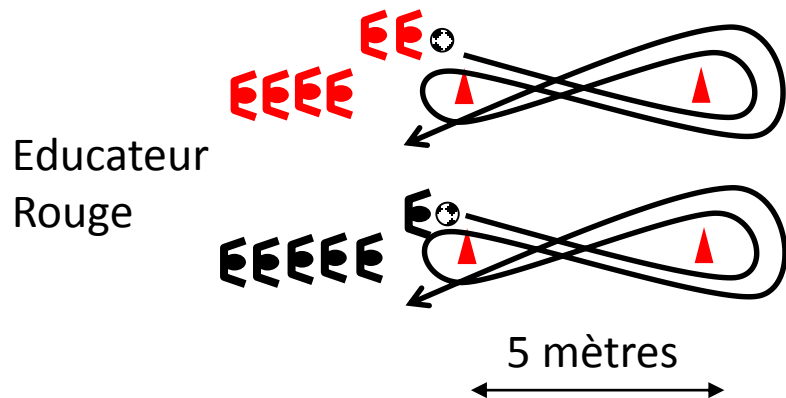
Numéros 6 à 10

L'éducateur de l'équipe noire gère le duel entre les 2 équipes

La 1^{ère} équipe sur son atelier marque 1 point. Comme il y a 2 ateliers, 2 points sont donc distribués. On réalise 2 autres manches en changeant de thématique de conduite (voir calendrier U11 et U10) ce qui fait au total 6 points de distribués. Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 4 à 2 ou 3-3 ou 6-0 ou 5-1) sous peine de 25 euros d'amende.

Cas particulier

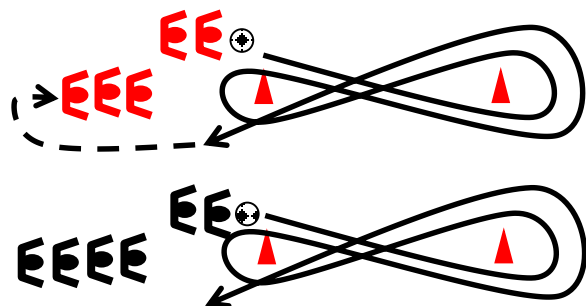
Les 2 équipes n'ont pas le même nombre de joueurs.
L'équipe noire a 12 joueurs et l'équipe rouge a 11 joueurs.



Educateur
Rouge

Numéros 1 à 6.

L'éducateur de l'équipe rouge gère le duel entre les 2 équipes.



Educateur
Noir

Numéros 7 à 12 pour l'équipe noire et 7 à 11 pour l'équipe rouge avec le numéro 7 qui passera 2 fois donc il se replace à la fin de la colonne après son 1^{er} passage pour passer une 2^{ème} fois.

L'éducateur de l'équipe noire gère le duel entre les 2 équipes.

La 1^{ère} équipe sur son atelier marque 1 point. Comme il y a 2 ateliers, 2 points sont donc distribués. On réalise 2 autres manches en changeant de thématique de conduite (voir calendrier U10-11) ce qui fait au total 6 points de distribués. Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 4 à 2 ou 3-3 ou 6-0 ou 5-1) sous peine de 25 euros d'amende.

DEFI JONGLAGE CRITERIUM U11

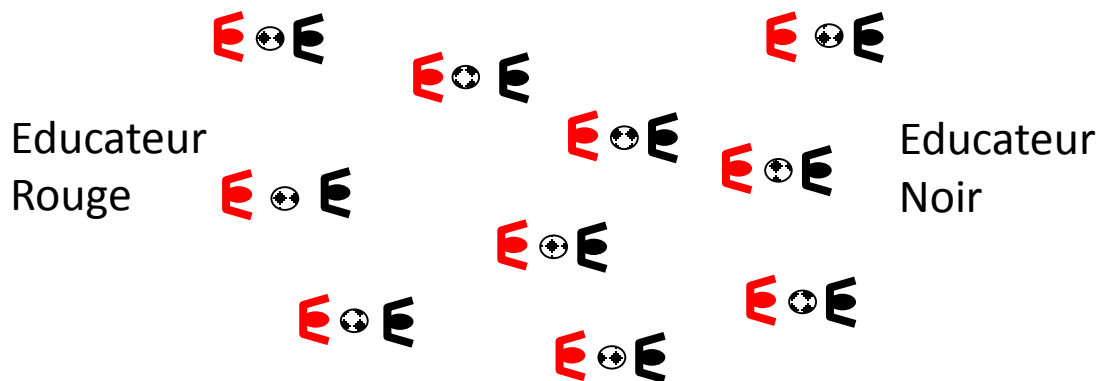
- A REALISER DURANT D'ECHAUFFEMENT AVANT CHAQUE PLATEAU.
- POUR L'EQUIPE NE REALISANT PAS CET ATELIER, AUCUN POINT NE SERA ATTRIBUE LORS DES RENCONTRES à 8c8 + Amendes 25 euros.
- Résultat à mentionner sur la feuille de match.

Défi jonglage

Les joueurs des 2 équipes devant se rencontrer par la suite se mettent par 2 sur le terrain avec 1 ballon pour 2. Un joueur jongle (thématique du jonglage à voir sur le planning U10-11) et l'autre compte (maximum 20 jongles par thème, pas de surface de rattrapage et 1 seul essai). Puis on inverse. On réalise une 2^{ème} manche (nouvelle thématique du jonglage à voir sur le planning U10-11) avec le même comptage.

A la fin des 2 manches, on cumule les jongles obtenus et le joueur ayant réalisé le plus de jongles des 2 marque 1 point pour son équipe. L'équipe ayant obtenu le plus de points gagne le défis.

Ne pas oublier de reporter le score sur la feuille de match (exemple 7 à 5) sous peine d'amende de 25 euros.



Le club recevant le plateau doit prévoir un sac de 20 ballons (ses ballons d'entraînement) pour permettre la réalisation du défi sur les 2 terrains (10 ballons par terrain).

Si une équipe est impaire, un joueur choisi au hasard par le coach adverse de réalise 2 fois le défi dont une fois avec le joueur seul.