



# DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



## REGLEMENTS SPORTIFS U11 SAISON 2024-2025

### SOMMAIRE

#### **TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES**

**ARTICLE 1 - ORGANISATION**

**ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS**

**ARTICLE 3 - CALENDRIER**

**ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION**

**ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS**

**ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES**

**ARTICLE 7 - FORFAIT**

**ARTICLE 8 - LES REGLES ET LOI DU JEU**

**ARTICLE 9 - FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES**

**ARTICLE 10 - RESERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - EVOCATIONS**

**ARTICLE 11 - CAS NON PREVUS**

#### **TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES**

**ARTICLE 12 - CRITERIUM U11**

**1/ CHAMPIONNAT EN 5 PHASES**

**1-1/ Les niveaux**

**1-2 Les changements de niveaux**

**1-3/ Format des plateaux**

**1-4/ Classement**

**2/ DEROULEMENT D'UN CRITERIUM**

**2-1/ Défi Jonglage**

**2-2/ Protocoles d'avant et d'après match**

**2-3/ Pause coaching**

**ARTICLE 13 - COUPE DORDOGNE U11**

**ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU JEU A 8**

**ANNEXE 2 : FEUILLE DE MATCH CHAMPIONNAT U11**



## TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES

### **ARTICLE 1 - ORGANISATION**

La Commission Foot Educatif, par délégation du Comité Directeur, est chargée de l'organisation des épreuves des catégories U11.

Les Règlements Généraux de la FFF, de la LFNA et les Règlements Particuliers du District de Football Dordogne-Périgord sont applicables sauf particularités énoncées dans le présent règlement.

### **ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS**

1/ Les engagements U11 pour les « Critériums » et « Coupes » se font par l'intermédiaire du module « Foot Animation Loisirs (FAL) » dans « Footclubs ».

2/ L'engagement en critérium est obligatoire, il se fait sur 3 niveaux.

3/ Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

4/ Les critères se déroulent en plusieurs phases à chaque phase les poules sont rebrassées.

5/ Pour être engagé en coupes, les équipes doivent être engagées la phase critérium.

6/ Un droit d'engagement est perçu lors de l'engagement. Le montant est fixé chaque saison par le Comité Directeur.

7/ L'engagement d'un club implique l'acceptation du présent règlement.

### **ARTICLE 3 - CALENDRIER**

1/ Le calendrier général, après validation par le Comité de Direction, est disponible sur le site du district, rubrique « Documents - Pôle Sportif - Jeunes ».

2/ Si besoin, le calendrier peut être modifié en cours de saison. Les clubs seront avertis aussitôt.

### **ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION**

1/ Les compétitions U11 sont ouvertes aux joueurs, joueuses titulaires d'une licence FFF de la saison en cours pour leur club conformément aux Règlements Généraux de la FFF.

1-1. Catégories de joueurs, joueuses pouvant participer aux compétitions U13 garçons (mixte) :

- les joueuses U12F (article 155 des Règlements Généraux de la FFF) ;

- les joueurs U11 et les joueuses U11F ;

- les joueurs U10 et les joueuses U10F ;

- les joueurs U9 et les joueuses U9F remplissant les conditions requises à l'Article 73.1

des RG de la FFF et ce dans la limite de 3.

1-2. En cas de non-respect de ces obligations, le club fautif pourra avoir match perdu par pénalité dans les conditions fixées à l'article 171 des R.G de la FFF

2/ JOUEURS D'EQUIPES SUPÉRIEURES INCORPORES EN EQUIPES INFÉRIEURES :

Seul l'Article 30-2 des REGLEMENTS PARTICULIERS DU DISTRICT est appliqué.

3/ CLASSEMENT DES EQUIPES D'UN MEME CLUB : Article 17-6 des RP du District modifié comme suit :

Au sein d'un club (y compris entente et groupement) et dès le début de la saison, les équipes sont classées en équipes 1, 2, etc., l'équipe 1 étant réputée supérieure à l'équipe 2, etc... Si



# DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

## UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



besoin, à chaque changement de phase en fonction du niveau des équipes, celles-ci pourront être renumérotées dans l'ordre hiérarchique.

### **ARTICLE 5 - HORAIRE DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS**

- 1/ En championnat U11 l'heure officielle des rencontres est fixée le samedi à 11h00.
- 2/ Toutefois, si un club le spécifie, lors de son engagement dans la compétition, ses rencontres à domicile pourront avoir lieu le samedi à 13H30 ou 15H.
- 3/ Toute demande de modification devra être faite par mail au District avec copie aux clubs concernés et reste soumise à l'approbation de la commission.
- 4/ Cependant, une dispense de demande d'accord au club adverse est accordée au club recevant pour modifier l'heure et le lieu d'une rencontre compte tenu de son « occupation du terrain ».
- 5/ Les clubs se doivent d'anticiper leurs demandes, au plus tard le jeudi précédant le plateau.

### **ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES**

L'article 8-A des Règlements Particuliers du District est complété comme suit :

- 1/ En cas d'entente, l'engagement du club support est à faire par l'intermédiaire de « Footclubs ».
- Le club support doit indiquer à l'engagement dans le FAL dans les commentaires les équipes constituant l'entente. Le FAL ne permet pas pour le moment de modifier le nom des équipes.
- 2/ L'ensemble des équipes de l'entente doit avoir le même nom de club par catégorie.
  - 3/ Dans un groupement de jeunes, les équipes évoluent avec le nom du groupement.
  - 4/ Les équipes en Entente ou dans un Groupement sont classées suivant l'Article 4-3 du présent règlement.

### **ARTICLE 7 - FORFAIT**

- 1/ Une équipe déclarant forfait doit aviser son adversaire et le District rapidement.
- 2/ Une équipe réduite à moins de 7 joueurs en cours de partie sera déclarée battue par pénalité. Si la différence de buts est égale ou supérieure à 3 au moment de l'arrêt de la rencontre, les buts marqués par l'équipe déclarée vainqueur seront conservés.
- 3/ Une équipe « 1 », ne peut être forfait si l'équipe « 2 » du même club (y compris Entente et groupement) joue ce jour-là. Si c'est le cas, les deux équipes seront alors déclarées forfaits.
- 4/ Si une équipe est forfait général en championnat, cette équipe sera également forfait général pour les coupes, même si elle a participé à des tours précédents.
- 5/ Possibilité est laissée à une équipe forfait de se réinscrire pour la phase suivante.

### **ARTICLE 8 - REGLES ET LOIS DU JEU**

Les règles et lois du jeu à 8 sont reprises en ANNEXE 1.

### **ARTICLE 9- FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES**

#### **1/ En CHAMPIONNAT**

1-1. L'envoi des feuilles de match (ANNEXES 3 et 4) et la saisie des scores incombent au club recevant via le « FAL ».



**1-2.** Il faut importer les feuilles de matchs U11 directement depuis le « FAL », il ne faut donc plus nous les envoyer par mail.

**1-3.** Le processus de saisie des scores et d'envoi de documents U11 par le Module « FAL » est repris dans le site du District aux Rubriques « DOCUMENTS » et « DOCUMENTS PRATIQUES »

**1-4.** Attention : La non saisie des résultats et/ou l'absence de feuilles de matchs seront systématiquement amendées. La feuille de match doit être adressée dans un délai d'un jour ouvrable suivant la rencontre. En cas de retard dans le retour de la feuille de match par l'équipe recevant et jusqu'à 4 jours ouvrables après la rencontre, le club fautif est passible d'une amende (montant fixé dans le barème des tarifs du District).

Après relance de la Commission, et sans retour le lundi qui suit, le club fautif aura match perdu par pénalité.

## 2/ En COUPES

**2-1.** Lorsque la Coupe U11 est saisie dans le FAL, le principe reste le même qu'en championnat.

Dans le cas contraire, les feuilles de match des « Coupes » sont spécifiques et sont à retourner par courrier ou mail au district dans les 3 jours ouvrables après le plateau. Pas de saisie de score.

## **ARTICLE 10 - RESERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - EVOCATIONS**

**1/** Conformément à l'Article 34 des RP du District

**2/** La Commission se réserve le droit pour préserver le caractère essentiellement éducatif d'évoquer les cas de fraudes ou d'irrégularités commises par les clubs et ce même sans réserve ou réclamation suivant l'Article 187-2 des R.G de la F.F.F.

## **ARTICLE 11 - CAS NON PREVUS**

Tous les cas non prévus au règlement seront tranchés par la commission compétente.

## **TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES**

### **ARTICLE 12 - CRITERIUM U11**

**1/ CHAMPIONNAT EN 5 PHASES :**

La saison se déroulera **en 5 phases sur 3 niveaux** rythmées par les vacances scolaires.

**1-1.** Les niveaux :

- Niveau 1 : Equipes comportant une grande majorité de joueurs expérimentés.
- Niveau 2 : Equipes comportant un mixte entre joueurs expérimentés et joueurs ayant une pratique supérieure à 3 ans.
- Niveau 3 : Equipes comportant des joueurs ayant une pratique inférieure à 3 ans et des débutants.

**1-2.** Les changements de niveaux :

A chacune des vacances scolaires, les clubs auront la possibilité de monter ou descendre de niveau en fonction de leurs résultats ou de l'évolution du niveau des enfants.

La Commission Sportive Jeunes se garde le droit de descendre ou monter de niveau une équipe dont le club n'a pas fait la demande, mais que les résultats l'imposent.

La pratique U11, faisant partie du Football d'Animation, ne comportera pas de finale en fin de saison.

### 1-3. Format des plateaux :

En raison des différents niveaux de pratique sur inscription, et pour conserver au maximum les secteurs, les poules sont composées de 6, 7 ou 8 équipes.

Les poules de 6 se divisent en deux sites de 3 équipes jouant en triangulaire.

Les poules de 7 se divisent en deux sites, l'un de 4 équipes et l'autre de 3 équipes.

Les poules de 8 se divisent en deux sites de 4 équipes.

Lors de chaque phase toutes les équipes se rencontreront au minimum 1 fois.

Le but est que nous puissions faire que des poules de 8 à partir de janvier 2025.

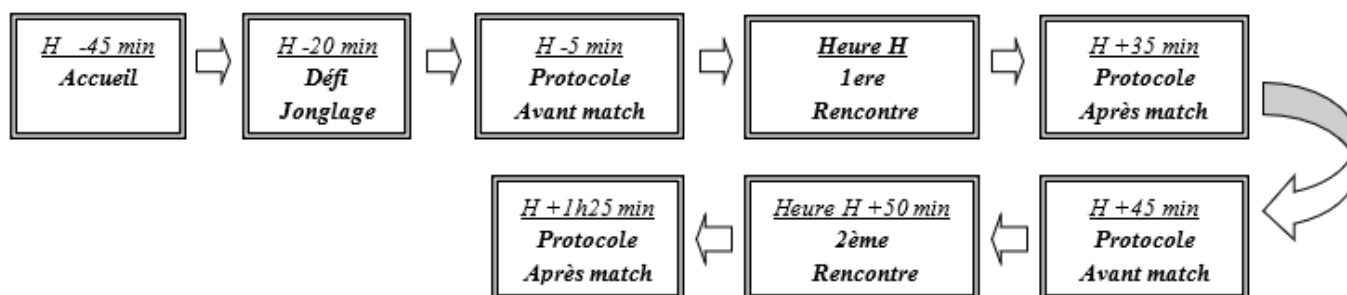
### 1-4. Classement :

Le classement qui apparaît dans le FAL n'est que consultatif et élaboré par le site.

En aucun cas ce classement ne servira pour valider les montées et descentes dans les niveaux.

## 2/ DEROULEMENT D'UN CRITERIUM

*DEROULEMENT D'UN CRITERIUM (H étant l'heure de convocation correspondant à la 1ère rencontre)*



### 2-1. Défi Jonglage

Le jonglage a pour but de démontrer au plus grand nombre l'importance de la répétition de la jonglerie et de démontrer aux enfants, éducateurs et adultes que toutes et tous sont capables de progrès avec les efforts nécessaires.

Dans toutes les phases limitation à 30 contacts pied gauche, 30 contacts pied droit et 20 têtes. Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint ; départ de jonglerie au choix (ballon au sol ou à la main). Un contact de rattrapage est autorisé (exemple : pour une jonglerie du pied gauche un contact de rattrapage avec le pied droit est autorisé.)

Sur la 1<sup>ère</sup> phase on comptera les contacts de chaque enfant et sur les phases suivantes on comptera les duels gagnés.

2-1-1. Jonglage sur la 1<sup>ère</sup> phase : Jonglage uniquement sur « Pied Fort » (meilleur pied de l'enfant) et sur « Tête »

2-1-2. Défi Jonglage sur la 2<sup>ème</sup> phase et la 3<sup>ème</sup> phase :

Un seul Défi par criterium et par équipe. Le défi jonglage oppose les mêmes équipes que le 1<sup>er</sup> match prévu sur la « feuille des rencontres ». Si 3 équipes faire une triangulaire.

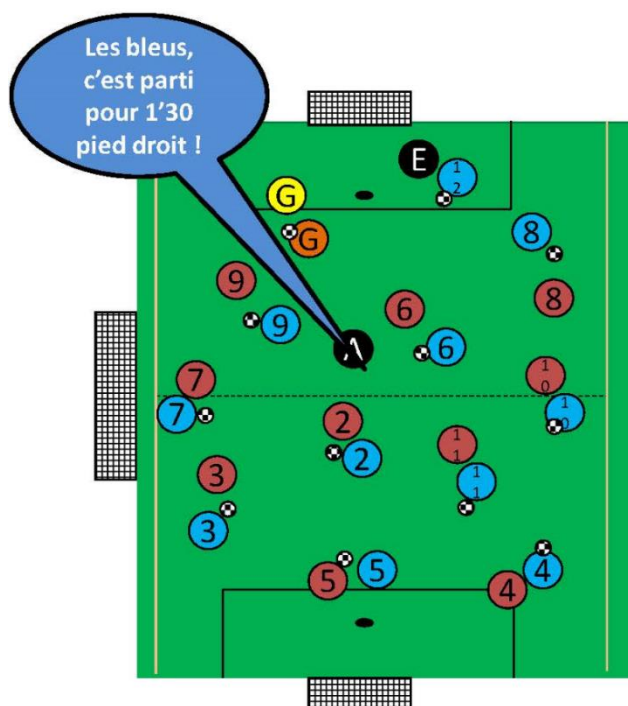
- Principe : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot ou par niveau (à définir avant le défi par les éducateurs). S'il y a seulement 3 équipes sur le criterium mettre les joueurs par triplettes.

- 2<sup>ème</sup> phase jusqu'aux vacances de février : Jonglage uniquement sur « Pied Droit » et « Pied Gauche ».

- 3<sup>ème</sup> phase jusqu'à fin de saison : Jonglage complet (Pied Droit, Pied Gauche et tête).

### Défis au temps

Les joueurs essaient d'atteindre l'objectif pendant 1min 30. Le temps est géré par le responsable de la jonglerie, qui donne le départ et l'arrêt au coup de sifflet.



### **Comptage des jonglages** : Par le joueur en attente

*Le joueur ayant effectué le meilleur score (addition de ses meilleurs essais aux Pieds et à la tête) gagne son défi. Si égalité entre les joueurs, les deux gagnent le défi. L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi*

**Les joueurs donnent ensemble les résultats à l'éducateur qui inscrit une CROIX en face du joueur qui gagne le défi sur la page 2 de la « feuille de critérium »**

### EXEMPLES DE COMPTAGE :

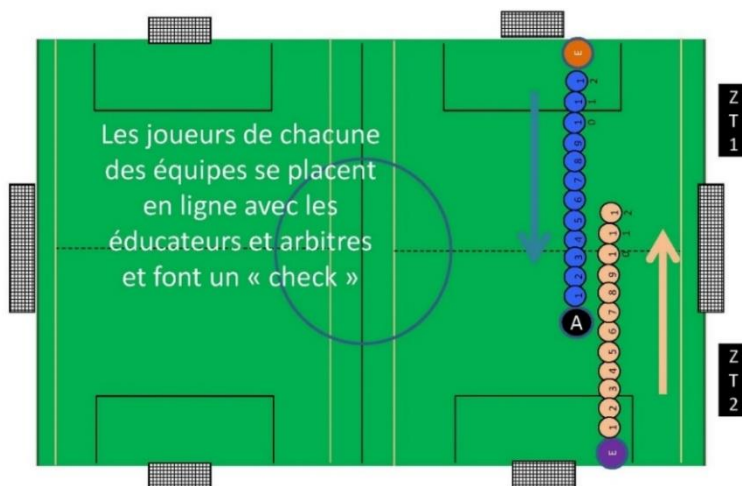
*Est déclarée vainqueur l'équipe qui a remporté le plus de défis.*

*Exemple 1 : L'équipe A remporte 7 défis à 5 devant l'équipe B. L'équipe A est déclarée vainqueur.*

*Exemple 2 : L'équipe A est venue à 12 joueurs et l'équipe B à 10 seulement. Le défi s'organise comme indiqué ci-dessus. Les joueurs porteurs des n°11 et 12 pour l'équipe A jonglent ensemble et rapportent 1 point chacun à leur équipe.*

### 2-2. Protocoles d'avant et d'après match

#### Protocole d'avant match U10/U11 et U12/U13



### 2-3. Pause coaching

Ce temps va permettre à l'éducateur d'intervenir directement auprès des joueurs et ainsi de limiter ses interventions au cours du match. Elle pourra également permettre de gérer plus facilement la rotation des remplaçants(tes) et d'intervenir auprès des enfants à un moment où ils sont plus attentifs aux consignes de l'éducateur.

La procédure de LA PAUSE COACHING :

1. Au premier arrêt de jeu après la 12<sup>ème</sup> minute de jeu, l'arbitre interrompt le match. Les jeunes restent sur le terrain dans leur propre moitié de terrain et l'éducateur vient au coin de la surface de réparation.
2. Cette pause dure 2 minutes précises, le temps étant géré par l'arbitre.
3. L'arbitre reprend le jeu en conséquence de l'arrêt de jeu.
4. Même procédure pour la 2<sup>ème</sup> mi-temps.

### **ARTICLE 13/ COUPE DORDOGNE U11**

Le règlement et le déroulement de la Coupe Dordogne U11 seront communiqués début 2025, avec un nouveau format totalement différent par rapport aux autres années et va se conclure par une finale festive à 16 équipes.

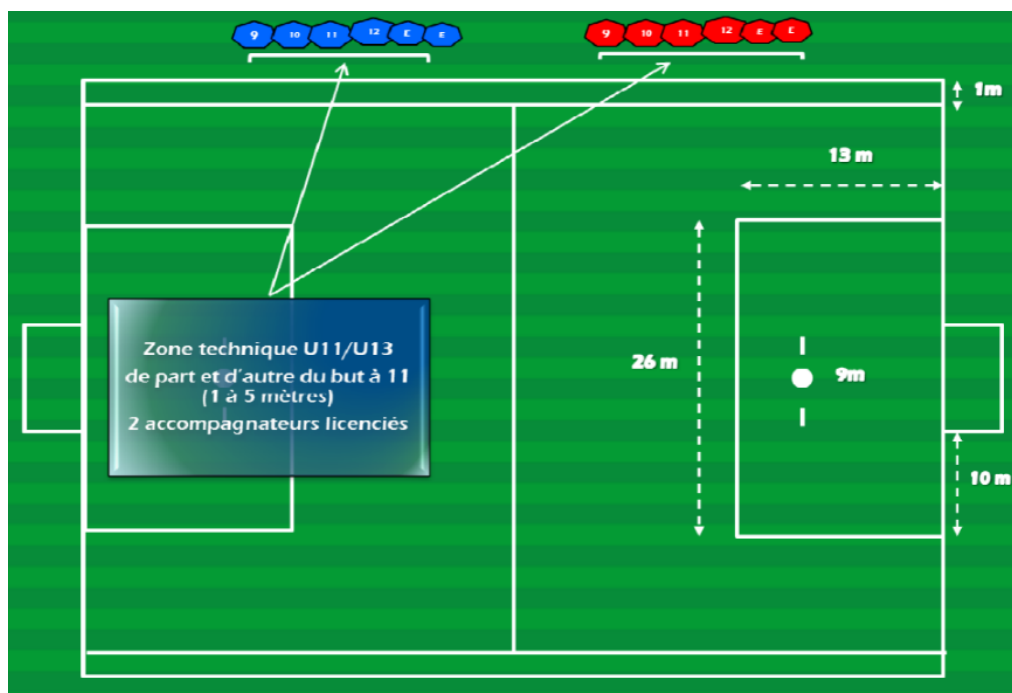
### ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU JEU FOOT A 8

*Pour plus de détails voir : BASIC édité par la Ligue : « La pratique du football chez les U11 »*

#### **LOI 1 : TERRAIN DE JEU**

Les normes à respecter concernant les infrastructures sportives sont définies au Règlement des Terrains et Installations Sportives de la FFF.

*Exemple : Espace de Jeu sur un 1/2 terrain à 11*



- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : largeur 40 à 50m et longueur 55 à 70 m.
- Les dimensions des buts sont de 6 x 2,10 mètres (tolérance 2 mètres). La fixation des buts doit être conforme aux dispositions du Décret n°96- 495 du 4 juin 1996.
- Traçage de la surface de réparation.
- Une surface de réparation de 26 mètres (10 mètres de chaque côté des poteaux) sur 13 mètres doit être tracée au sol (sur terrain en herbe et stabilisé) et avec des bandes plastiques ou des coupelles (si possible plates) pour les terrains synthétiques.
- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but.
- Les remises en jeu (6 mètres) s'effectuent à 9 mètres de la ligne de but à droite ou à gauche (maxi 3 mètres) du point de réparation.

#### **LOI 2 : BALLON**

Ballon utilisé : numéro 4 (63/66 cm de circonférence) convenablement gonflé.

#### **LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS**

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but et de 4 remplaçants maximum.





# DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

## UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants.

Une équipe présentant moins de 7 joueurs est déclarée forfait.

Les remplaçants et le(s) responsable(s) de l'équipe doivent se trouver de part et d'autre du but à 11.

Tous les joueurs doivent participer au moins à 50 % du temps de jeu total.

### **LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR**

Identique à celui du jeu à onze. **Rappel : le port de protège-tibia est obligatoire.**

### **LOI 5 : ARBITRE**

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du Foot à 8.

### **LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS**

Identique à celle du jeu à onze. En U11 l'arbitrage à la touche peut être assuré par un joueur remplaçant sous la responsabilité de l'éducateur (15 minutes maximum par joueur, rotation pendant les pauses coaching et mi-temps). En cas d'absence de remplaçant, l'arbitre assistant sera une personne licenciée.

### **LOI 7 : DUREE DU MATCH**

La durée du match pour les U11 lors du critérium (Championnat) est de 2 x 12 minutes avec 2 rencontres par équipe soit 50 minutes.

Une pause coaching de 2 minutes maximum aura lieu sur le terrain à la moitié de chaque période (au premier arrêt de jeu, gestion par l'arbitre).

### **LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU**

Identique à celle du jeu à onze sauf qu'il est interdit de marquer directement sur l'engagement.

Les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon. L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

**Rappel** : le ballon est en jeu dès qu'il a été botté a clairement bougé, il peut être effectué vers l'avant ou l'arrière.

### **LOI 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU**

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : le ballon doit être sorti entièrement pour être considéré hors du jeu.

### **LOI 10 : BUT MARQUE**

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : le ballon doit avoir franchi entièrement la ligne de but.

### **LOI 11 : HORS JEU**

Identique à celle du jeu à onze : la zone de hors-jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touche et la ligne des 13 mètres pour les U11.



### **LOI 12 : FAUTE ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF**

Identique à celle du football à onze. Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées de coups francs directs ou indirects

#### **Coups francs directs**

Si faute avec contact avec l'adversaire ou que le ballon est touché volontairement de la main il y a coup franc direct. Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

#### **Les coups francs indirects**

Si faute sans contact avec l'adversaire il y a coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

- garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
  - touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
  - touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
  - touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- dégage de volée ou de demi-volée. Il peut donc relancer à la main ou au pied en mettant au préalable le ballon au sol.

Pour les fautes ci-dessus qui se situent à l'intérieur de la surface de réparation, la sanction est coup franc indirect à 13 mètres dans l'alignement de la faute avec mur à 6 mètres.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

### **LOI 13 : COUPS FRANCS**

Identique à celle du football à onze. Les coups francs sont soit directs soit indirects. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres

#### **Les coups francs directs**

##### ***Le ballon pénètre dans le but***

• Si le ballon pénètre directement ou indirectement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.

• Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

#### **Les coups francs indirects**

##### ***Signal de l'arbitre***

L'arbitre signale le coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

### ***Le ballon pénètre dans le but***

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.

- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

### ***Procédure***

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de l'exécution, et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

### **LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION**

Identique à celle du football à onze, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 mètres au lieu de 11.

### **LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE**

Identique à celle du football à onze

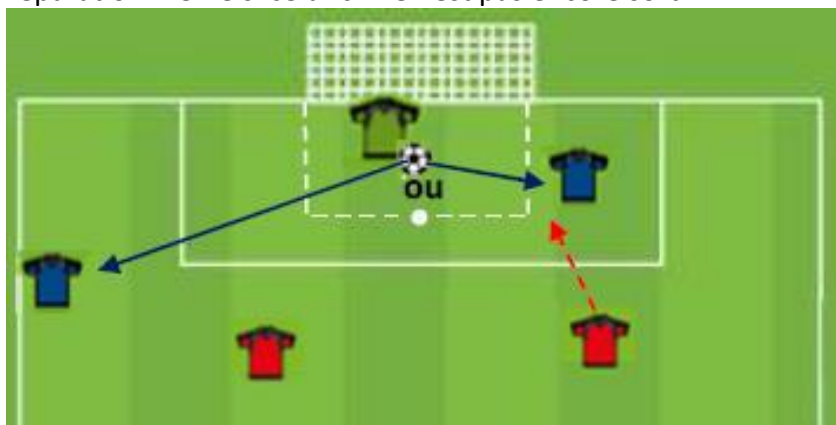
### **LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT**

Identique à celle du football à onze.

Le ballon est placé devant le but à une distance de 9 mètres de la ligne du but, à droite ou à gauche (maxi 3 mètres) du point de réparation.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation).

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti



### **LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN**

Identique à celle du football à onze mais la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.



# DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

## UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



### ANNEXE 2 - FEUILLE DE MATCH CHAMPIONNAT U11

Feuille de Match téléchargeable sur le site du District rubrique « DOCUMENTS »



## FEUILLE DE CHALLENGE 1/2

Saison
Date
Horaire

District
Épreuve / Phase
Secteur
Journée
Installation
Poule



Club Organisateur
Responsable du challenge
Nom Prénom
N° de licencié

Équipe	Résultat	Équipe	Défi match	Vainqueur défi match
			<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	

Arbitres
NOM Prénom
N° de licencié

Défi Global
Ordre
(de 1 à 4 - 1 étant l'équipe victorieuse)

Remarques du responsable du challenge :

Signature responsable du challenge
Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)
<b>ÉVALUATION GLOBALE DU CHALLENGE</b>
Organisation et contenu du challenge (respect de l'organisation)
Accueil / convivialité
Climat (pompes / radicaux...)

**NON OBLIGATOIRE**

**NON OBLIGATOIRE**

Ne compléter que les cases correspondant à votre organisation district.

### FEUILLE DE CHALLENGE 2/2

ÉQUIPE 2 :

	Nom	Prénom	N° de licencié	Blessure
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Nom Responsable : \_\_\_\_\_ N° de licencié : \_\_\_\_\_

ÉQUIPE 4 :

	Nom	Prénom	N° de licencié	Blessure
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Nom Responsable : \_\_\_\_\_ N° de licencié : \_\_\_\_\_

ÉQUIPE 1 :

	Nom	Prénom	N° de licencié	Blessure
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Nom Responsable : \_\_\_\_\_ N° de licencié : \_\_\_\_\_

ÉQUIPE 3 :

	Nom	Prénom	N° de licencié	Blessure
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Nom Responsable : \_\_\_\_\_ N° de licencié : \_\_\_\_\_

**Nom - Prénom -  
Numéro de  
licence des  
joueurs(es) et  
responsables  
d'équipes  
OBLIGATOIRES**