



RÈGLEMENTS SPORTIFS U11

SAISON 2025-2026

SOMMAIRE

TITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

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 RÈGLES ET LOI DU JEU

ARTICLE 9 - FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES

ARTICLE 10 - RÉSERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - ÉVOCATIONS

ARTICLE 11 - CAS NON PRÉVUS

TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES

ARTICLE 12 - CRITERIUM U11

1/ CHAMPIONNAT EN 3 PHASES

1-1/ Les niveaux

1-2 Les changements de niveaux

1-3/ Format des plateaux

1-4/ Classement

2/ DEROULEMENT D'UN CRITÉRIUM

2-1/ Défis Jonglage

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

2-3/ Pause coaching

ARTICLE 13 - COUPE DORDOGNE U11

ANNEXE 1 - LES RÈGLES ET LOI DU JEU A 8

ANNEXE 2 : FEUILLE DE MATCH CHAMPIONNAT U11

Validé par le Comité Directeur du 03/09/2025

TITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1 - ORGANISATION

La Commission Sportive Jeunes, 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 coupe, les équipes doivent être engagées en phase critérium.

6/ Un droit d'engagement est perçu lors de l'engagement. Le montant est fixé chaque saison par le Comité Directeur (montant unique Critérium + Coupe)

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

8/ L'engagement Futsal se fait sur le "Foot Animation Loisir (FAL)" dans "Footclubs", 2 équipes maximum par club.

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 U11 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 sera notifié par la commission sportive jeune d'un premier avertissement, en cas de récidive le dossier sera transmis à la commission litiges et règlements et pourra prononcer les sanctions prévues à l'article 171 des R.G de la FFF



DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



2/ JOUEURS D'ÉQUIPES SUPÉRIEURES INCORPORÉS EN ÉQUIPES INFÉRIEURES :

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

3/ CLASSEMENT DES ÉQUIPES D'UN MÊME 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 besoin, à chaque changement de phase en fonction du niveau des équipes, celles-ci pourront être renumérotées dans l'ordre hiérarchique.

ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS

1/ En critérium U11 l'heure officielle des rencontres est fixée le samedi à 13h30.

2/ Toutefois, si un club le spécifie, lors de son engagement dans la compétition, ses rencontres à domicile pourront avoir lieu le samedi à 11H 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.

DISTRICT DORDOGNE PÉRIGORD

17 Av. du Parc, 24430 Marsac-sur-l'Isle

secretariat@dordogne-perigord.fff.fr

Tel : 05 53 07 06 11

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, soit au plus tard le lundi soir minuit. En cas de retard dans le retour de la feuille de match par l'équipe recevant 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 mail au district dans un jour ouvrable, soit le lundi soir, 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 PRÉVUS

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 3 PHASES :

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

1-1. Les niveaux :

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

- Niveau 3 : Équipes 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. De plus, la Commission Sportive Jeunes se réserve le droit de refuser une montée ou une descente suivant les résultats.

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.

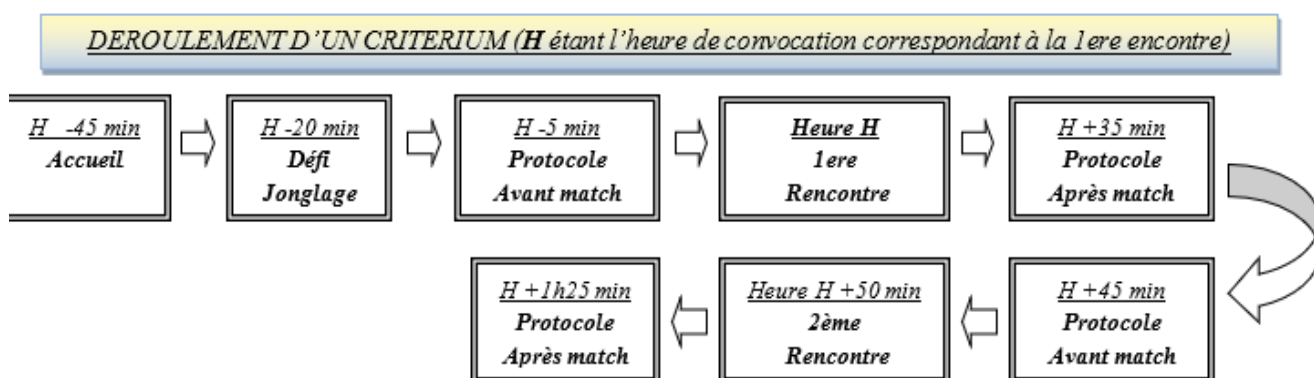
Lors de chaque phase toutes les équipes se rencontrent au minimum 1 fois.

Le but est que nous puissions faire que des poules de 8 à partir de janvier 2026.

1-4. Classement :

Aucun classement n'apparaîtra sur le FAL afin de préserver le caractère Football d'animation. Cependant un classement en pourcentage pourra être fourni par niveau et en fin de phase à la demande de l'éducateur de la catégorie.

2/ DEROULEMENT D'UN CRITERIUM



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, on limite à 30 contacts pied gauche, 30 contacts pied droit.

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 ou une cuisse est autorisé.)

2-1-1. Défi Jonglage sur la 1^{ère} phase : Jonglage uniquement sur Pied Droit

2-1-2. Défi Jonglage sur la 2^{ème} phase : Jonglage uniquement sur Pied Gauche

2-1-3. Défi Jonglage sur la 3^{ème} phase : Jonglage en alternance Pied Droit Pied gauche (un jingle pied gauche, un jingle pied droit)

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

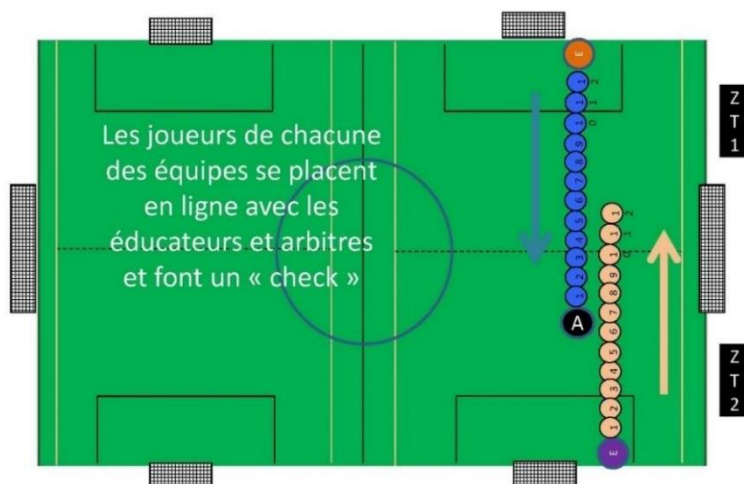
- Principe : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot ou par niveau (à définir avant le défi par les éducateurs). S'il y a seulement 3 équipes sur le critérium mettre les joueurs par triplètes.

Comptage des jonglages : Par le joueur en attente

Le meilleur résultat de chaque joueur doit être noté sur la case en face du nom du joueur (meilleur essai) par l'éducateur sur la page 2 de la "feuille de critérium". L'éducateur doit calculer le total par 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.



DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



La procédure de LA PAUSE COACHING :

1. Au premier arrêt de jeu après la 12^{ème} 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^{ème} mi-temps.

ARTICLE 13/ COUPE DORDOGNE U11

Le règlement et le déroulement de la Coupe Dordogne U11 seront communiqués courant septembre 2025, avec un nouveau format totalement différent par rapport aux autres années et va se conclure par une finale festive à 8 équipes par niveau.

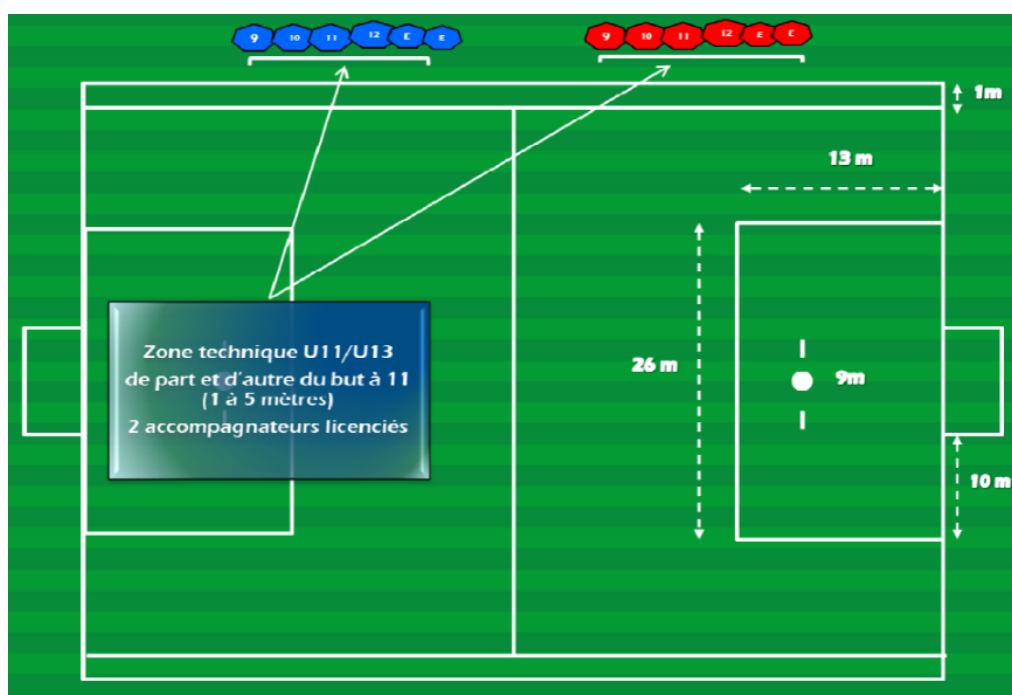
ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU JEU FOOT A 8

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. Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et/ou 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. Les règlements du Foot à 8 préconise l'auto arbitrage sous contrôle des éducateurs afin de préserver l'intégrité des joueurs et le fair play de la rencontre.

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 ou d'un dirigeant (12 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 : DURÉE 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 et 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 médiane pour les U11, contrairement aux autres années.

Cette nouvelle règle est en expérimentation sur toute la saison, et sera soumis à un questionnaire en fin de saison pour avoir un retour sur cette expérience.

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 : RENTRÉE DE TOUCHE

Identique à celle du football à onze

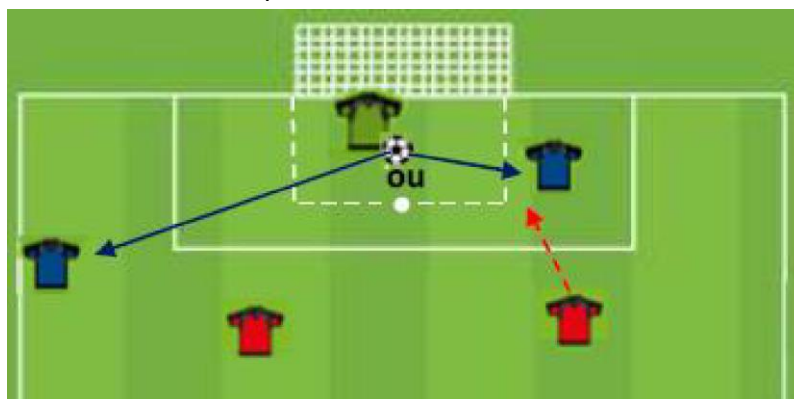
LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

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





DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS

f DISTRICT FOOTBALL
DORDOGNE

Instagram icon @DISTRICTFOOT24

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 PRESENCE ET DE DEFI U11

DISTRICT DE FOOTBALL
DORDOGNE-PERIGORD



Club organisateur :
Catégorie : Niveau : Poule :
Date :

CLUB :			
N° LICENCE	Nom et Prénom Joueur	Défi jonglage	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL 8 meilleurs joueurs			

N° LICENCE	Nom et Prénom Dirigeants	Signature

CLUB :			
N° LICENCE	Nom et Prénom Joueur	Défi jonglage	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL 8 meilleurs joueurs			

N° LICENCE	Nom et Prénom Dirigeants	Signature

DISTRICT DORDOGNE PÉRIGORD

17 Av. du Parc, 24430 Marsac-sur-l'Isle

secretariat@dordogne-perigord.fff.fr

Tel : 05 53 07 06 11



DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS

f DISTRICT FOOTBALL
DORDOGNE

Instagram @DISTRICTFOOT24

CLUB :			
	N° LICENCE	Nom et Prénom Joueur	Défi jonglage
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
		TOTAL 8 meilleurs joueurs	

CLUB :			
	N° LICENCE	Nom et Prénom Joueur	Défi jonglage
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
		TOTAL 8 meilleurs joueurs	

N° LICENCE	Nom et Prénom Dirigeants	Signature

N° LICENCE	Nom et Prénom Dirigeants	Signature

Résultat des rencontres		
EQUIPE	SCORE	EQUIPE

Observations :