



FEUILLE DE RESULTATS COUPE U13



Coupe PITCH U13 / Charles ANDRE (1)

Date :/...../..... Tour N° Poule N°

Lieu de la Rencontre : _____ Heure :H.....

(1) Rayer la mention inutile

COMPOSITION DE LA POULE :

Equipe A _____ Equipe B _____

Equipe C _____ Equipe D _____

Match	Heure	Equipe	Rencontres	Score	Points	Match	Heure	Equipe	Rencontres	Score	Points
1H.....	A				2H.....	C			
		B			D						
3H.....	A				4H.....	B			
		C			D						
5H.....	A				6H.....	B			
		D			C						

EQUIPES	Points par match				Attribution des Points
	1er	2ème	3ème	Total	
A					Match gagné = 3 points Match gagné avec 2 buts et plus = 4 points Match nul = 1 point + 1 point si 1c1 remporté Match perdu = 0 point
B					
C					
D					

CLASSEMENT --> 1er : 2ème : 3ème : 4ème :

REGLEMENT : Pour une poule de 4 équipes, les rencontres se déroulent en 2 X 10 minutes ; pour une poule de 3 équipes, c'est 2 X 15 minutes.

Un repos de 2 minutes est prévu entre chaque rencontre.

Avant le début de chaque rencontre : effectuer le défi technique --> explication en 2ème page et noter le résultat sur la feuille des licences

Exemple : Le défi 1c1 se joue entre l'équipe C et D. Le joueur n° 8 de l'équipe C se positionne avec le joueur n° 3 de l'équipe D. Les 2 joueurs partent en conduite de balle, frappent et marquent. On notera 1 point sur la feuille des licences équipe C dans la colonne C x D sur la ligne du joueur N° 8 et on notera 1 point à l'équipe D dans la colonne D x C sur la ligne du joueur N° 3. Si le but n'est pas marqué : noter 0.

Défi technique : 1 contre 1 après conduite

Organisation du défi technique:

- Départ à 26 m du but.
- Utiliser les deux buts.
- Départ simultané des deux joueurs.
- 4 joueurs par équipe participent.
- Le joueur ne peut pas sortir de la largeur de la surface de réparation.
- Le joueur a le droit à une seule frappe au but.
- Si faute du gardien sur l'attaquant 1pt est accordé automatiquement
- En cas d'égalité à la fin de la série, un 5^{ème} joueur s'avance jusqu'au départage

