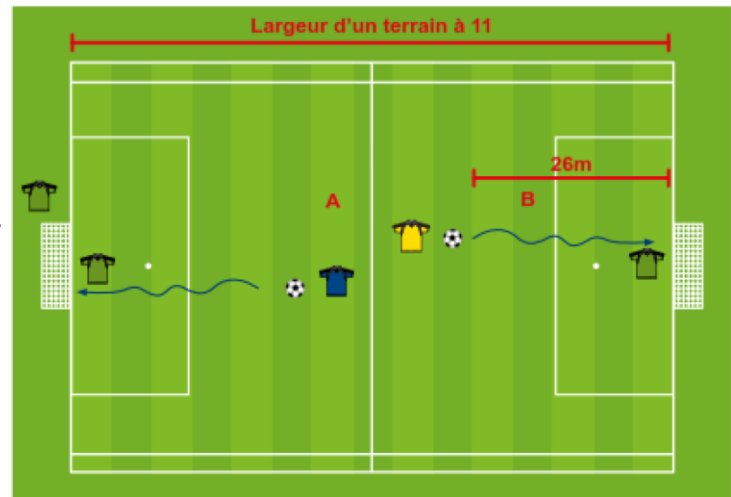


Organisation des 1 C 1 avec les gardiens

- Départ à 26 m du but, 6" pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- 4 joueurs par équipe participent.



Chaque joueur(se) doit participer à cette épreuve technique (gardien y compris).

Si seulement 2 rencontres suite à une absence d'une équipe, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe sur chaque séquence avant les matchs.

Si moins de 12 joueurs (ses) dans l'équipe, tirage au sort : un ou plusieurs joueurs (ses) passent une 2^{ème} fois.

Indiquer sur la feuille de match sur les passages de chaque chacun si but (1 point), si échec (0 point).

Tirage au sort des équipes

Une fois le tirage au sort effectué, avant chaque rencontre le défi jour de coupe doit être effectué avant le début de chaque match avec les numéros de joueurs correspondant à la rotation.

1ère rotation

Terrain A	Equipe 1	Equipe 2	Terrain B	Equipe 3	Equipe 4
	Joueur 1	Joueur 1		Joueur 1	Joueur 1
	Joueur 2	Joueur 2		Joueur 2	Joueur 2
	Joueur 3	Joueur 3		Joueur 3	Joueur 3
	Joueur 4	Joueur 4		Joueur 4	Joueur 4

2ème rotation

Terrain A	Equipe 1	Equipe 4	Terrain B	Equipe 2	Equipe 3
	Joueur 5	Joueur 5		Joueur 5	Joueur 5
	Joueur 6	Joueur 6		Joueur 6	Joueur 6
	Joueur 7	Joueur 7		Joueur 7	Joueur 7
	Joueur 8	Joueur 8		Joueur 8	Joueur 8

3ème rotation

Terrain A	Equipe 1	Equipe 3	Terrain B	Equipe 2	Equipe 4
	Joueur 9	Joueur 9		Joueur 9	Joueur 9
	Joueur 10	Joueur 10		Joueur 10	Joueur 10
	Joueur 11	Joueur 11		Joueur 11	Joueur 11
	Joueur 12	Joueur 12		Joueur 12	Joueur 12

A la fin des 3 séquences des défis jour de coupe, additionner le nombre de buts marqués sur les rotations et l'indiquer sur la feuille de match (pièce jointe).



ESCAUT
FFF