



**DOCUMENTS  
ET  
OUTILS D'ORGANISATION  
MÉTROPOLE – JOUR DE COUPE**



### Une épreuve technique au choix avant chaque rencontre

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique. En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

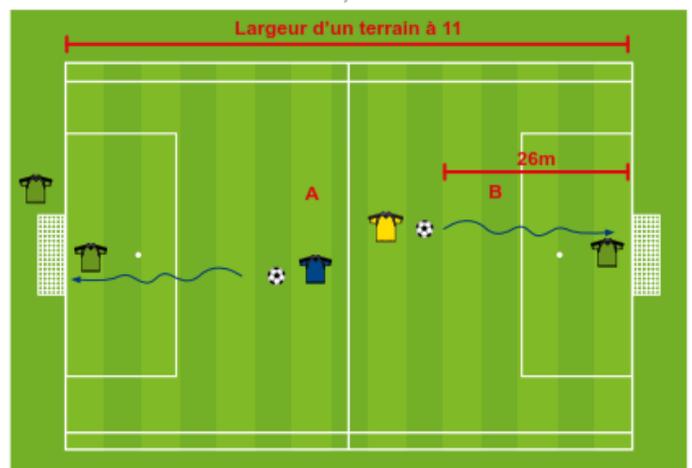
- « Coup de pied de réparation »
- « 1 c 1 après conduite »

FORMULE RENCONTRE AU CHOIX	
3 X 20 minutes	
A X B C X D	
VAINQUEUR M1 X PERDANT M2 VAINQUEUR M2 X PERDANT M1	
VAINQUEUR M1 X VAINQUEUR M2 PERDANT M1 X PERDANT M2	



### 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.
- En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème joueur s'avance ...



# Jour de Coupe

## RELEVÉ DE PERFORMANCE

### EPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) : .....

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique , mort subite (joueur au choix).

#### 4 ou 6 joueurs(ses) alternés

R = réussite / E = échec

#### Nombre de buts marqués

Equipe .....	
Equipe .....	

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E



### EPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) : .....

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique , mort subite (joueur au choix).

#### 4 ou 6 joueurs(ses) alternés

R = réussite / E = échec

#### Nombre de buts marqués

Equipe .....	
Equipe .....	

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E