



**Invite ta copine ou ton copain**



**Journée  
parrainage**



## **Le District de l'Orne de Football vous accompagne :**

Il est important de proposer des actions auprès de vos licencié(e)s (des U7 aux U18) pour les fidéliser, garder du lien et attirer de nouveaux joueurs ou de nouvelles joueuses.

Ce guide a pour objectif de vous aider à organiser cette action dans votre club sur la fin saison 2022.



## ❖ Qu'est-ce qu'une journée parrainage ?

Les joueurs ou les joueuses du club sont invité(e)s pendant un temps d'entraînement ou ½ journée, à amener des copains ou copines pour découvrir le football gratuitement.



## ❖ Préparation en amont d'une journée de parrainage

### Besoins au sein du club :

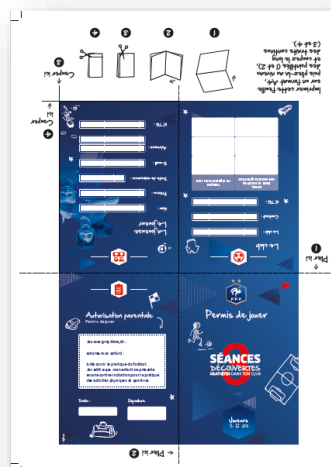
- Quelle catégorie ?
- Quand ?
- Où ?
- Moyens humains ?
- Moyens matériels ?
- Moyens financiers ?

### Organisation d'une réunion avec l'ensemble de l'équipe pour définir les tâches à réaliser avant la journée de parrainage :

- Réservation des installations et du matériel.
- Inscription par téléphone ou via un google forms sur internet.
- Définir un référent d'accueil.
- Répartition des tâches sur la demi-journée ou sur le temps d'entraînement : accueil, préparation du goûter, répartition des animateurs sur les ateliers ...
- Achat du goûter.
- Définir les ateliers envisagés pour la journée de parrainage (prévoir 6 à 8 enfants par ateliers).
- Possibilité de mettre en place des ateliers pour les parents présents (facultatif).
- Préparation de la réunion avec les parents, diaporamas, présentation du club ....
- Réalisation d'**affiche, flyer**.
- Réalisation d'un **dépliant de présentation du club**.
- **Fiche coordonnées** des joueurs et joueuses présents.
- Impression des **permis de jouer**.
- Prévoir les récompenses pour le parrain ou la marraine et le ou les enfants invités (10% réduction sur la licence, réduction sur les équipements auprès de l'équipementier du club, place de foot ....).

### Communication sur l'évènement : J -15 avant

- Communiquer l'action auprès des parents et des joueurs.
- Communication sur le site internet, les réseaux sociaux, le journal du club...
- Déposer des affiches dans l'enceinte du club.
- Distribuer les flyers aux licenciés du club.





## Qu'est-ce qu'un référent d'accueil

### Profil

- Je suis un homme, une femme (binôme idéal).
- Je suis curieux, courtois, avenant, disponible, à l'écoute.
- Je connais les informations à diffuser.
- J'aime aller vers les autres, partager et communiquer.

### Mission : Assurer l'accueil des nouveaux licencié(e)s

- **Accueil des parents :**
  - Compléter la fiche de renseignements.
  - Orienter vers l'espace de convivialité.
  - Offrir un café de bienvenue.
  - Présenter le club, distribuer le flyer de présentation du club.
  - Informer des démarches administratives pour faire une demande de licence.
- **Accueil des joueurs :**
  - Echanger et rassurer le futur adhérent.
  - Présenter les installations.
  - Orienter vers l'encadrement.



## ❖ Exemple d'organisation de journée parrainage :



- Préparer l'aménagement du terrain
- Trousse médicale premiers soins et numéro tél d'urgence.
- L'accueil temps de convivialité



### Accueil



- Des jeunes et des parents
- Petit temps de convivialité (café).
- Présentation du club et de l'encadrement : valeurs, le projet et le fonctionnement du club.
- Déroulé de la journée avec protocole sanitaire.
- Fiche coordonnées joueur(euse) à remplir par les parents.
- Préparer « le permis de jouer » ( invitation pour 3 séances "découverte" avec date renseignée et remise à chaque participant qui ne l'aurait pas eu avant.)
- Document club : dépliant, coordonnées club, éducateur et prochains rendez-vous

### Temps d'animation et d'atelier



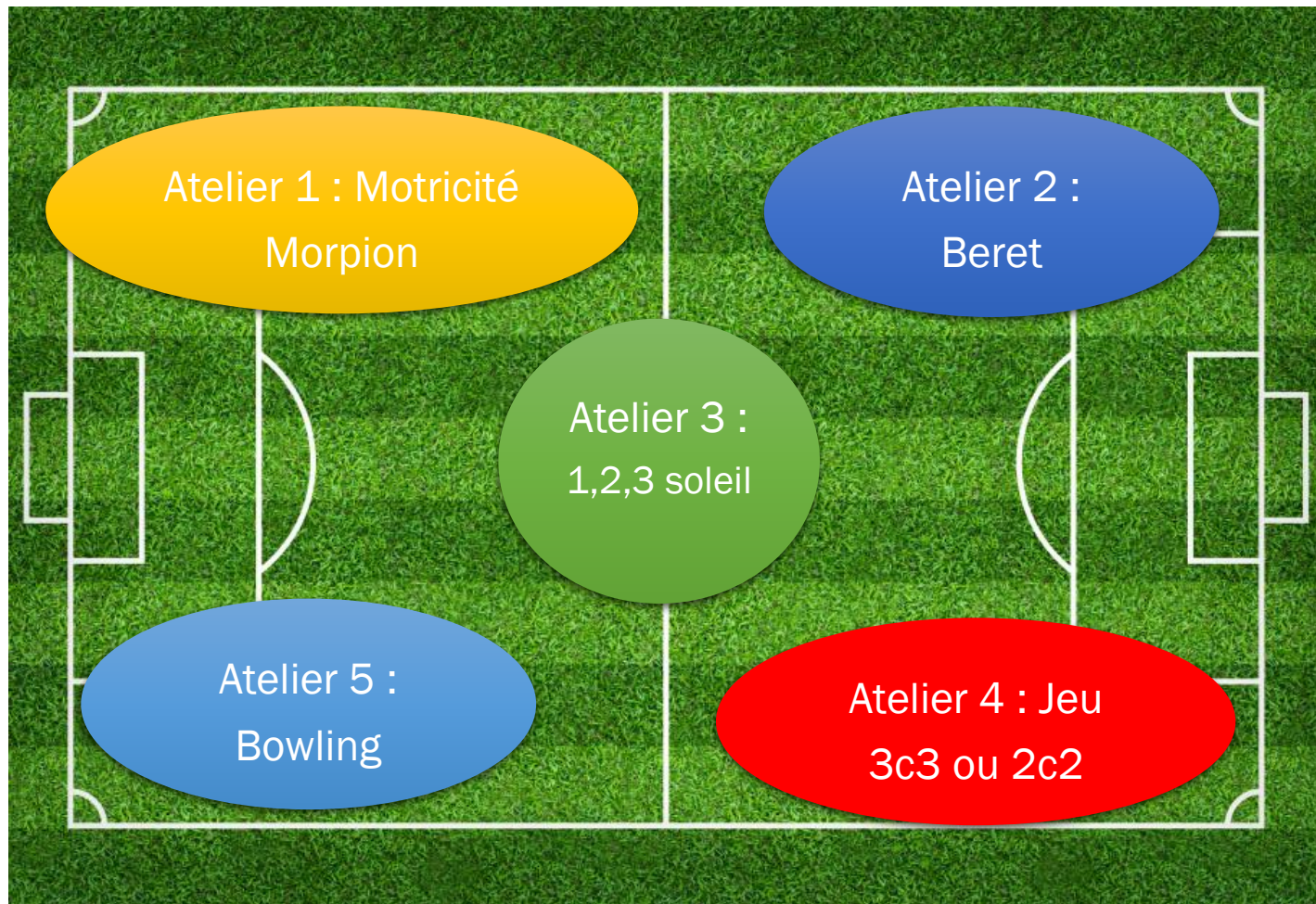
- 1 Ballon/joueurs(euses)/motricité
- Ateliers ludiques avec ballon.

### Clôture de la journée de parrainage



- Petit mot de clôture et remerciements.
- Rappel des prochains rendez-vous.
- Possibilité de venir avec un copain/une copine les prochaines séances
- Remise des diplômes pour les participant(e)s et des lot pour les joueur(se)s qui ont amené des copains
- Goûters offerts aux enfants ou pot de l'amitié (jeunes), temps de partage et d'échanges avec les parents.
- Prévoir des dossiers de demande de licence pour les personnes intéressées.

❖ Exemple d'ateliers possibles à mettre en place :



## Organisation

- 6 à 8 enfants par atelier.
- Atelier de 12 minutes.
- Prévoir feuille de route pour les équipes.
- 1 animateur par groupe ou par atelier.



## Feuille de route

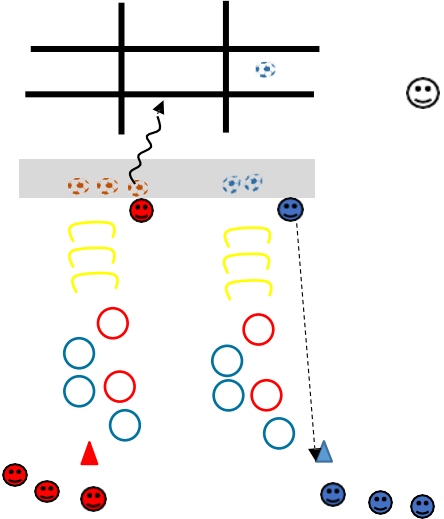
Équipe (n° ou couleur).....

Nom de l'équipe.....

| Départ d'équipe | Atelier                | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| N°1             | 1) Motricité : Morpion | 2 équipes s'affrontent sous forme de relais.<br><br><u>Objectif</u> : Réaliser le parcours et aligner ses 3 ballons de la même couleur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| N°2             | 2) Béret               | 2 équipes s'affrontent, à chaque joueur ou joueuse est attribué un numéro.<br><br><u>Objectif</u> : récupérer son ballon au milieu de terrain et tirer le ou la premier(ière) dans son but.                                                                                                                                                                                                                                                      |
| N°3             | 3) 1,2,3 soleil        | Un parent dos au joueurs/joueuses annonce à haute voix « 1,2,3 Soleil » puis se retourne vers les joueurs/joueuses.<br><br><u>Objectif</u> : Se rendre d'une ligne A à une ligne B. Avancer le plus vite possible en conduite de balle et s'immobiliser ainsi que son ballon, lorsque le meneur de jeu se retourne après avoir dit « Soleil ». Le premier joueur ou la première joueuse arrivé(e) sur la ligne du meneur de jeu, marque 1 point. |
| N°4             | 4) Jeu 3c3 ou 2c2      | 2 équipes s'affrontent sur un jeu type match en 3c3 ou 2c2.<br><br><u>Objectif</u> : Faire une rencontre type match en 3c3 ou 2c2 sans GB. L'intérêt de ce jeu est de permettre aux joueurs et/ou joueuses de toucher un maximum de fois le ballon                                                                                                                                                                                               |
| N°5             | 5) Bowling             | Faire tomber l'ensemble des plots, 1 plot au sol = 1 point.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

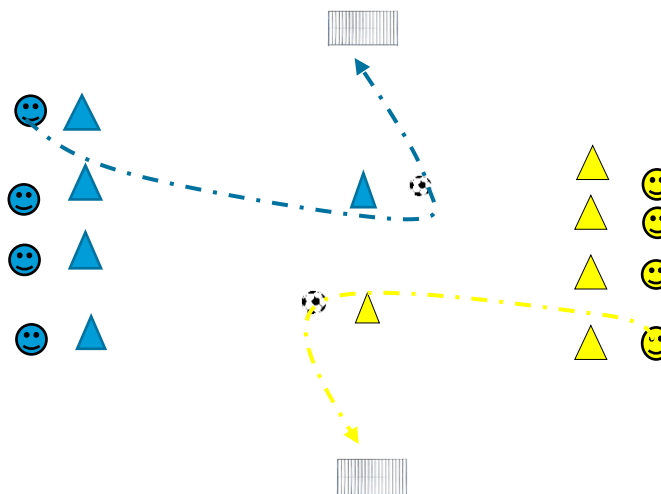


## Atelier n°1 : Motricité Morpion

| ORGANISATION                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                               |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| OBJECTIF BUT                                                                               | Améliorer la conduite de balle.<br>Aligner 3 ballons de la même couleur.                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                 |  |
| REGLES & CONSIGNES                                                                         | Deux équipes (une rouge, une bleue), 3 ballons par équipe (différents selon les équipes pour que l'on puisse les reconnaître).<br>Sous forme de relais, les jeunes doivent réaliser le parcours de motricité et aligner les ballons sur la grille. On stoppe les ballons dans les carrés choisis. |                                                                                                                                                                                                 |  |
| CRITERES DE REUSSITE                                                                       | L'équipe doit aligner 5 fois les ballons pour gagner.                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                 |  |
| COMPOTEMENTS ATTENDUS                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                 |  |
| COLLECTIFS (VEILLER À)                                                                     | INDIVIDUELS (VEILLER À)                                                                                                                                                                                                                                                                           | VARIABLES                                                                                                                                                                                       |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Encouragement</li> <li>- Collaboration</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conduite de balle</li> <li>- Prendre les informations</li> <li>- Stopper le ballon de la semelle dans une zone choisie</li> </ul>                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pied Fort</li> <li>- Pied faible</li> <li>- Autorisation de modifier la position des ballons quand ils sont déjà tous sur le plateau de jeu</li> </ul> |  |

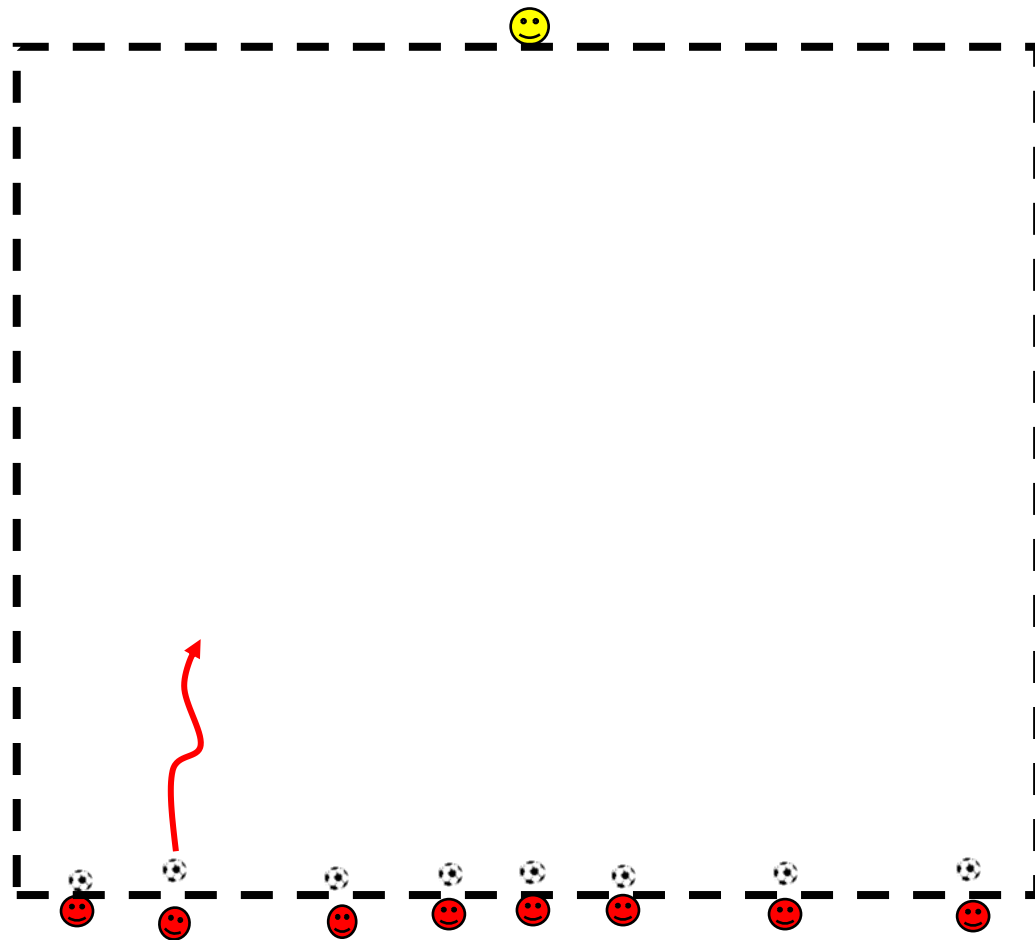
## Atelier 2 : Béret

| ORGANISATION                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| OBJECTIF                                                                                                                                                  | Conduite de balle, frappe                                                                                                                                                                                                                                            |
| BUT                                                                                                                                                       | Atteindre la cible plus vite que l'adversaire                                                                                                                                                                                                                        |
| REGLES & CONSIGNES                                                                                                                                        | 2 équipes de 5 joueurs, dans chaque équipe, les joueurs sont numérotés de 1 à 4.<br>A l'appel de son numéro, le joueur va récupérer le ballon de son équipe et tire au but qui sera placé sur le côté.<br>1 but réussi= 1 point<br>1 but réussi en premier= 2 points |
| CRITERES DE REUSSITE                                                                                                                                      | Marquer 5 fois                                                                                                                                                                                                                                                       |
| COMPORTEMENTS ATTENDUS                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| COLLECTIFS (VEILLER À)                                                                                                                                    | INDIVIDUELS (VEILLER À)                                                                                                                                                                                                                                              |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Encouragement</li><li>- Communication</li></ul>                                                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Conduite de balle de l'intérieur du pied</li><li>- Frappe intérieure du pied</li></ul>                                                                                                                                       |
| VARIABLES                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Pied gauche, pied droit</li><li>- Deux numéros appelés en même temps, passe obligatoire avant de tirer.</li></ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                      |

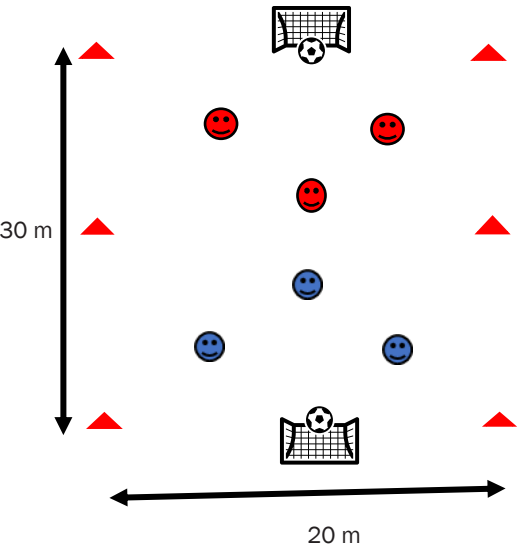
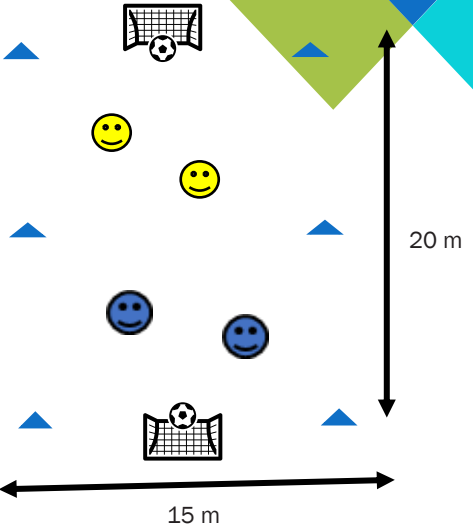


## Atelier 3 : 1,2,3 Soleil

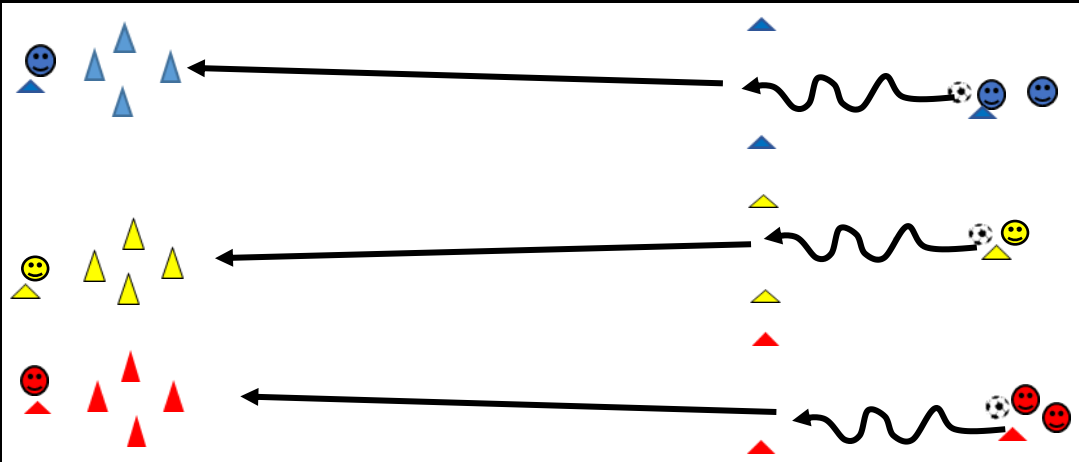
| ORGANISATION                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| OBJECTIF                                             | Améliorer la conduite de balle                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| BUT<br>REGLES &<br>CONSIGNES                         | <p>Un parent dos au joueurs/joueuses annonce à haute voix « 1,2,3 Soleil » puis se retourne vers les joueurs/joueuses.</p> <p>Se rendre d'une ligne A à une ligne B. Avancer le plus vite possible en conduite de balle et s'immobiliser ainsi que son ballon, lorsque le meneur de jeu se retourne après avoir dit « Soleil ». Le premier joueur ou la première joueuse arrivé(e) sur la ligne du meneur de jeu, marque 1 point</p> |
| CRITERES DE<br>REUSSITE                              | Premier(e) joueur/joueuse qui arrive sur la même ligne que le meneur de jeu                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| COMPOTEMENTS ATTENDUS                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| COLLECTIFS (VEILLER À)                               | INDIVIDUELS (VEILLER À)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Encouragement                                        | <p>Conduite de balle intérieur du pied</p> <p>Stopper le ballon de la semelle</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| VARIABLES                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Pied fort, pied faible, distance, compter les points |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |



## Atelier 4 : Jeu 3c3 et/ou 2c2

| ORGANISATION                                                                                 |                                                                                      |                                                                                     |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--|
| OBJECTIF                                                                                     |                                                                                      |   |  |
| BUT<br>REGLES &<br>CONSIGNES                                                                 | 2 équipes s'affrontent en 3c3 ou 2c2 sans GB                                         |                                                                                     |  |
| CRITERES DE<br>REUSSITE                                                                      | Marquer                                                                              |                                                                                     |  |
| COMPOTEMENTS ATTENDUS                                                                        |                                                                                      |  |  |
| COLLECTIFS (VEILLER À)                                                                       | INDIVIDUELS (VEILLER À)                                                              | VARIABLES                                                                           |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Encouragement</li> <li>- Esprit d'équipe</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être visible du porteur de balle</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compter les points</li> </ul>              |  |

## Atelier 5 : Bowling

| ORGANISATION                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| OBJECTIF                                                                                     | Améliorer la passe plat du pied.                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                    |
| BUT                                                                                          | Faire tomber un maximum de plots. 1 point marqué si le joueur ou la joueuse renverse une quille                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                    |
| REGLES & CONSIGNES                                                                           | Le joueur ou la joueuse pousse le ballon de la semelle pour mettre le ballon en mouvement, il réalise une passe entre les deux plots pour tenter de renverser les quilles. Des ramasseurs de balle récupèrent les ballons et replacent les quilles après chaque participant |                                                                                                                                                                                    |
| CRITERES DE REUSSITE                                                                         | Le joueur réussit à toucher tous les plots en utilisant 2 Ballons                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                    |
| COMPORTEMENTS ATTENDUS                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                    |
| COLLECTIFS (VEILLER À)                                                                       | INDIVIDUELS (VEILLER À)                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Encouragement</li> <li>- Esprit d'équipe</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conduite de balle</li> <li>- Orienter les épaules vers la cible</li> <li>- Plat du pied au cœur du ballon avec le plat du pied</li> </ul>                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou augmenter les distances</li> <li>- Augmenter ou réduire les espaces entre les plots</li> <li>- Challenge par équipe</li> </ul> |



# INTÉGRATION DES PARENTS

Les parents sont partie prenante de **l'activité** et, à ce titre, peuvent être amenés à tenir **différents rôles**, mener plusieurs activités, accomplir différentes tâches et ce, en fonction de leur **souhait, disponibilité, circonstances** ou **compétences**.

## 1- AVANT LE DÉBUT DE LA SÉANCE

- Ils contribuent à **l'accueil** des autres enfants et de leurs parents
- Ils participent à **l'entrée dans la séance** en bénéficiant d'un temps dédié de jeux avec leurs enfants

## 2-PENDANT LA SÉANCE

- Ils assistent le ou les éducateur(s) et jouent un rôle dans un cadre défini et partagé
- Ils **aident** le ou les éducateur(s) dans la prise en charge de l'activité
- ils peuvent être **force de propositions**
- ils peuvent être "**démonstrateurs**" et "**correcteurs**" dans l'activité
- ils sont en permanence **biensveillants** avec les enfants, les autres parents et le ou les éducateur(s)
- ils **accompagnent, encouragent, rassurent** si besoin leur enfant, les enfants
- ils **jouent** et **profitent** d'un temps de partage avec leur enfant
- ils **partagent** l'activité avec les autres parents (rompre l'isolement)
- ils peuvent être **médiateurs, facilitateurs** dans les échanges
- ils **respectent** les règles du vie du groupe
- ils **contribuent** à la sécurité du groupe

- ❖ Proposition de pratiques diversifiées pour les adultes présents lors de la journée parrainage (Facultatif).

## Installation

- Préparer l'aménagement du terrain
- Trousse médicale premiers soins et numéro tél d'urgence.
- L'accueil temps de convivialité



## Accueil

- Des jeunes et des parents
- Petit temps de convivialité (café).
- Réunion d'information
- Déroulé de la journée avec protocole sanitaire.



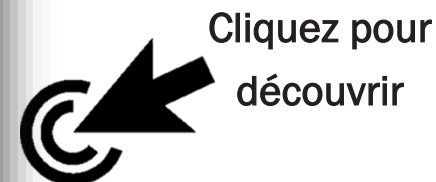
## Temps d'animation et d'atelier

- Animation pour les jeunes
- Proposition atelier Foot diversifié pour les parents et accompagnateurs (Golf Foot, Foot Pétanque, Fitfoot)



## Clôture de la journée de parrainage

- Petit mot de clôture et remerciements.
- Goûters offerts aux jeunes et aux parents, temps de partage et d'échanges avec les parents.





## Qu'est-ce qu'est-ce que le Golf Foot ?

La pratique du Golf Foot consiste à envoyer avec des frappes du pied, un ballon de football dans un trou ou une cible, avec le moins de frappes possibles ou le moins de temps possible. Elle s'effectue prioritairement en extérieur, sur un terrain de football, un complexe sportif ou un parc. Alliant précision et déplacements sur des parcours aménagés, le Golf Foot se pratique en individuel ou en équipe.

### RÈGLES DE BASE

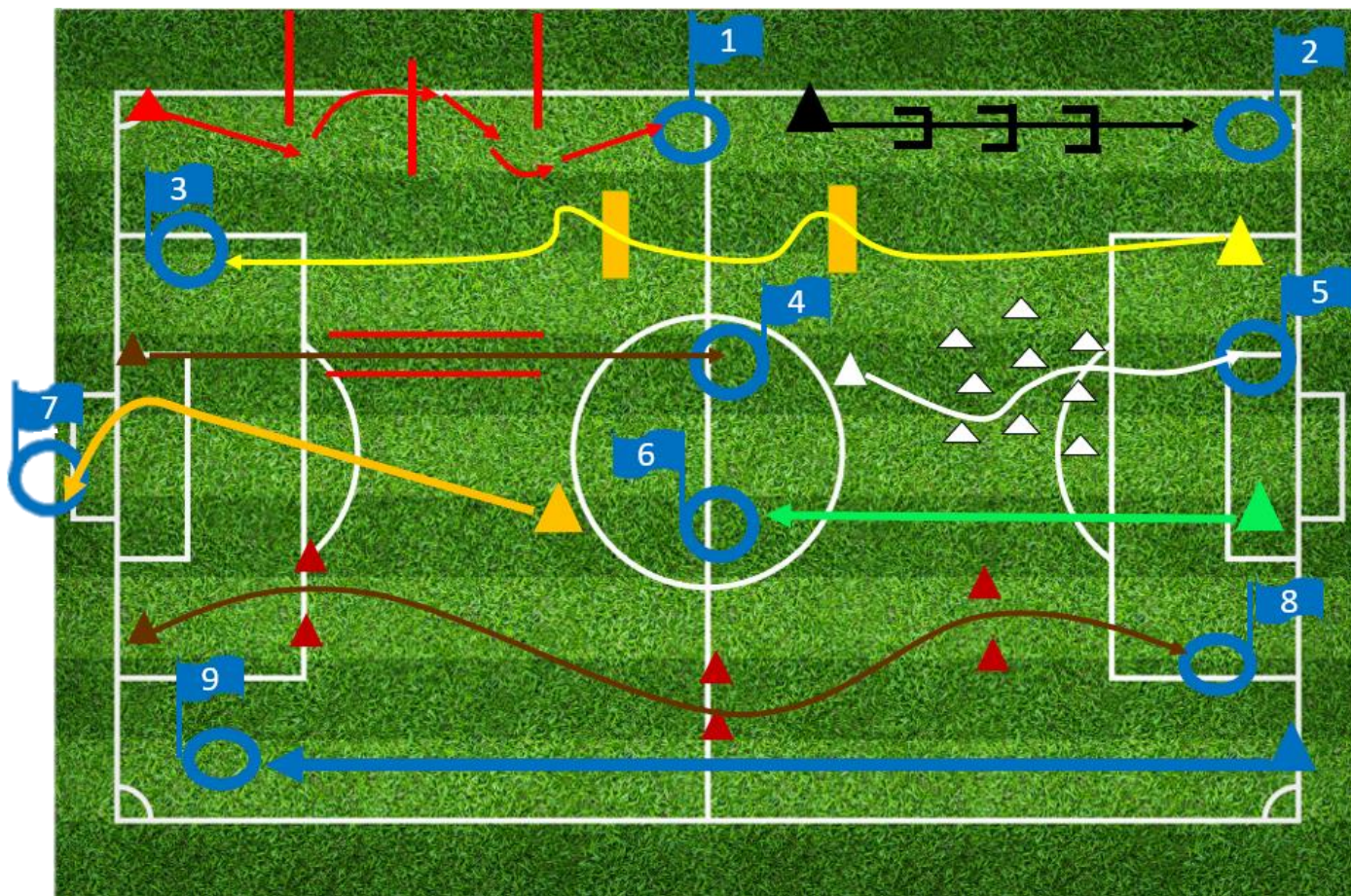
- Pour frapper le ballon, il doit être à l'arrêt.
- Pratique individuelle : atteindre la cible avec le moins de frappes possibles (mise en place d'un PAR pour chaque parcours) ou le plus rapidement possible (possibilité de limite de temps pour chaque parcours).
- Pratique sous forme de duel (1 ballon par joueur) : alternance (le moins de frappes possible) ou rapidité.
- Parcours par équipe (2 ou 3 maximum, 1 ballon par joueur ou 1 ballon pour 2 ou 3): minimum de frappes cumulées ou rapidité pour atteindre la cible.  
Variantes : ballon en mouvement, touches limitées...
- Biathlon : 3 trous sur des petits parcours (épreuve de pénalité si échec).
- Les règles sont à adapter en fonction du public visé et de la difficulté du parcours.

### INSTALLATIONS ET MATÉRIEL

- Complexe sportif, terrain
- Ballon taille 5 conseillé
- Set de 9 cibles + drapeaux (District)
- Fiche de score avec PAR

## ❖ Exemple d'atelier Foot Golf :

- Terrain à 11 ou complexe sportif
- 9 trous 6 équipes de 3 ou 4
- En équipe ou en individuel
- Mettre le ballon en moins de coups possibles dans la cible.



- Kit Golf foot : possibilité de réserver auprès du District sous réserve des disponibilités.



- Possibilité aussi de réaliser soi-même les cibles à l'aide de coupelles.



# GRILLE DE SCORE GOLF FOOT



EQUIPE N° : .....

NOM DE L'EQUIPE .....

| Parcours                     | 1     |       | 2     |       | 3     |       | 4     |       | 5     |       | 6     |       | 7     |       | 8     |       | 9     |       | TOTAL |
|------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| PAR                          | 4     |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
| NOM Prénom                   | Sigle | Total | Sigle | Total | Sigle | Total | Sigle | Total | Sigle | Total | Sigle | Total | Sigle | Total | Sigle | Total | Sigle | Total |       |
| <b>1. Exemple<br/>Pierre</b> | <br>  | 6     |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
| 2.                           |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
| 3.                           |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
| 4.                           |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
| <b>TOTAL PAR<br/>ÉQUIPE</b>  |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |

**PAR** : À chaque trou est attribué un score idéal qu'on appelle PAR – score réalisé par les très bons joueurs – qui est en fonction de la distance séparant le départ du drapeau.

**SIGLE** : Chaque tir réalisé par le joueur ou la joueuse est symbolisé par un très (I) pour comptabiliser à la fin le total de tirs réalisés avant d'atteindre la cible.



# Fit Foot



## Qu'est-ce qu'est-ce que le Fit Foot ?

Possibilité d'intégration dans la pratique traditionnelle de tous les licenciés en complément de l'accompagnement physique avec un contenu adapté. Il est destiné principalement aux parents des jeunes licencié(e)s et/ou femmes de licenciés, pratique intergénérationnelle (parents/enfants), séniors.

### RÈGLES DE BASE

- Proposer l'activité avec des musiques rythmées et variées.
- Pratique individuelle ou cours collectif en variant les ateliers.
- Pratique majoritairement avec ballon.
- Séance de 45' à 60', 1 à 2 fois par semaine.
- L'activité proposée est réalisée en fonction des niveaux des pratiquants.

### INSTALLATIONS ET MATÉRIEL

- Matériel pédagogique disponible au sein du club : cônes, coupelles, jalons, constri, senseball,...
- Un ballon/personne.
- Planche à rebond / step / coussin gonflable pour la proprioception/ Swiss ball / corde à sauter / échelle de rythme ...
- Enceinte pour diffuser de la musique.
- Espace de pratique : Espace réduit (terrain de Foot5 ou Futsal extérieur/ intérieur, terrain extérieur non utilisé ou salles (attention aux conditions climatiques)).



## ❖ Organisation d'un atelier Fit Foot découverte.



1

Chorégraphie Fit Foot préparée et proposée par les animateurs.

Découverte de la pratique par les participants.



2

Répartition par groupe.

Réalisation de sa propre chorégraphie Fit Foot en groupe.

Choix de la chanson et des mouvements.

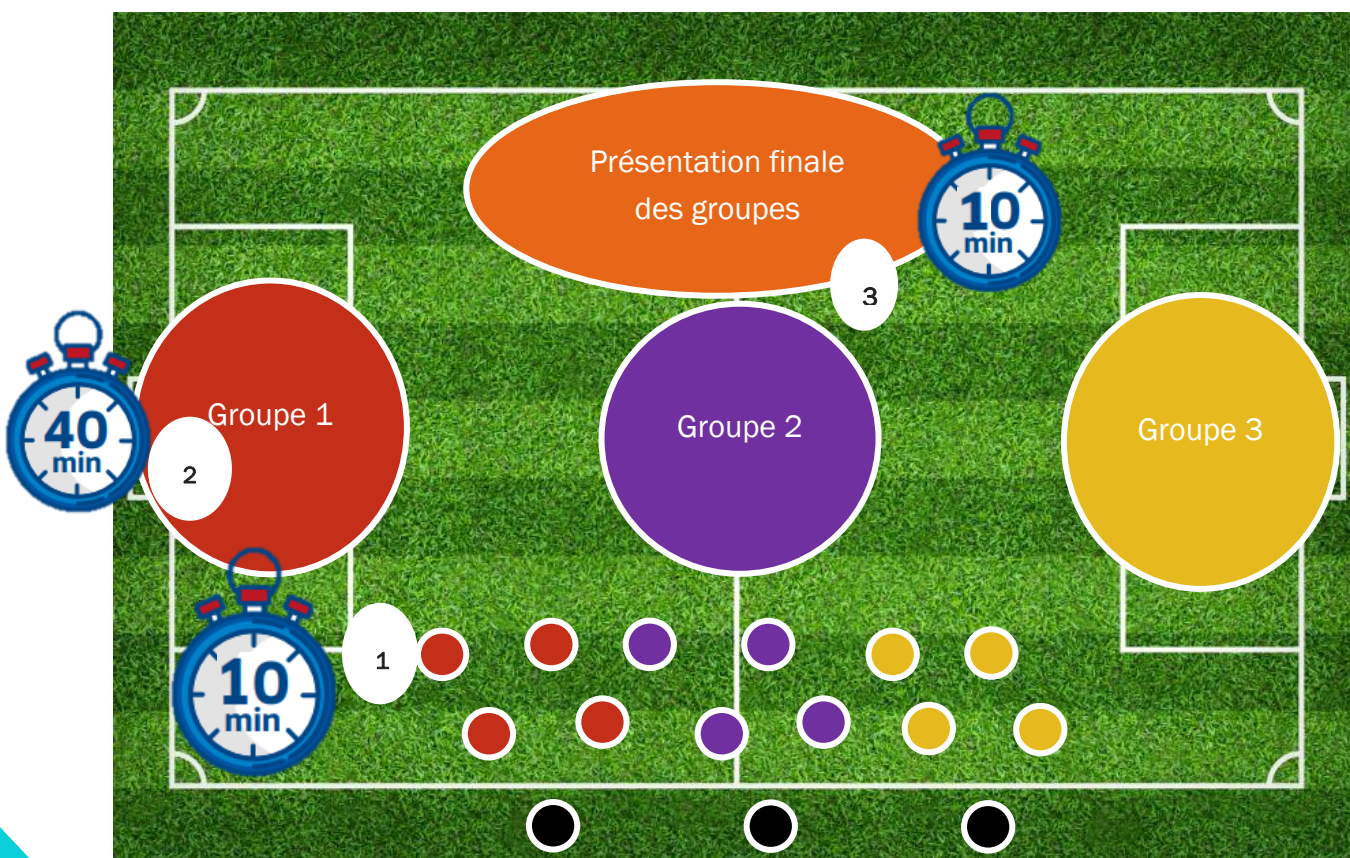
Accompagnés et aidés par les animateurs

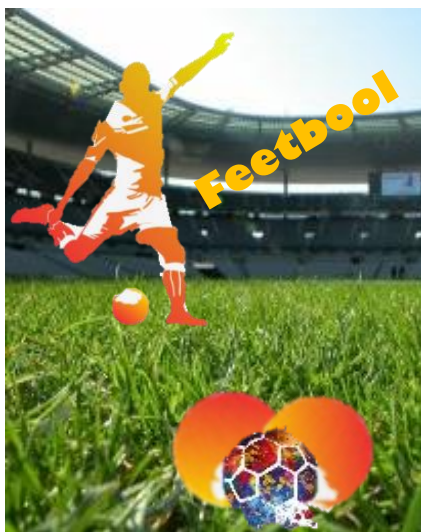


3

Présentation de la chorégraphie à l'ensemble des participants.

*Fit Foot*





## Qu'est-ce que le Foot Pétanque ?

Appeler aussi le « Feetbool », très proche de la pétanque, sauf qu'on y joue aux pieds. Il s'agit d'approcher ses ballons au plus près de « la Cible » (appelé le cochonnet à la pétanque). À la fin de la manche, le plus proche a gagné.

### RÈGLES DE BASE

- Le jeu se joue soit :
  - En tête à tête 1 contre 1, quatre ballons d'une même couleur.
  - ou par équipe de deux : 2 contre 2; deux ballons d'une même couleur chacun (même couleur par équipe).
- Le jeu se joue à partir d'un même endroit pour tous, à déterminer avant la partie.
- La première équipe ou le premier joueur lance la cible. Pour les manches suivantes, la cible est lancée par l'équipe ou le joueur qui a remporté la manche précédente.
- Le premier joueur ou la première équipe qui totalise un certain nombre de points remporte la manche (manche en 10, 15 ou 20 points). La partie peut se jouer en plusieurs manches.

### INSTALLATIONS ET MATÉRIEL

En plein air, herbe, terrain de pétanque , stabilisé, synthétique

1 ballon de couleur différente des autres boules pour définir la cible "Cochonnet"

En fonction du nombre de joueurs ou joueuses, ballons par paire de la même couleur.

2 coupelles pour définir le départ.

# ❖ Organisation d'un tournoi de Foot Pétanque.



## Rencontres Foot Pétanque

- 4 terrains pour 8 équipes (16 participants )
- Équipe de deux
- Deux ballons identiques par personnes
- Un ballon différent par terrain pour la cible ou "cochonnet"
- Partie en 15 points
- Match gagné: 3 points , match perdu: 1 point

Nom d'équipe :

Poule A

Poule B

A :

E :

B :

F :

C :

G :

D :

H :

## Matches de poule

| Rencontres poule A | Terrain | Résultats | Classement | Rencontres poule B | Terrain | Résultats | Classement |
|--------------------|---------|-----------|------------|--------------------|---------|-----------|------------|
| A/B                | 1       |           |            | E/F                | 3       |           |            |
| C/D                | 2       |           |            | G/H                | 4       |           |            |
| A/D                | 1       |           |            | E/G                | 3       |           |            |
| C/B                | 2       |           |            | F/H                | 4       |           |            |
| A/C                | 1       |           |            | E/H                | 3       |           |            |
| B/D                | 2       |           |            | F/G                | 4       |           |            |

## Matches de classement et demi-finale :

| Rencontres                                          | Terrain | Résultats |
|-----------------------------------------------------|---------|-----------|
| 1 <sup>er</sup> poule A / 2 <sup>ème</sup> Poule B  | 1       |           |
| 1 <sup>er</sup> poule B / 2 <sup>ème</sup> poule A  | 2       |           |
| 3 <sup>ème</sup> poule A / 4 <sup>ème</sup> Poule B | 3       |           |
| 3 <sup>ème</sup> poule B / 4 <sup>ème</sup> Poule A | 4       |           |

## Matches de classement et finale :

| Match pour :           | Rencontres                       | Terrain | Résultats |
|------------------------|----------------------------------|---------|-----------|
| 1 <sup>er</sup> place  | Vainqueur terrain 1 et terrain 2 | 1       |           |
| 3 <sup>ème</sup> place | Perdent terrain 1 et 2           | 2       |           |
| 5 <sup>ème</sup> place | Vainqueur terrain 3 et 4         | 3       |           |
| 7 -ème place           | Perdent terrain 3 et 4           | 4       |           |



**Invite ta copine ou ton copain**



← Plier ici ②

**SÉANCES DÉCOUVERTES**  
ENSEIGNEMENT DANS LES CLUBS

Permis de jouer

Niveau : 5 - 12 ans

Autorisation parentale

Je soussigné(e) \_\_\_\_\_

atteste par la présente de donner

à mon enfant \_\_\_\_\_

la possibilité de participer à des séances

de découverte pour les enfants

des clubs de football de la région

de la région de la région de la région

de la région de la région de la région

de la région de la région de la région

↑ Plier ici ①

Le club

Le club : \_\_\_\_\_

Contact : \_\_\_\_\_

★ N° TEL : \_\_\_\_\_ ★

| Date,<br>donner la date et le lieu | Nom du joueur ou du club |
|------------------------------------|--------------------------|
|                                    |                          |
|                                    |                          |
|                                    |                          |
|                                    |                          |

La jeunesse  
Le joueur

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_\_

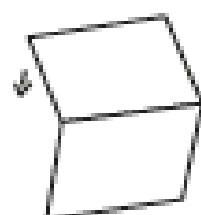
Email : \_\_\_\_\_ ★

Adresse : \_\_\_\_\_

N° TEL : \_\_\_\_\_

④  
Couper  
ici  
↓

Imprimer cette feuille  
sur un format A4,  
puis pliez-la au niveau  
des pointillés (1 et 2),  
et coupez le long  
des traits continus  
(3 et 4).



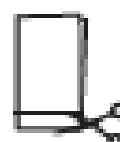
①



②



③



④

↑ Couper ici ③

## Fiche de renseignements des joueurs et joueuses présent(e)s

Date : .....

Catégorie : .....

[illegible]

Exemple d'affiche pour la présentation de son club.

**Nom du club**

LOGO  
Club

**230  
Licenciés**

**Éducateurs formés**

**Famille**

**Engagement**

**Éducatif**

**Équipes 100% féminines**

**École féminine LABÉLISÉE**

**École de foot LABÉLISÉE**

**ÉCOLE FÉMININE  
DE FOOTBALL**

**LABEL JEUNES FFF  
CRÉDIT AGRICOLE  
2019-2022**

**REJOINS-NOUS !**

Nom du club :  
Adresse :  
Mail :  
Site internet :  
Page Facebook :

Téléphone :



## DIPLÔME DU JEUNE FOOTBALLEUR.SE

Logo club

NOM ..... PRENOM.....

Nous tenons à te féliciter pour ta participation à la journée parrainage.

Ce certificat met à l'honneur ton engagement sur cet événement.

LE ..... À .....



Le District de l'Orne de Football vous accompagne, vous souhaitez davantage d'informations ou un accompagnement physique le jour de l'action :

## Contactez :



### **Clément Loudjani**

Conseiller Technique DAP

**Port** : 07 83 15 47 96

**E-mail** : [cloudjani@footorne.fff.fr](mailto:cloudjani@footorne.fff.fr)



### **Élis Monin**

Éducatrice au DOF

**Port** : 06 79 07 83 09

**E-mail** : [emonin@footorne.fff.fr](mailto:emonin@footorne.fff.fr)

## **District de Football de l'Orne**



**Adresse** : Impasse Claude Bertholet, 61000 Alençon

**Téléphone** : 02 33 81 77 22

**Web** : <http://footorne.fff.fr/>

**Facebook** :

[https://www.facebook.com/DistrictOrneFootball/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/DistrictOrneFootball/photos/?ref=page_internal)