Catégorie G (12 Équipes)

Équipe C

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	**C** - D	E - F	G - H	I - J	K - L
2	K - D	A - F	**C** - H	E - J	G - L	I - B
3	I - F	K - H	A - J	**C** - L	E - B	G - D
4	G - J	I - L	K - B	A - D	**C** - F	E - H
5	E - L	G - B	I - D	K - F	A - H	**C** - J
6	**C** - G	E - J	H - D	I - A	K - L	B - F
7	A - **C**	I - K	E - G	F - H	B - D	J - L
8	J - D	A - G	B - L	E - K	F - H	I - **C**

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe A

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	**A** - B	C - D	E - F	G - H	I - J	K - L
2	K - D	**A** - F	C - H	E - J	G - L	I - B
3	I - F	K - H	**A** - J	C - L	E - B	G - D
4	G - J	I - L	K - B	**A** - D	C - F	E - H
5	E - L	G - B	I - D	K - F	**A** - H	C - J
6	C - G	E - J	H - D	I - **A**	K - L	B - F
7	**A** - C	I - K	E - G	F - H	B - D	J - L
8	J - D	**A** - G	B - L	E - K	F - H	I - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe D

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - **D**	E - F	G - H	I - J	K - L
2	K - **D**	A - F	C - H	E - J	G - L	I - B
3	I - F	K - H	A - J	C - L	E - B	G - **D**
4	G - J	I - L	K - B	A - **D**	C - F	E - H
5	E - L	G - B	I - **D**	K - F	A - H	C - J
6	C - G	E - J	H - **D**	I - A	K - L	B - F
7	A - C	I - K	E - G	F - H	B - **D**	J - L
8	J - **D**	A - G	B - H	E - K	F - L	I - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe B

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - **B**	C - D	E - F	G - H	I - J	K - L
2	K - D	A - F	C - H	E - J	G - L	I - **B**
3	I - F	K - H	A - J	C - L	E - **B**	G - D
4	G - J	I - L	K - **B**	A - D	C - F	E - H
5	E - L	G - **B**	I - D	K - F	A - H	C - J
6	C - G	E - J	H - D	I - A	K - L	**B** - F
7	A - C	I - K	E - G	F - H	**B** - D	J - L
8	JJ - D	A - G	**B** - L	E - K	F - H	I - C

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.

- Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
- Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe G

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	E - F	**G** - H	I - J	K - L
2	K - D	A - F	C - H	E - J	**G** - L	I - B
3	I - F	K - H	A - J	C - L	E - B	**G** - D
4	**G** - J	I - L	K - B	A - D	C - F	E - H
5	E - L	**G** - B	I - D	K - F	A - H	C - J
6	C - **G**	E - J	H - D	I - A	K - L	B - F
7	A - C	I - K	E - **G**	F - H	B - D	J - L
8	J - D	A - **G**	B - L	E - K	F - H	I - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe E

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	**E** - F	G - H	I - J	K - L
2	K - D	A - F	C - H	**E** - J	G - L	I - B
3	I - F	K - H	A - J	C - L	**E** - B	G - D
4	G - J	I - L	K - B	A - D	C - F	**E** - H
5	**E** - L	G - B	I - D	K - F	A - H	C - J
6	C - G	**E** - J	H - D	I - A	K - L	B - F
7	A - C	I - K	**E** - G	F - H	B - D	J - L
8	J - D	A - G	B - H	**E** - K	F - L	I - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe H

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	E - F	G - **H**	I - J	K - L
2	K - D	A - F	C - **H**	E - J	G - L	I - B
3	I - F	K - **H**	A - J	C - L	E - B	G - D
4	G - J	I - L	K - B	A - D	C - F	E - **H**
5	E - L	G - B	I - D	K - F	A - **H**	C - J
6	C - G	E - J	**H** - D	I - A	K - L	B - F
7	A - C	I - K	E - G	F - **H**	B - D	J - L
8	J - D	A - G	B - L	E - K	F - **H**	I - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe F

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	E - **F**	G - H	I - J	K - L
2	K - D	A - **F**	C - H	E - J	G - L	I - B
3	I - **F**	K - H	A - J	C - L	E - B	G - D
4	G - J	I - L	K - B	A - D	C - **F**	E - H
5	E - L	G - B	I - D	K - **F**	A - H	C - J
6	C - G	E - J	H - D	I - A	K - L	B - **F**
7	A - C	I - K	E - G	**F** - H	B - D	J - L
8	J - D	A - G	B - L	E - K	**F** - H	I - C

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.

- Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
- Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe K

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	E - F	G - H	I - J	**K** - L
2	**K** - D	A - F	C - H	E - J	G - L	I - B
3	I - F	**K** - H	A - J	C - L	E - B	G - D
4	G - J	I - L	**K** - B	A - D	C - F	E - H
5	E - L	G - B	I - D	**K** - F	A - H	C - J
6	C - G	E - J	H - D	I - A	**K** - L	B - F
7	A - C	I - **K**	E - G	F - H	B - D	J - L
8	J - D	A - G	B - L	E - **K**	F - H	I - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe I

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	E - F	G - H	**I** - J	K - L
2	K - D	A - F	C - H	E - J	G - L	**I** - B
3	**I** - F	K - H	A - J	C - L	E - B	G - D
4	G - J	**I** - L	K - B	A - D	C - F	E - H
5	E - L	G - B	**I** - D	K - F	A - H	C - J
6	C - G	E - J	H - D	**I** - A	K - L	B - F
7	A - C	**I** - K	E - G	F - H	B - D	J - L
8	J - D	A - G	B - L	E - K	F - H	**I** - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe L

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	E - F	G - H	I - J	K - **L**
2	K - D	A - F	C - H	E - J	G - **L**	I - B
3	I - F	K - H	A - J	C - **L**	E - B	G - D
4	G - J	I - **L**	K - B	A - D	C - F	E - H
5	E - **L**	G - B	I - D	K - F	A - H	C - J
6	C - G	E - J	H - D	I - A	K - **L**	B - F
7	A - C	I - K	E - G	F - H	B - D	J - **L**
8	J - D	A - G	B - **L**	E - K	F - H	I - C

Catégorie G (12 Équipes)

Équipe J

Tour	Terrain 1 Football	Terrain 2 Jeu	Terrain 3 Football	Terrain 4 Football	Terrain 5 Jeu	Terrain 6 Football
1	A - B	C - D	E - F	G - H	I - **J**	K - L
2	K - D	A - F	C - H	E - **J**	G - L	I - B
3	I - F	K - H	A - **J**	C - L	E - B	G - D
4	G - **J**	I - L	K - B	A - D	C - F	E - H
5	E - L	G - B	I - D	K - F	A - H	C - **J**
6	C - G	E - **J**	H - D	I - A	K - L	B - F
7	A - C	I - K	E - G	F - H	B - D	**J** - L
8	**J** - D	A - G	B - L	E - K	F - H	I - C

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.

- Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
- Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.
• Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
• Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Chef du tournoi – carte 1

Tournoi catégorie G

Informations aux entraîneur(e)s peu de temps avant le tournoi:
- Saluer tous les entraîneur(e)s par une poignée de main
- Se présenter
- Distribuer les cartes plan de matchs avec le cordon
- Donner les règles de jeu connues (voir au dos de la carte plan de matchs)
- Clarifier les questions

Pendant le tournoi :
- Être présent sur le lieu du tournoi
- Gérer le temps de jeu
- Siffler le début et la fin des matchs
- Saluer les spectateurs, informer et, le cas échéant, les éloigner du terrain
- Préparer la pause boisson

Après le tournoi :
- Rassembler les cartes plan de matchs avec le cordon et les déposer dans le sac de tournoi
- Rassembler les ballons et les chasubles
- Prendre congé des enfants, des entraîneur(e)s et des spectateurs simultanément
- Ranger le matériel restant
- Remercier les aides

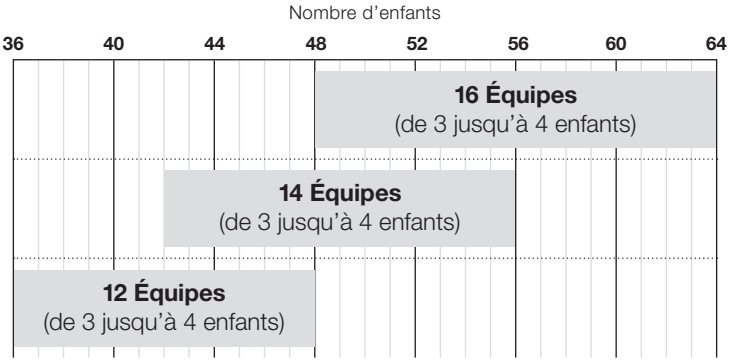
Chef du tournoi – carte 2

Tournoi catégorie G

Dans les tournois de la catégorie G les jeux et le football des enfants se combinent. Les enfants jouent cependant environ 90 minutes, par petite équipe, les unes contre les autres, et ce, sans remplaçant(e)s.

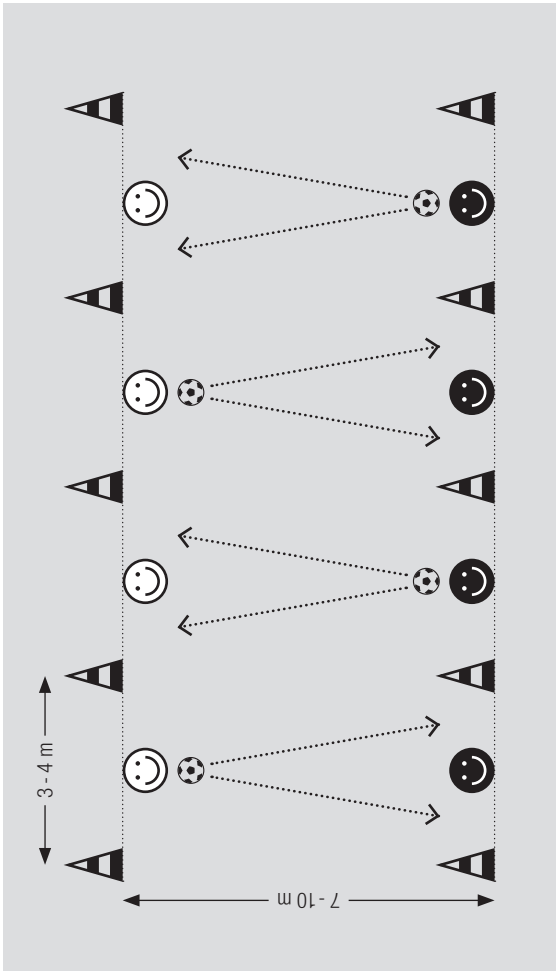
Nombre de joueurs/-euses :	organiser des équipes de 3 ou 4 joueurs
Forme de jeu :	3 contre 3, 3 contre 4, ou 4 contre 4; pas de remplaçant(e)s
Durée du tournoi :	6 – 8 tours, environ 90 minutes
Durée des matchs :	environ 10 minutes

Flexible : taille des équipes – Fixe : nombre d'équipes



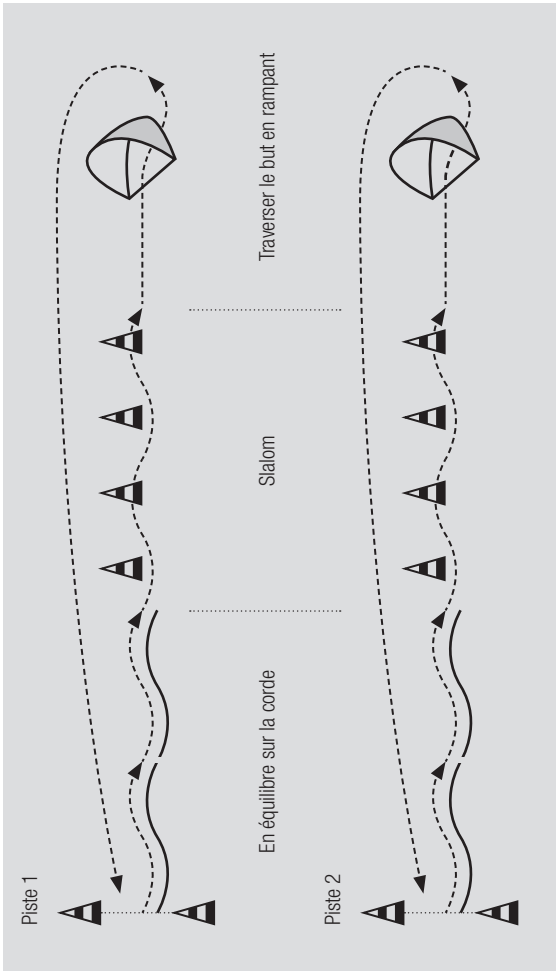
Catégorie G – Poste de jeu 1

Le flipper géant



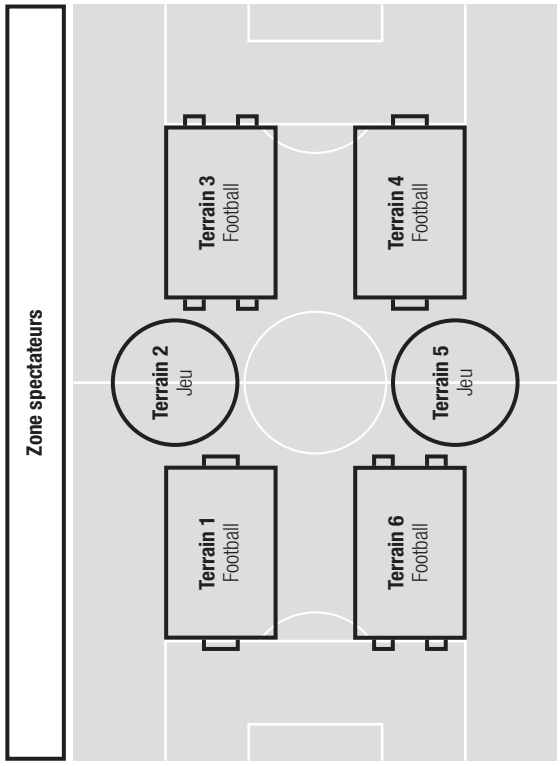
Catégorie G – Poste de jeu 2

Parcours d'habileté



Catégorie G

Terrains de jeu, tournoi 12 équipes



Règles du tournoi

Catégorie G

Coup d'envoi et coup de sifflet final : le chef central du tournoi donne le coup d'envoi et le coup de sifflet final de tous les matchs.

- Si les deux équipes sont prêtes, le match peut débuter avant le coup de sifflet du chef du tournoi.
- Le coup de sifflet final est dans chaque cas obligatoire.

Durée de jeu : peut varier, demeure à l'appréciation du chef du tournoi et des entraîneur(e)s. Variation de durée : de 7 à 10 minutes.

Arbitres : les matchs se déroulent sans arbitre.

Entraîneur(e)s : ils se tiennent ensemble dans la zone de coaching délimitée. Ils peuvent ainsi, dans les situations discutables, prendre des décisions rapides et justes.

Poignée de mains : après chaque match, en signe de respect.

Spectateurs, inclus les parents : ils se tiennent dans la zone spectateurs, pour créer une distance émotionnelle entre les enfants (sur le terrain) et ceux qui regardent.
Les enfants restent en contact avec leurs parents mais ces derniers n'entrent pas sur le terrain.

Règles de jeu : nous jouons sans coup de pied de but, sans dégagement au pied ni offside. Le gardien peut, après une passe en retrait, prendre le ballon avec les mains.

Le chef du tournoi et les entraîneur(e)s se soucient ensemble que les règles du tournoi soient respectées.

Catégorie G – Poste de jeu 2

Parcours d'habileté

Matériel :

18 cônes / assiettes de marquage
2 cordes à sauter
2 petits buts pliables

Pour l'équilibre :
4-8 cônes, 4-8 ballons de football ou 4-8 cuillères à soupe,
2-8 balles de tennis

Réalisation :

1. Commencer librement : les enfants essaient 2-3 passages (le second enfant part quand le premier a passé la corde)
2. Exercer : objet à tenir en équilibre dans la main faible, puis dans chaque main un objet.
3. Rivaliser : qui réussit le parcours en commettant le moins de fautes? Quelle équipe réussit le parcours en commettant le moins de fautes? (tous partent en même temps)

Objets à tenir en équilibre :

Variation 1:
Ballon de football sur un cône

Variation 2:
Balle de tennis sur une cuillère à soupe

Catégorie G – Poste de jeu 1

Le flipper géant

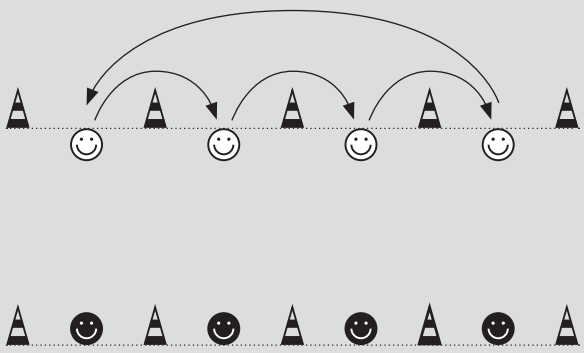
Matériel :

10 cônes, 5 ballons

Réalisation :

roulement du ballon avec les mains et essayer de marquer un but
1. Passage : rouler le ballon avec la main droite
2. Passage : rouler le ballon avec la main gauche
3. Passage : libre, compter les buts

changer l'adversaire 2 – 3 fois



Kategorie / Catégorie / Categoria

G

12

Teams / Équipes / Squadre