

# FESTIVAL U11

## SAMEDI 13 AVRIL 2024 A RIOZ

### DE 9H30 A 16H30

16 équipes ont rendez-vous à 9H30 à Rioz pour participer au Festival U11.

Nous demandons aux équipes de venir avec un effectif compris **entre 10 et 12 joueurs**.  
Les équipes représenteront un pays qualifié aux Jeux Olympiques, qui vous sera communiqué en amont du festival.

**Un challenge des meilleurs supporters en lien avec le pays représenté sera mis en place et le /les meilleurs seront récompensés.**

**Programme de la journée** : quiz, défis techniques, matchs.

9H30 : rendez-vous des équipes

10H : Présentation du festival, **remise des maillots**.

10H30 : début du festival

12H30-13H15 : pause repas (tiré du sac, petite buvette sur place)

13H15-14H : activités ludiques (tirs aux buts, concours jonglages...)

14H-16H : festival

16H-16H30 : remise des récompenses

### **RAPPEL DU MODE D'INVITATION DES EQUIPES POUR LE FESTIVAL U11 :**

#### **CUMUL DES DIFFERENTS CRITERES /600 points :**

- **Formation de l'encadrement /50 points**
  
- **Participation aux actions U11 organisées par le district /150 points :**
  - Présence du club à la réunion rentrée du foot U11 (50 points)
  - Participation au challenge du jeune football (50 points)
  - Participation au festi-foot (50 points)
  
- **Résultats sportifs /400 points :**
  - Résultats de la phase brassage (150 points)
  - Résultat futsal (100 points)
  - Résultats du critérium phase aller (150 points)

## EQUIPES INVITEES

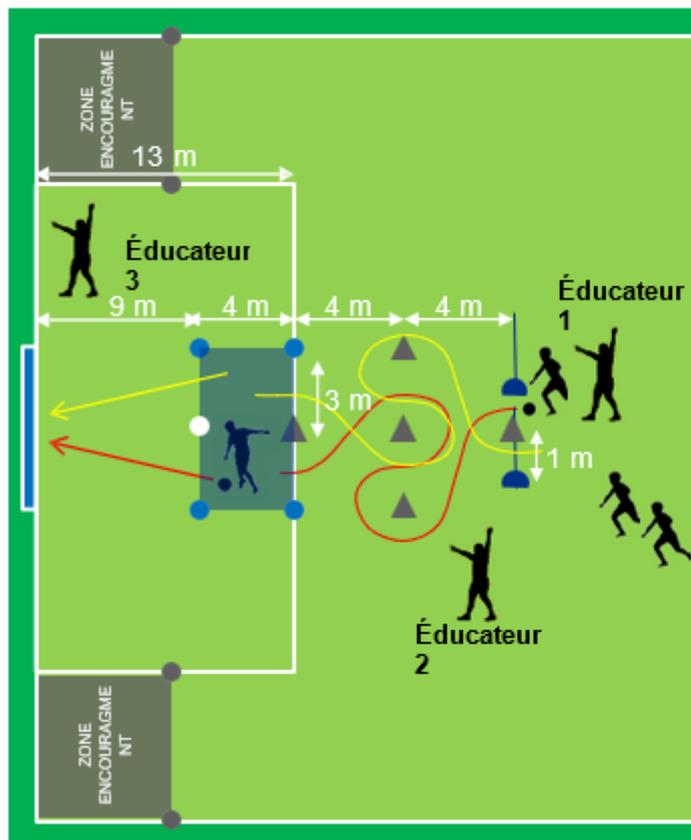
<b>Noidans Vesoul</b>	585 points
<b>Vesoul FC</b>	550 points
<b>4 Rivières</b>	535 points
<b>Val De Pesmes</b>	510 points
<b>ST Loup/Corbenay/Magnoncourt</b>	495 points
<b>Pays Minier</b>	460 points
<b>Fougerolles</b>	450 points
<b>Larians</b>	420 points
<b>Gj Haute Lizaine Héricourt</b>	410 points
<b>Franchevelle</b>	400 points
<b>Racing Club Saônois</b>	400 points
<b>Rioz/Etuz/Cussey</b>	395 points
<b>La Romaine</b>	390 points
<b>Perrouse</b>	390 points
<b>Lure JS</b>	385 points
<b>GJ Val Gray</b>	375 points

### DEFIS :

Vous trouverez ci-dessous le descriptif des défis conduite et jonglages.

Nous vous demandons de les faire découvrir/travailler à vos joueurs avant le 13 avril afin qu'ils ne découvrent pas ces défis le jour du festival.

## DEFI CONDUITE :



### Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

### Déroulé de l'atelier :

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

### Légende

	départ gaucher		zone de frappe
	départ droitier		zone d'encouragement

### Temps bonus :

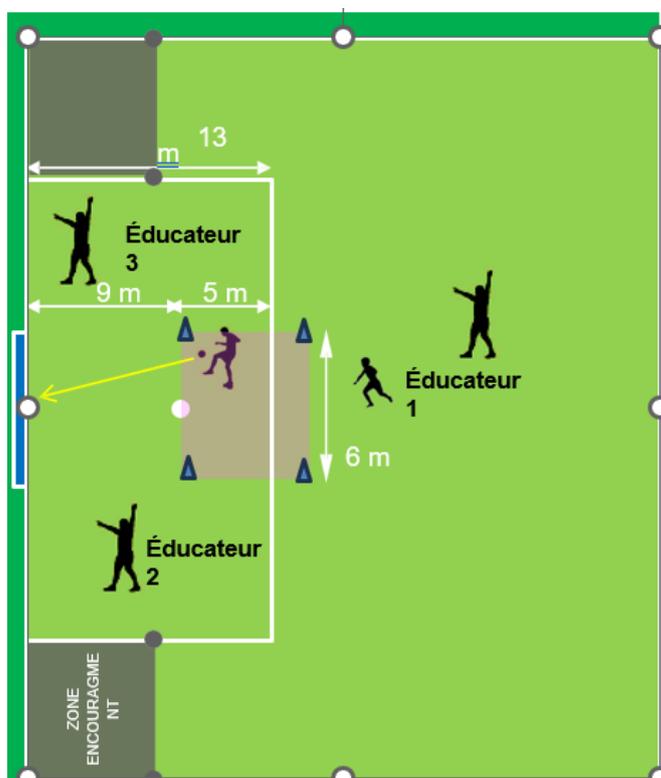
Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total.

### Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.



## DEFI JONGLAGES :



**Objectif :** Réalisé le meilleur temps possible en relai de 12 joueurs.

Les joueurs devront chacun leur tour réaliser 20 jonglages dans la zone.

Seuls les jonglages du pied fort sont comptabilisés, mais les surfaces de rattrapages sont autorisées.

Le joueur doit ensuite enchaîner par un tir de volée, ou ballon au sol. Le tir doit obligatoirement s'effectuer depuis la zone de jonglages sinon il ne sera pas comptabilisé.

### **Malus**

+ 2 sec par jonglage manquant

### **Bonus but**

(1 rebond maximum avant la bêche)

Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.

Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

