



# FESTIVAL U11

## VENDREDI 8 MAI 2026 A RIOZ

### DE 9H30 A 17H00

16 équipes ont rendez-vous à 9H30 à Rioz pour participer au Festival U11 du vendredi 8 mai 2026.

Nous demandons aux équipes de venir avec un effectif compris **entre 10 et 12 joueurs**.

Les équipes représenteront un pays du « top 16 » du classement FIFA.

#### Programme de la journée :

**Cette journée placée sera placée sous le signe de l'éducation et du fair-play.**

Les jeunes seront invités à passer sur un atelier de sensibilisation au Fair-play.

La journée sera également l'occasion de réaliser la finale du challenge du jeune footballeur/Footballeuse.

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

**Les équipes réaliseront un défi jonglages et conduite, ainsi que des matchs.**

**Une note de comportement et Fair Play sera également attribuée.**

**9H30 :** Rendez-vous des équipes

**10H00 :** Présentation du festival, **remise des maillots par le partenaire GEANT DU FOOT (les maillots devront être utilisés pour le festival).**

**10H30 :** Début du festival

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

**13H15-14H15 : FINALE CHALLENGE DU JEUNE FOOTBALLEUR/FOOTBALLEUSE**

**14H15 - 16H30 :** Festival

**16H30-17H00 :** Remise des récompenses

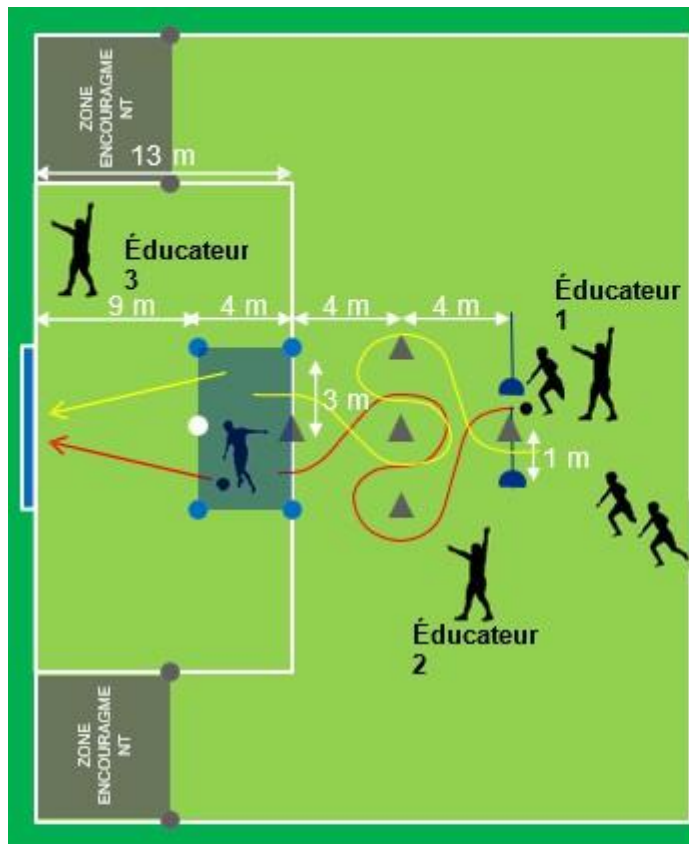
**ATTRIBUTION DES PAYS (tirage au sort réalisé par le comité directeur du district le 27 avril 2026)**

	Clubs	PAYS REPRESENTER	COULEUR
1	RIOZ FC	Angleterre	Blanc
1	VESOUL FC	Etats Unis	Bleu ciel
3	HERICOURT HAUTE LIZAINE	Colombie	Jaune fluo
4	LARIANS	France	Bleu
5	ST LOUP/CORBENAY/MAGNONCOURT	Maroc	Grenat
6	VAL DE PESMES	Mexique	Vert
7	GR VAL GRAY	Espagne	Rouge
8	NOIDANS VESOUL	Pays Bas	Orange
9	AMANCE/CORRE/POL	Allemagne	Noir
10	MAGNY VERNOIS	Portugal	Rouge
11	FOUGEROLLES	Argentine	Violet
12	PAYS LUXEUIL	Croatie	Bleu foncé
13	LURE JS	Brésil	Jaune
14	MELISEY/ST BARTHELEMY	Sénégal	Rouge fluo
15	PERROUSE	Belgique	Blanc
16	GT JEUNES SAÔNOIS	Italie	Bleu ciel

**TIRAGE AU SORT DE LA PREMIERE ROTATION :**

St Loup Corbenay Magnoncourt (MAROC) – Fougerolles (ARGENTINE)  
Larians (France) – Melisey St Barthélémy (SENEGAL)  
Héricourt Haute Lizaine (COLOMBIE) – Perrouse (BELGIQUE)  
GJ Saonais (ITALIE) – Rioz (ANGLETERRE)  
Lure JS (BRESIL) – Val de Gray (ESPAGNE)  
Val de Pesmes (MEXIQUE) – Magny Vernois (PORTUGAL)  
Vesoul FC (ETATS UNIS) – Noidans les Vesoul (PAYS BAS)  
Pays de Luxeuil (CROATIE) – Amance Corre Polaincourt (ALLEMAGNE)

## 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 :

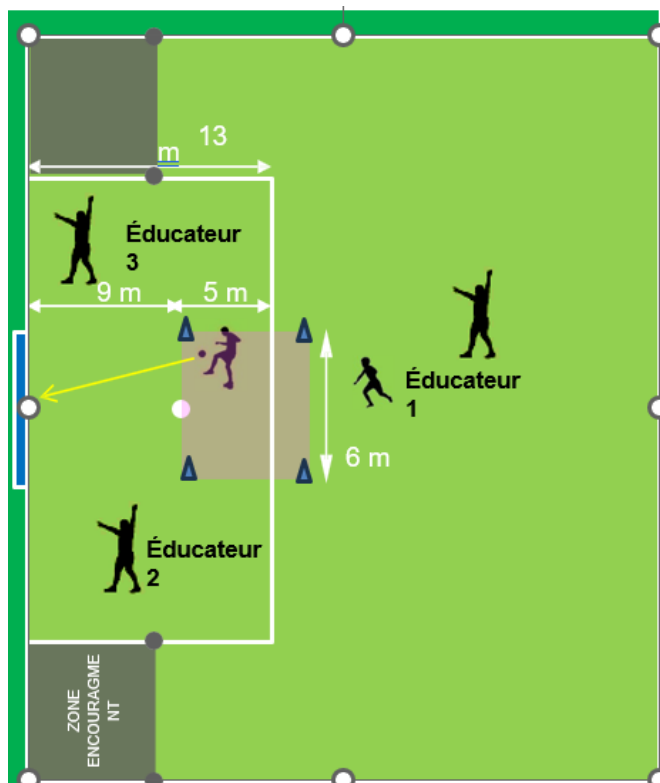
Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total.

### 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 3 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 bête)

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

