



#BON
MATCH

UNE SEULE COULEUR, CELLE DU MAILLOT

Règlement de la journée festive U11

2025/26

Tour 1 et Finale :

Rendez-vous des équipes à 13h30, Début de l'épreuve à 14h00 par le questionnaire éducatif.

Le questionnaire est réalisé par les joueurs des équipes (sans adultes). Les joueurs se réunissent et répondent aux questions lues par un joueur.

Participation obligatoire : 12 joueurs par équipe.

Possibilité d'intégrer des joueuses **U12F** ainsi que **3 joueurs U9 maximum** par équipe.

Les éducateurs devront se munir d'un support et d'un crayon pour noter les résultats des défis.

Chaque équipe doit prévoir 6 ballons.

Toutes les équipes effectuent 3 rencontres et 2 défis.

Victoire = 4pts, nul = 2pts, défaite = 1pt, forfait = 0 pt.

Lorsque qu'une équipe est exempte sur une rencontre ou un défi, elle marque 4 pts

Durée des rencontres : 16 minutes sans interruption.

Plateau à 3 équipes : rencontres de 24minutes maximum.

Arbitrage par des joueurs U15-U17 ou un éducateur neutre au centre, les AA sont les jeunes U11 remplaçant à tour de rôle.

Important de retranscrire sur la feuille de présence des joueurs (AA).

Equipes à égalité départagées dans l'ordre :

1/ questionnaire

2/ défi jonglerie (prise en compte des 8 meilleurs, puis 9...)

3/ défi conduite

Qualification de 16 équipes sur la journée Finale (limitée à 2 par club) le samedi 9 mai 2026 à

Souillac, sur toute la journée début 10h fin de journée 16h30.

Equipe absente sera considérée comme forfait : amende 10 euros. Equipe qualifiée et absente lors de la journée finale : 30 euros

Retourner les feuilles de matchs avec les quiz éducatifs avec les points comptabilisés via le FAL.

(Foot Animation Loisir)

Jeu défi n°1 : jongleries pieds

2 objectifs : -20 contacts pied fort
-10 contacts pied faible
Aucun rattrapage autorisé.



Matériel : 1 Ballon n°4 pour 2 joueurs

Les joueurs des deux équipes ayant le même numéro effectuent le test. L'un jongle et l'autre contrôle.

Deux essais par joueur sur chaque objectif : on garde le meilleur des deux.

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de contacts sur le premier objectif, marque un point pour son équipe. Idem pour le deuxième objectif.

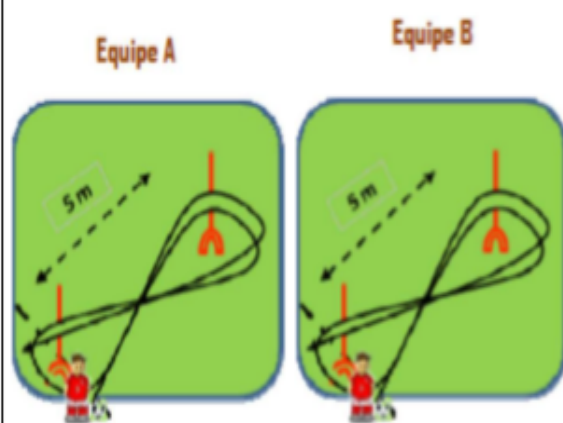
Si les deux joueurs réalisent le même score, ils marquent tous les deux un point sur l'objectif concerné.

Lorsqu'une équipe est incomplète, composée de onze joueurs par exemple, elle ne marque pas de point sur le duel numéro douze.

Départ du ballon au choix du joueur (soit au pied, soit à la main).

Jeu défi n°2 : conduite de balle

2 manches



Matériel : 1 Ballon n°4 par équipe

Les joueurs des deux équipes ayant le même numéro effectuent le test.

Départ : ballon et pied derrière la ligne. Au signal de l'arbitre, les deux joueurs réalisent la conduite (en forme de « huit ») en croisant les déplacements. Le premier joueur ayant correctement réalisé les deux « huit » donne un point à son équipe.

L'arrivée est jugée quand le ballon et le joueur franchissent la ligne.

Diagonale non respectée : défi perdu.

Côté de départ au choix du joueur.

L'équipe ayant le plus de point remporte la manche. Si chaque équipe remporte une manche, il y a égalité sur le défi.

Si les équipes n'ont pas le même nombre de joueurs, tirage au sort pour désigner le (ou les) joueur(s) qui repasse(nt).