



DISTRICT DE FOOTBALL  
DE HAUTE SAONE

**SAISON 2021/2022**

**LES DEFIS U11**

**POUR LA PHASE CRITERIUM**

**3 DEFIS :**

- Le défi jonglages
- Le défi conduite
- Le défi tirs

# LE DEFI JONGLAGES PIED FORT ET TETE EN U11

- Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- Mettre les joueurs par groupes de 2 ou 3 joueurs (le joueur de l'équipe A compte les jonglages du joueur de l'équipe 2)
- Tous les joueurs participent **au défi une seule fois. Même en cas de différence numérique.**

## Objectif du défi :

- Mettre les joueurs par 2 ou 3
- Les joueurs doivent réaliser un maximum de 50 jonglages pied fort et 30 têtes.
- 3 essais par surface, le meilleur est conservé.
- Le départ du défi pied s'effectue au pied ou à la main.
- Les joueurs font leurs 3 essais chacun leur tour.
- Les surfaces de rattrapage (cuisse, poitrine, pied faible) sont autorisées, mais non comptabilisées.
- Les joueurs vont ensemble dire leurs résultats à l'éducateur.
- Le total des 8 meilleurs joueurs par équipe est additionné (le club remporte un nombre de point en fonction de son résultat).

# LE DEFI CONDUITE DE BALLE EN U11

- Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques.
- Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match.
- Tous les joueurs participent au défi.
- En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi, afin que tous les joueurs participent.

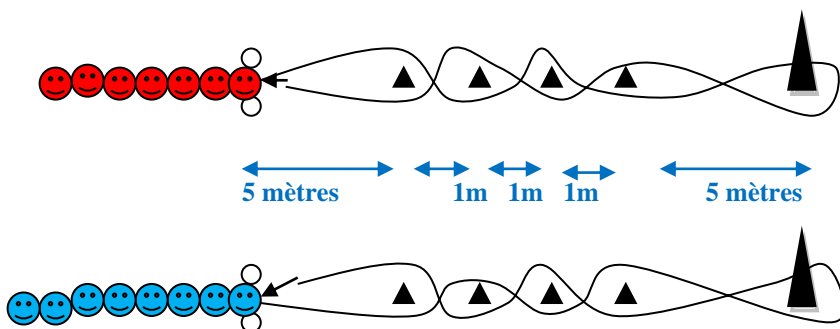
## Organisation du défi :

Au signal, les 2 joueurs font le parcours comme indiqué sur le dessin (les joueurs peuvent commencer par contourner le 1<sup>er</sup> cône par la droite ou à par la gauche).

Le 1<sup>er</sup> joueur qui passe la ligne de départ, balle au pied marque 1 point.

Le 2<sup>ème</sup> ne marque pas de point.

**En cas d'égalité parfaite entre les deux équipes, faire repasser un joueur pour les départager.**



## LE DEFI TIRS EN U11

- Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de match.
- Tous les joueurs participent au défi.
- En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi, afin que les deux équipes effectuent le même nombre de tir.

### Organisation du défi :

- Chaque joueur tire (alternativement un joueur de l'équipe A et de l'équipe B).
- Inverser les gardiens rapidement.
- Le joueur part en conduite de balle de la ligne des 13 mètres.
- Il doit impérativement tirer avant le point de penalty.
- Si le but est marqué, le joueur marque un point pour son équipe.
- Le gardien doit se trouver sur sa ligne de but au moment du départ du joueur. Dès que le joueur démarre sa conduite de balle, il a le droit de s'avancer autant qu'il le souhaite.

### **ATTENTION :**

- Le ballon doit impérativement être en mouvement au moment du tir.
- Le gardien doit se trouver sur sa ligne au moment du départ en conduite de balle du joueur.
- L'équipe ayant marqué le plus de buts gagne le défi.

En cas d'égalité parfaite entre les deux équipes, faire repasser un joueur pour les départager.