

CHALLENGE MAX LAISNE

4^{ème} ÉDITION - SAISON 2025-2026

"Plus rapide qu'une gazelle, plus précis qu'un vautour, plus rusé qu'un renard... ou pas !"

ÉPREUVE 1 : JONGLAGE

Montre que tes pieds sont magiques, et pas juste bons à écraser des chips !

Objectif : Atteindre un objectif de jongles selon ta catégorie... avec le bon pied, le mauvais et ta tête. 3 essais, le meilleur compte.

- U7 (mes petits chevreaux) : 100 points
 - 3 jongles du bon pied
 - 2 jongles du mauvais pied
 - 2 jongles avec la tête
- U9 (mes petites chèvres) :100 points
 - 5 jongles du bon pied
 - 3 jongles du mauvais pied
 - 2 jongles avec la tête
- U11 (mes jeunes chèvres) :100 points
 - 8 jongles du bon pied
 - 3 jongles du mauvais pied
 - 3 jongles avec la tête
- U13 (mes jeunes boucs) :100 points
 - 15 jongles du bon pied
 - 5 jongles du mauvais pied
 - 4 jongles avec la tête

LES POINTS

- U7
 - +7 points par jongle (tête ou mauvais pied)
 - +5 points par jongle avec le bon pied.
- U9
 - +6 points par jongle (tête ou mauvais pied)
 - +4 points par jongle avec le bon pied.
- U11 :
 - +5 points par jongle (tête ou mauvais pied)
 - +3 points par jongle avec le bon pied.
- U13 :
 - +4 points par jongle (tête ou mauvais pied)
 - +2 points par jongle avec le bon pied.

LES POINTS BONUS

- Défit 1 : Pied / Genou / Tête : 20 Points
 - Défit 2 : Pied / Genou / Tête / Torse : 30 Points
 - Défit 3 : Pied Genou / Pied / Tête / Torse : 40 Points
 - Défit 4 : Pied / Tête / Genou / Pied / Genou / Tête / Torse : 50 Points
 - Défit 5 : Pied / Genou / Epaule / Tête / Epaule / Genou / Pied : 70 Points
-

ÉPREUVE 2 : SLALOM

Serpente comme un cobra... mais sans s'emmêler les crampons !

Objectif : Conduis le ballon à travers les plots. Plus tu es rapide, plus tu es glorieux.

Chaque joueur débute avec 100 Points.

- Plot Touché = -5 pts | Plot Renversé = -10 pts
 - < 20s = 100 pts | <15s et sans faute = +50 pts
 - Chaque seconde gagnée sous les 20s = +10 pts
-

ÉPREUVE 3 : PRÉCISION

Ne vise pas les vaches du champ. Elles n'ont rien demandé.

Objectif : Faire tomber des plots à coups de tir précis. Des balles pour toucher, pas pour disperser.

Chaque joueur débute avec 100 Points.

- U7 : 3 plots à faire tomber avec 5 ballons.
- U9 : 4 plots à faire tomber avec 6 ballons.
- U11 : 5 plots à faire tomber avec 7 ballons.
- U13 : 6 plots à faire tomber avec 8 ballons.

LES BONUS / MALUS

- Malus : chaque plot non touché = -10 pts | Tir hors zone = -20 pts
 - Bonus : ballons inutilisés après mission réussie = +10 pts par ballon
-

ÉPREUVE 4 : PASSE À L'AVEUGLE (NOUVEAUTÉ)

Tu as des yeux dans les pieds ? On va voir ça !

Objectif : Tu reçois quatre ballons, tu dois faire un tir en une touche, sans regarder la cible, dans un mini-but situé sur le côté. 5 tentatives au total

- U7 : But à une distance de 10 mètres
- U9 : But à une distance de 15 mètres
- U11 : But à une distance de 20 mètres
- U13 : But à une distance de 25 mètres

LES POINTS

- Tir réussi : 20 pts
- Tir parfait (lucarne ou ras de poteau) : 30 pts
- Tir trop mou : 0 pt
- Tir hors zone : - 10 Pts

ÉPREUVE 5 : RÉFLEXE CÉRÉBRAL (NOUVEAUTÉ)

Un ballon, une zone, un cerceau... et boom !

Objectif : Gagner un nombre de point en fonction de la zone ou le ballon s'arrête. Gagnez en plus s'il se stop dans un cerceau. 5 tirs par joueurs

- Zone 1 & 5 = 5 Points
- Zone 2 & 4 = 10 Points
- Zone 3 = 20 Points
- Cerceau Zone 3 = 25 Points
- Cerceau Zone 4 = 35 Points
- Cerceau Zone 5 = 50 Points ☒ Hors Zone = -10 Points

FINALES PAR CATÉGORIE

Ils ne sont plus chèvres, ils deviennent des maîtres chèvres du ballon.

Les 5 meilleurs de chaque catégorie accèdent à une épreuve spéciale. Épreuve unique par catégorie. Une mini-aventure : conduite + jongles + tir précis.

Objectif : Conduite sur 10m puis Jonglage libre puis Tir dans une cible précise (cerceau)

- Conduite propre (<10s) : 30 pts
- Jongle : Points selon catégorie par jongle
- U9 : But à une distance de 15 mètres
- Tir dans la cible : 40 Pts / dans le but : 20 Pts / Raté : 0 Pt
- Temps total max : 45s, sinon malus de -20 pts.

GRANDE FINALE – LE DERNIER RITUEL

Les 4 plus brillants joueurs (1er de chaque catégorie) s'affrontent dans une arène d'élite.

ÉPREUVE : Tir Tactique

Objectif : 1 ballon, des cibles à points et ... viser juste.

5 tirs chacun. En cas d'égalité, mort subite.

RECOMPENSE ET LEGENDE

1 Ballon d'Or du Challenge Max Laisne