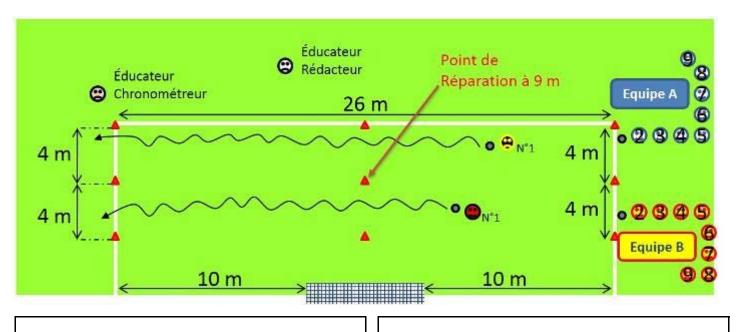
<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 16/11/2019



	<u> </u>	Noisy Sfc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N(OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

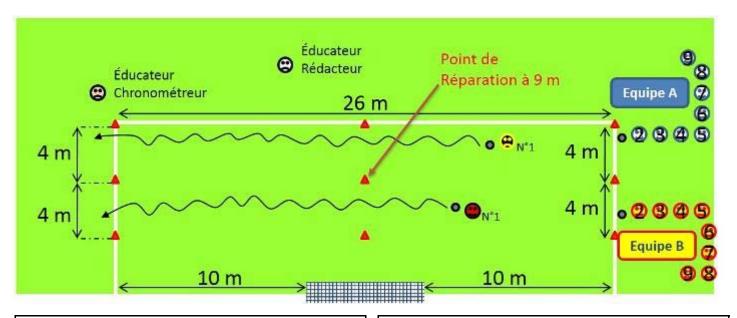
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 07/12/2019

N° match: 22164548



Club recev	ant: Bailly	Noisy Sfc 1	L
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM:	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

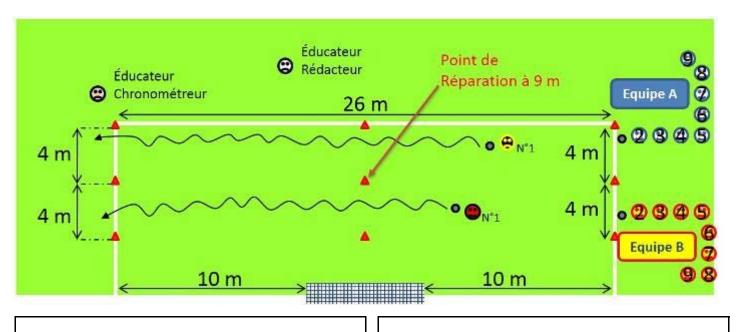
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match: 22164565



	<u> </u>	Noisy Sfc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

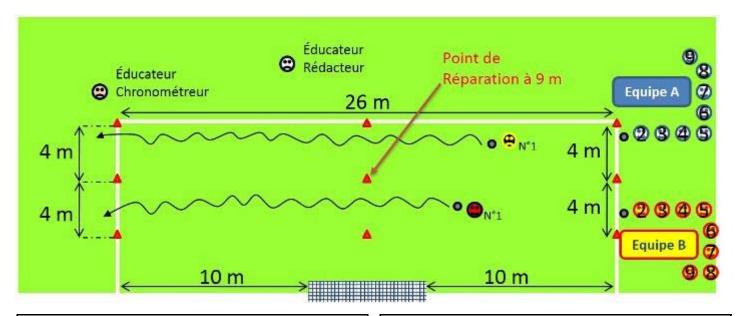
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 29/02/2020



Club recev	vant: Bailly	Noisy Sfc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

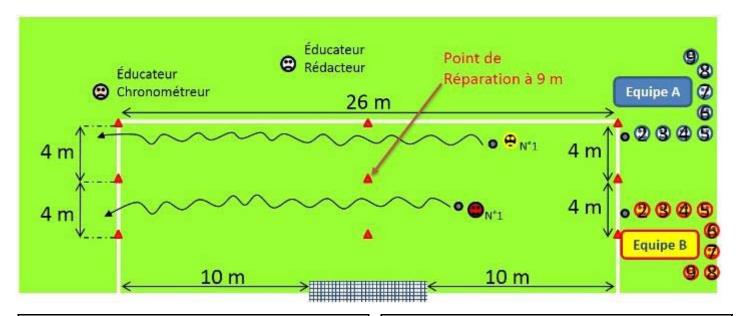
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match: 22164582



Club recev	ant: Bailly	Noisy Sfc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

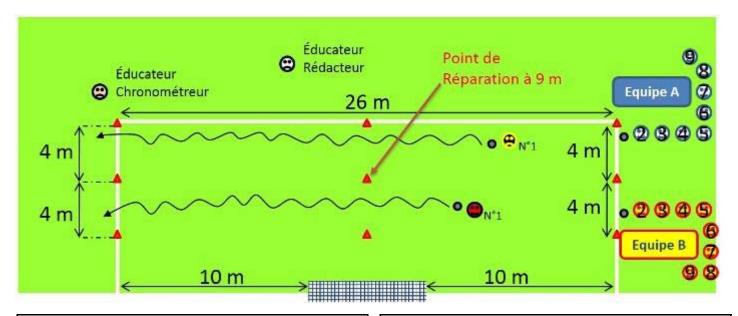
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 16/11/2019

N° match: 22164471



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

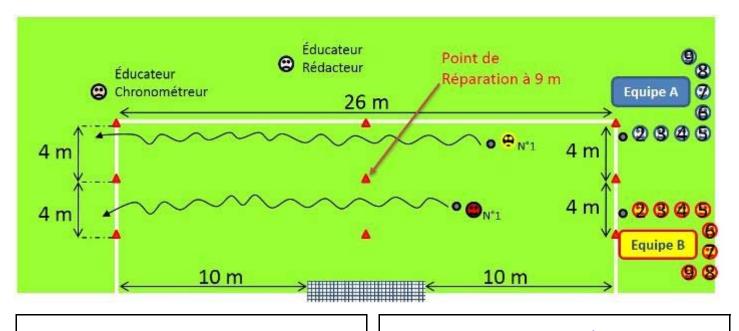
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match: 22164498



Club recev	ant : Carrie	eres Gresillo	ons 1	Club
N°	Points	N°	Points	N
1		7		
2		8		2
3		9 (ou n°)		
4		10 (ou n°)		
5		11 (ou n°)		!
6		12 (ou n°)		
TOTAL				TO
	Fiche éta	ablie par :		
		OM:		
	Nº lio	cence:		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

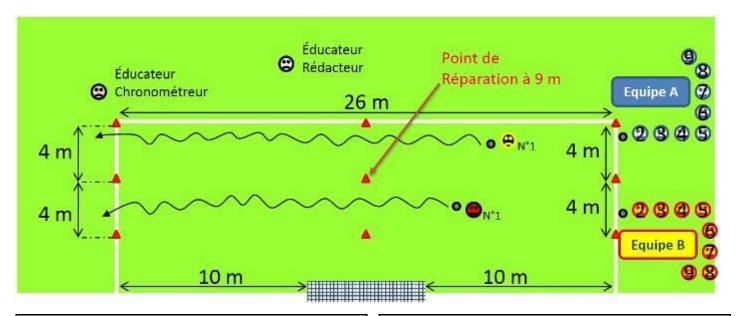
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match: 22164506



Club recev	ant : Carrie	eres Gresillo	ons 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

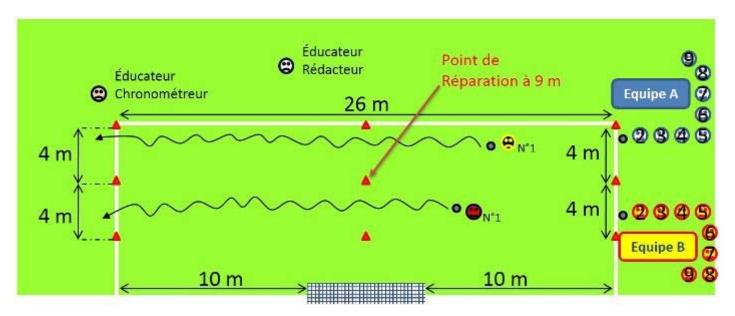
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 21/03/2020



Club recev	ant : Carrie	eres Gresillo	ons 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
_	Nº 1i	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

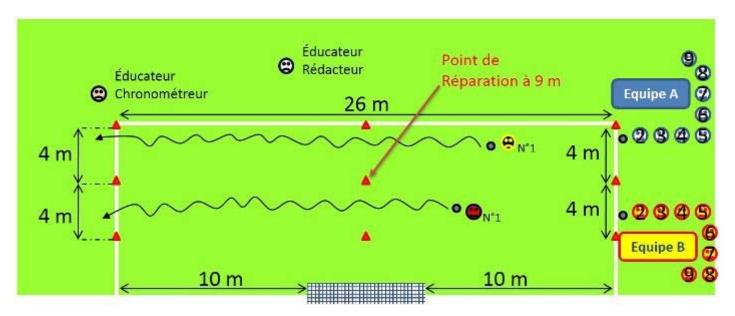
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 16/11/2019



Club recev	ant : Carrie	eres S/Seine	Us 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
OTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

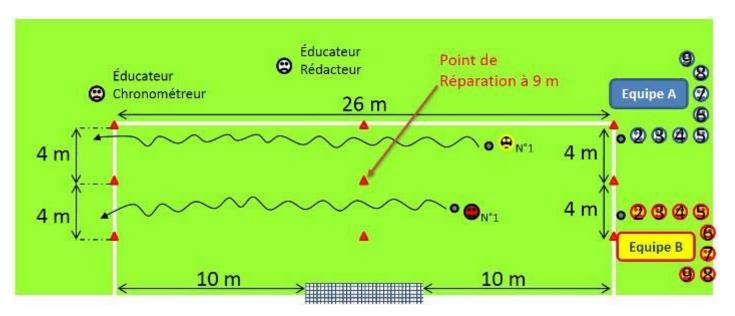
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 07/12/2019

N° match: 22164482



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	N° li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

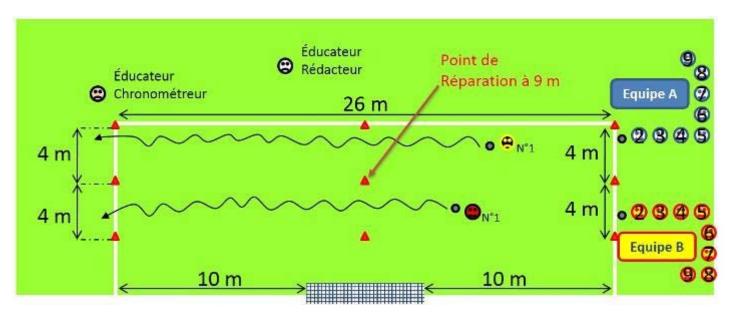
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164485



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	3 70	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

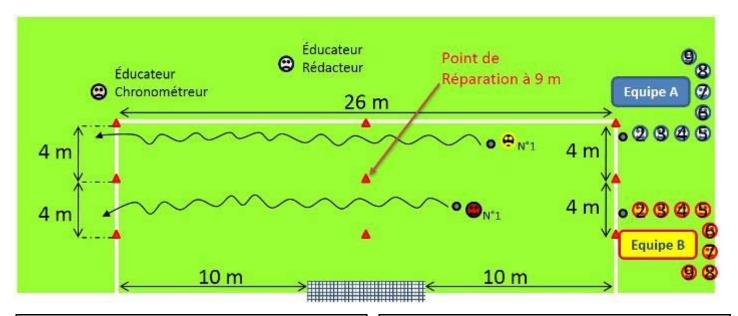
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 29/02/2020



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>.</u>	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1;	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

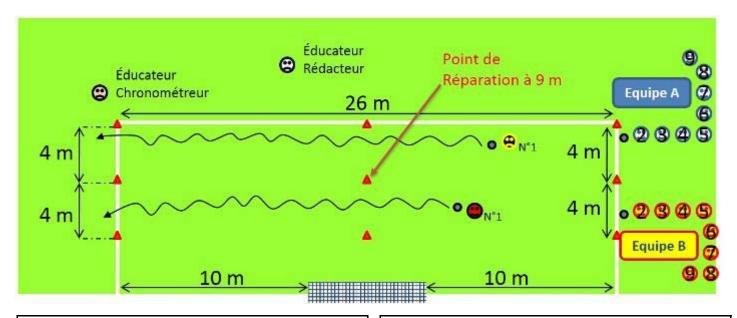
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 28/03/2020



Club recev	ant : Carrie	eres S/Seine	e Us 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

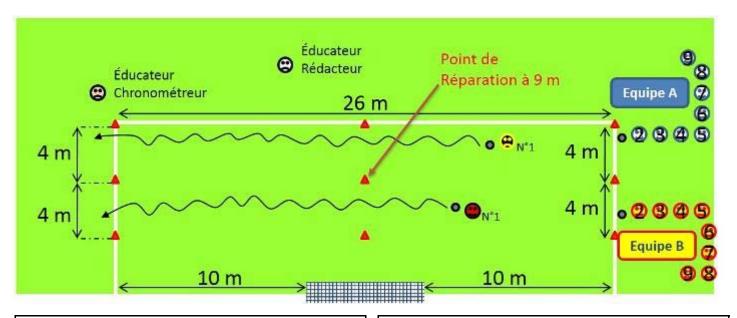
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 07/12/2019

N° match: 22164545



Club recev	vant : Chato	u As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NC)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

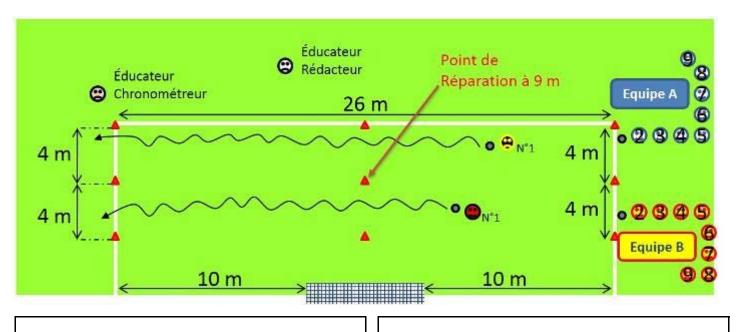
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 11/01/2020



Club recev	ant: Chato	ou As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	N° lio	cence :	

Club visite	eur : St Geri	main En La	ye 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	N° lio	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

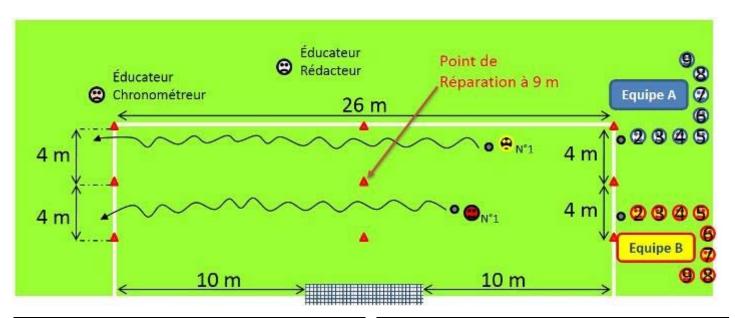
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 14/03/2020



Club recev	vant : Chato	u As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NC)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N(OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

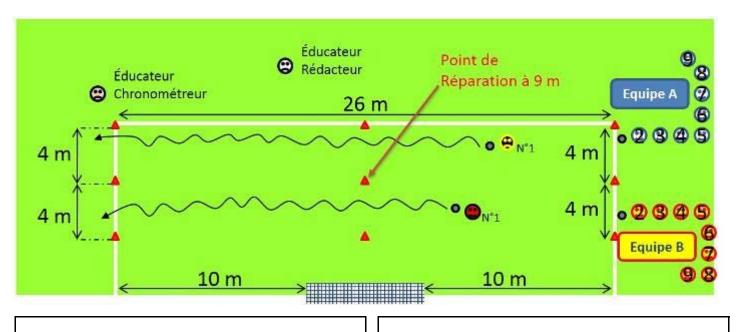
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 21/03/2020



Club recev	ant: Chato	ou As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
_	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

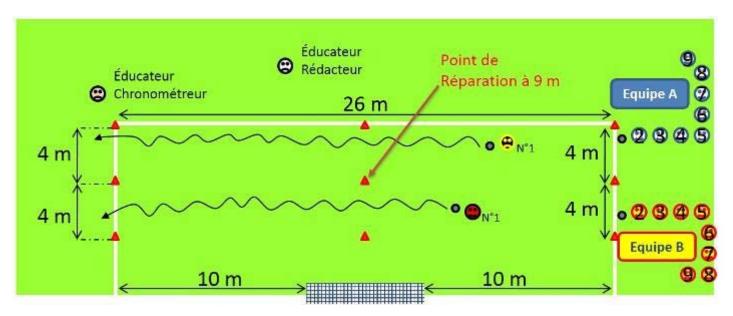
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match : 22164592



Club recev	ant: Chato	u As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

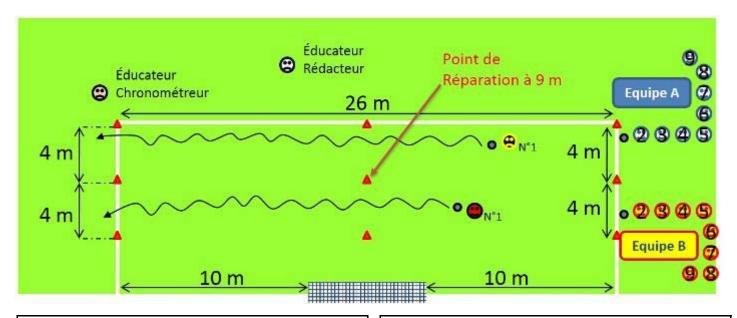
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match: 22164595



Club recev	ant: Chato	u As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		-	
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

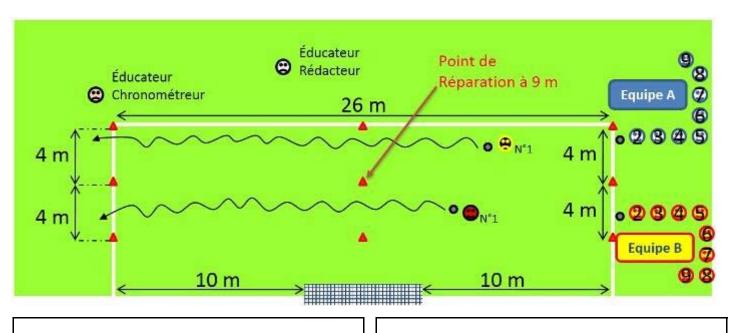
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 23/11/2019

N° match: 22164542



Club recev	ant: Chest	nay 78 F.C. I	Le 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

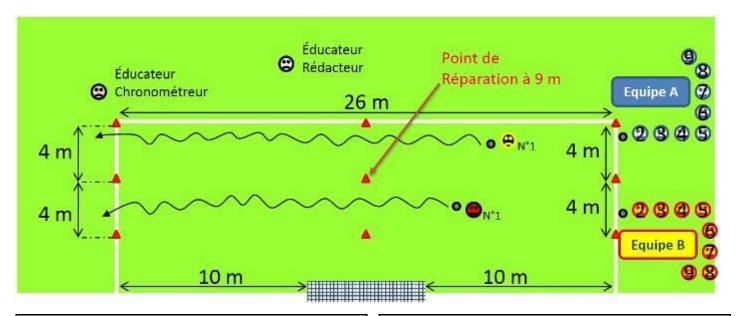
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match: 22164553



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

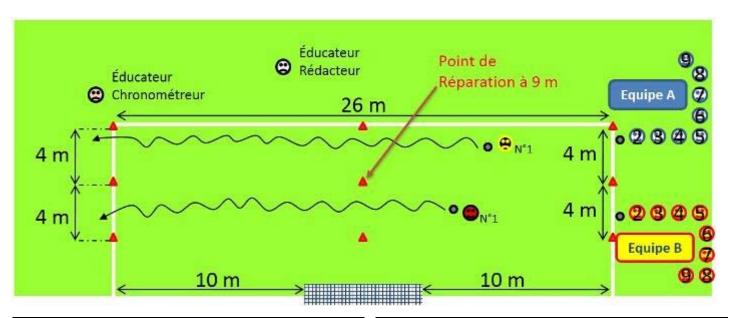
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match: 22164579



Club recev	ant: Chesn	nay 78 F.C. I	Le 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

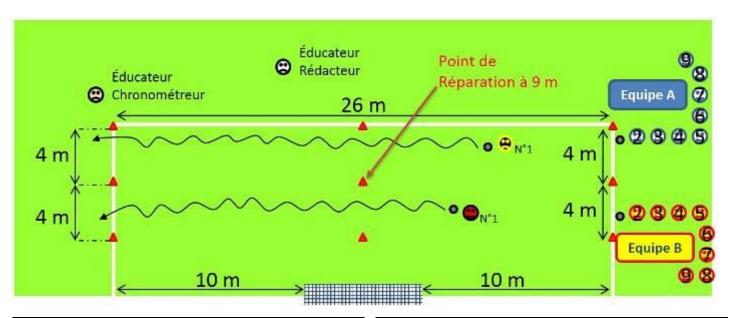
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match : 22164587



Club recev	ant: Chesn	ay 78 F.C. I	Le 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
OTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
_	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

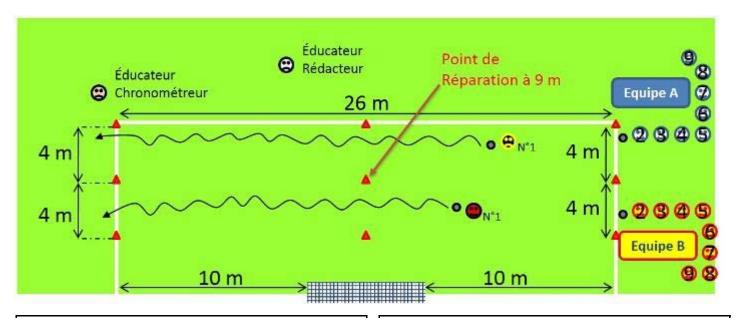
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match: 22164599



Club recev	ant: Chesn	ay 78 F.C. I	Le 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

Club visite	eur : Verneu	il Entente 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	ence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

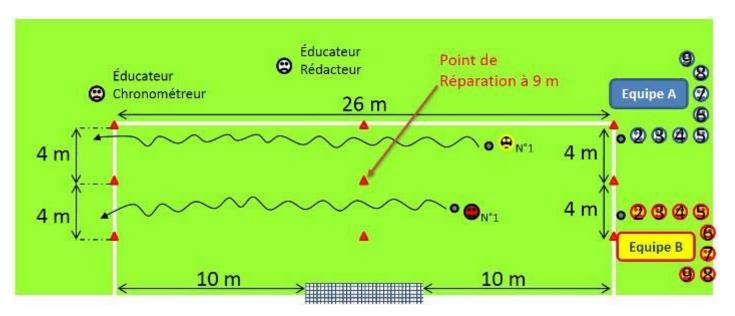
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 16/11/2019

N° match: 22164534



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		· ·	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

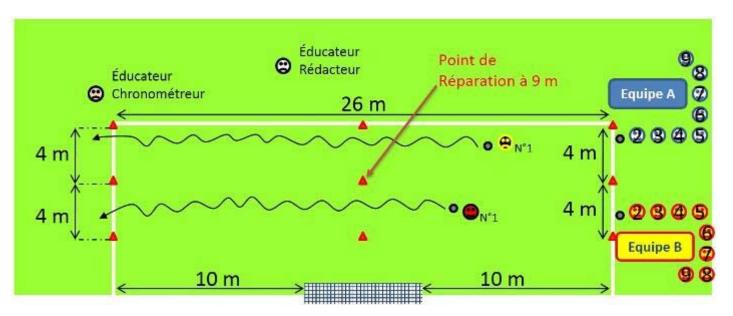
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 23/11/2019

N° match: 22164541



Club recev	ant: Confla	ans F.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

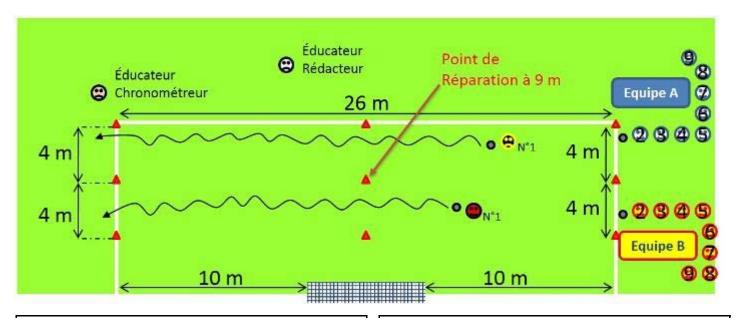
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match: 22164561



Club recev	ant: Confla	ans F.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

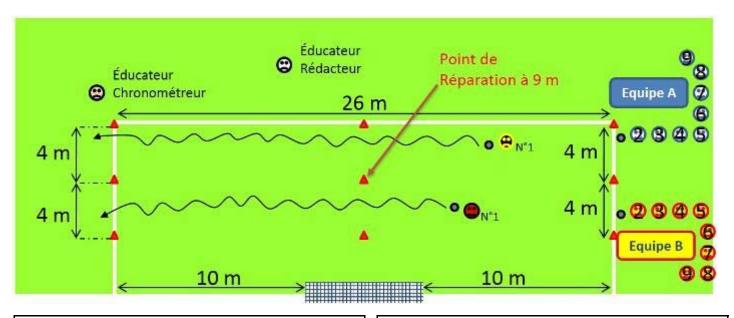
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match: 22164568



Club recev	ant: Confla	ans F.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		· ·	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

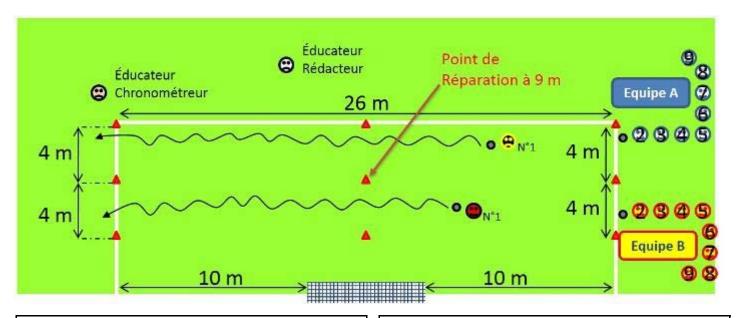
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match: 22164572



Club recev	ant: Confla	ans F.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº 1;	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

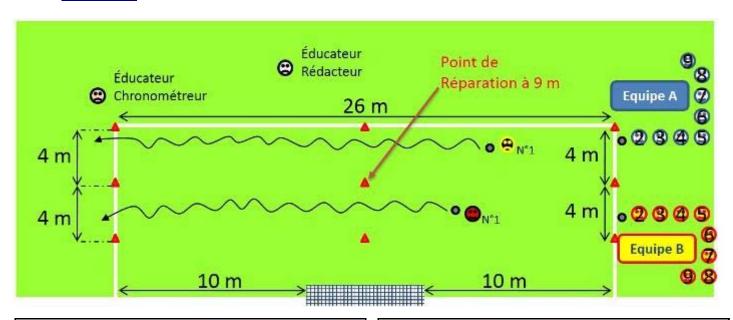
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 23/11/2019

N° match : 22164472



Club recev	ant: Crois	sy U.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

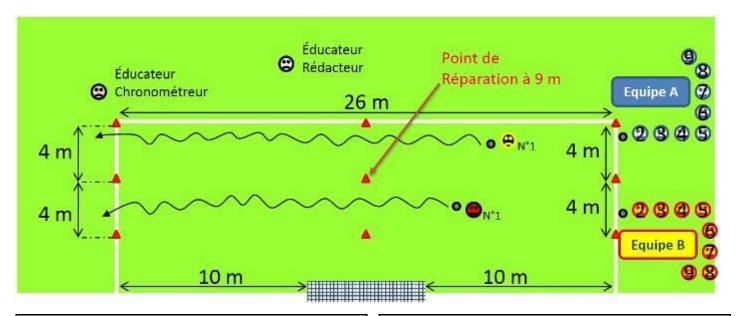
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164484



Club recev	ant : Croise	sy U.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

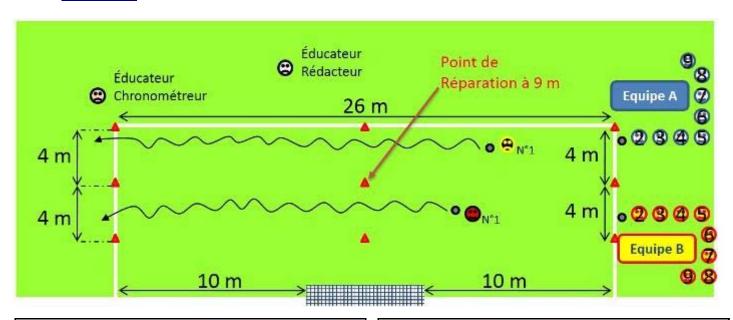
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match : 22164490



Club recev	ant: Crois	sy U.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		· ·	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

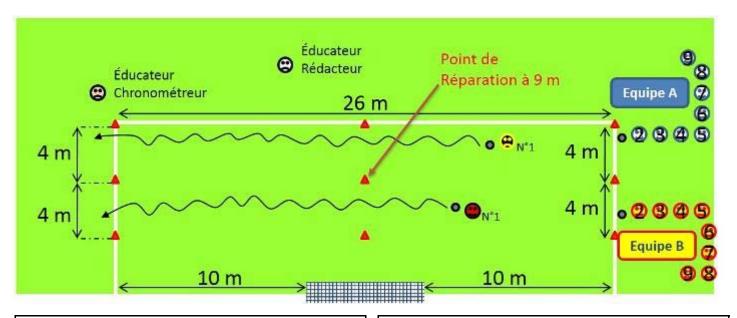
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match: 22164526



Club recev	ant : Croiss	sy U.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

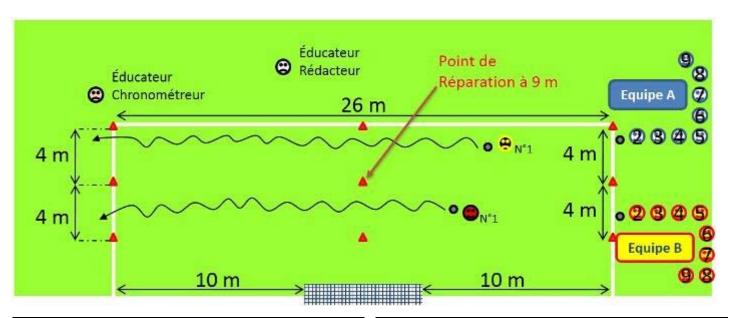
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 23/11/2019

N° match: 22164610



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		'	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

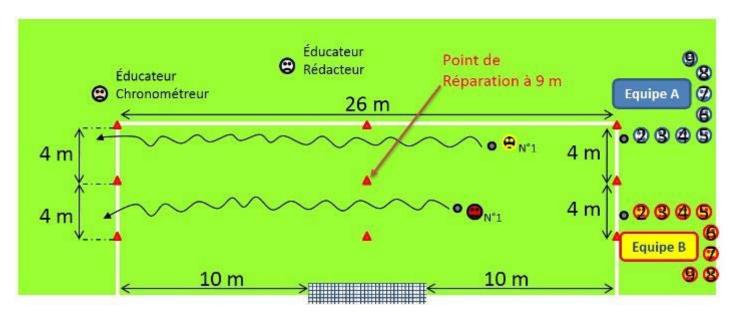
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match: 22164629



Club recev	ant: Elanc	ourt O.S.C.	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

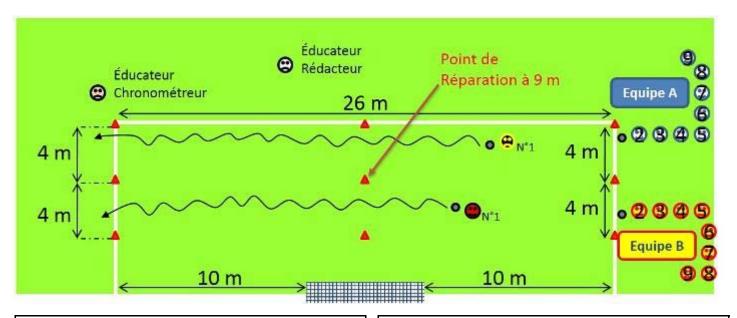
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match: 22164633



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lic	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lia	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

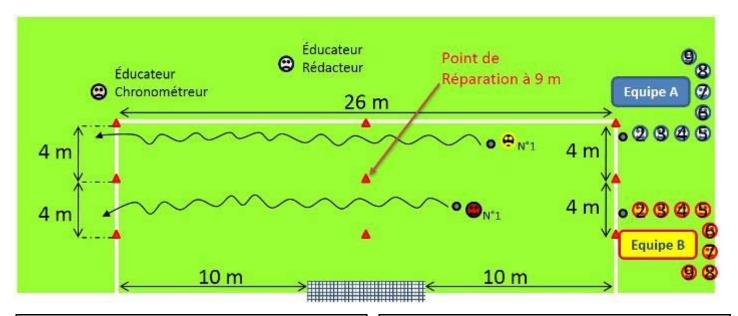
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match: 22164637



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
		OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

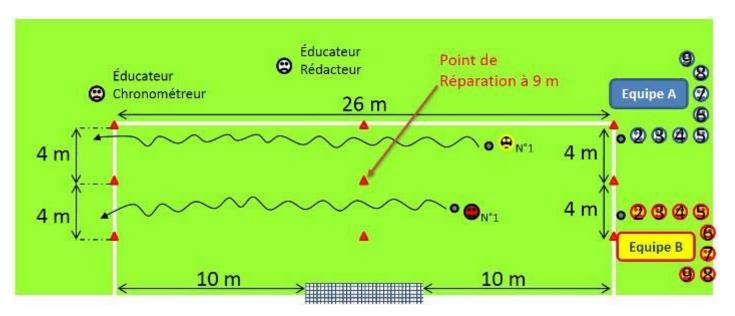
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match: 22164662



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
		OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N(OM:	
	Nº lie	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

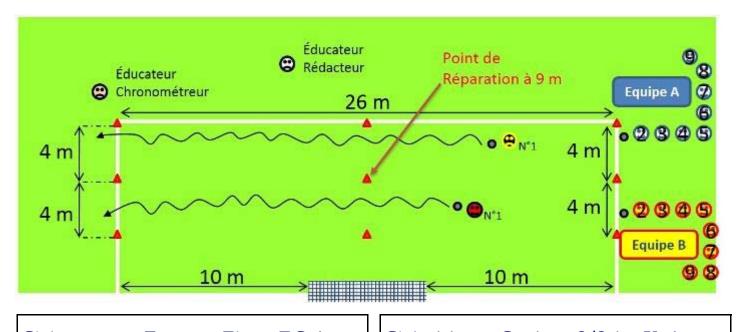
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 23/11/2019

N° match: 22164477



lub recev	ant : Fonte	nay Fleury I	E.C. 1	Club vis
N°	Points	N°	Points	N°
1		7		1
2		8		2
3		9 (ou n°)		3
4		10 (ou n°)		4
5		11 (ou n°)		5
6		12 (ou n°)		6
TOTAL				TOTAL
	Fiche éta	ablie par :		
		OM:		
	Nº lio	cence :		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		· ·	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

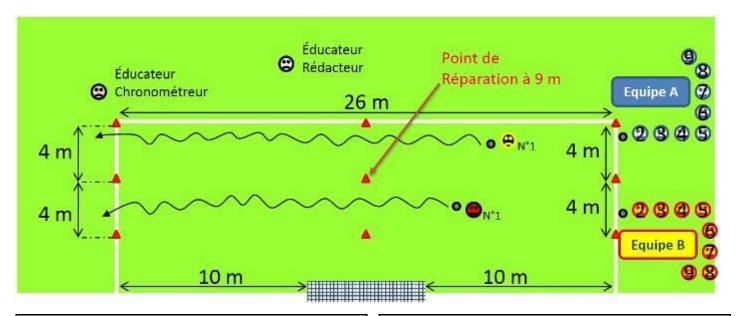
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match: 22164493



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	N° li	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

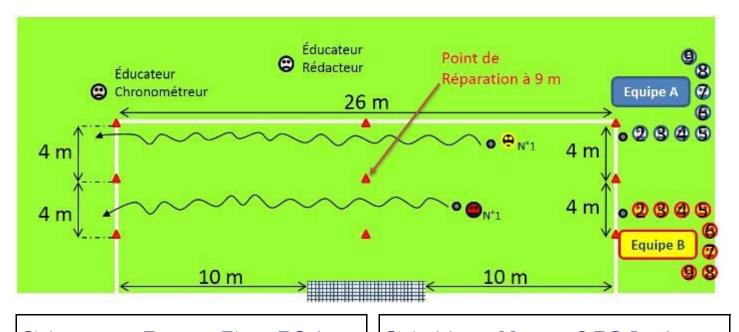
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match: 22164497



Club recev	ant: Fonte	nay Fleury l	E.C. 1	Club vis
N°	Points	N°	Points	N°
1		7		1
2		8		2
3		9 (ou n°)		3
4		10 (ou n°)		4
5		11 (ou n°)		5
6		12 (ou n°)		6
TOTAL				TOTAL
	Fiche éta	ablie par :		
		OM:		
	Nº lio	cence :		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

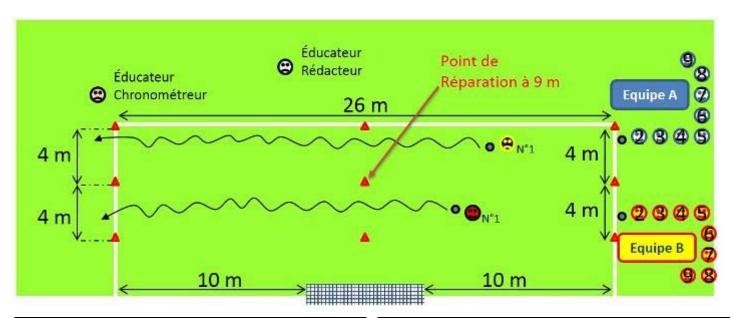
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match: 22164510



Club recev	ant: Fonte	nay Fleury	F.C. 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	eence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

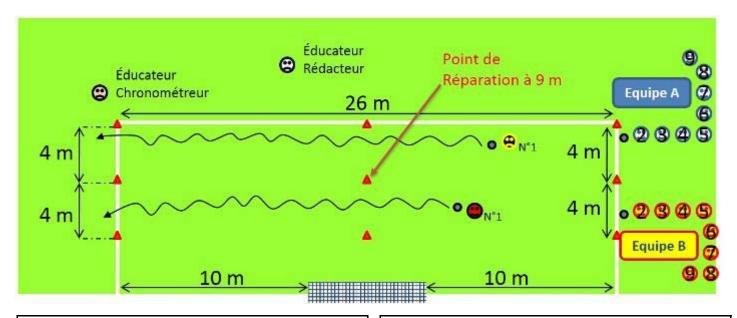
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match: 22164530



Club recevant : Fontenay Fleury F.C. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	N° lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

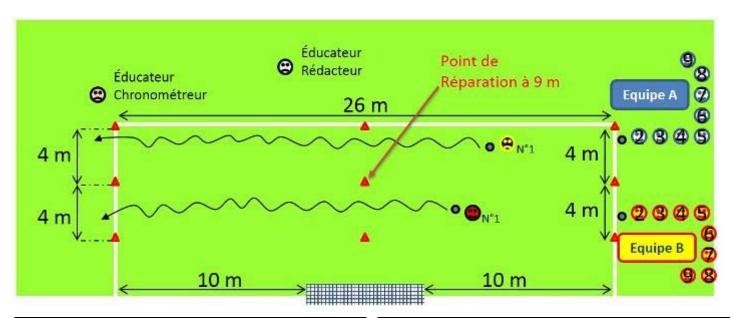
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 16/11/2019

N° match: 22164602



	vant : Guyar		
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

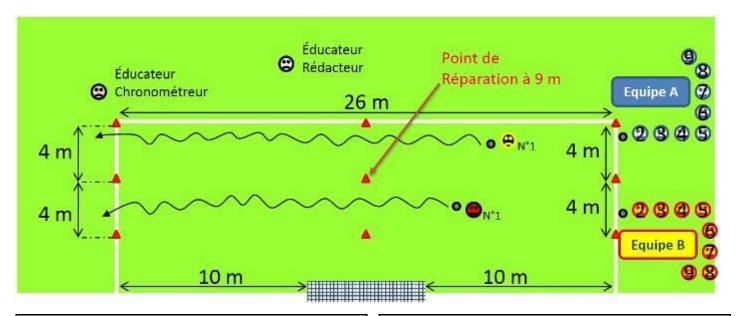
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 07/12/2019

N° match: 22164616



Club recev	ant: Guyar	ncourt Es 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM:	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

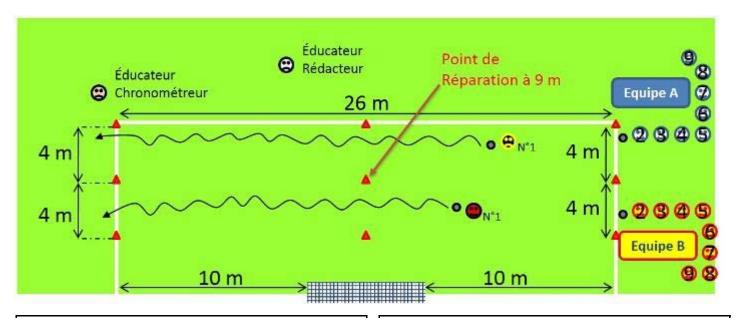
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match: 22164619



Club recev	ant: Guyar	ncourt Es 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

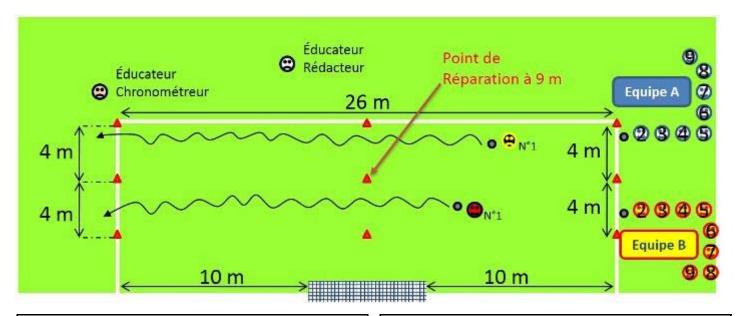
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match: 22164636



Club recev	vant: Guyar	ncourt Es 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

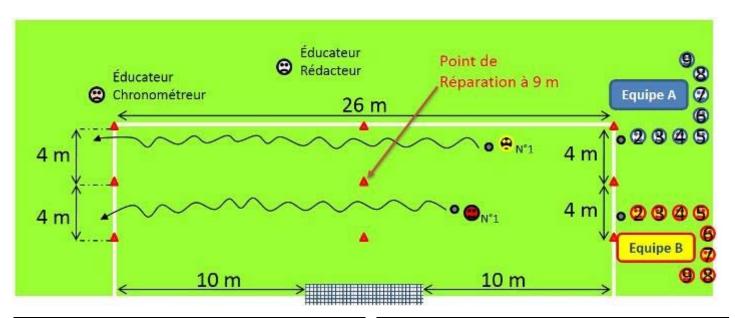
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match: 22164653



Club recev	vant: Guyar	ncourt Es 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

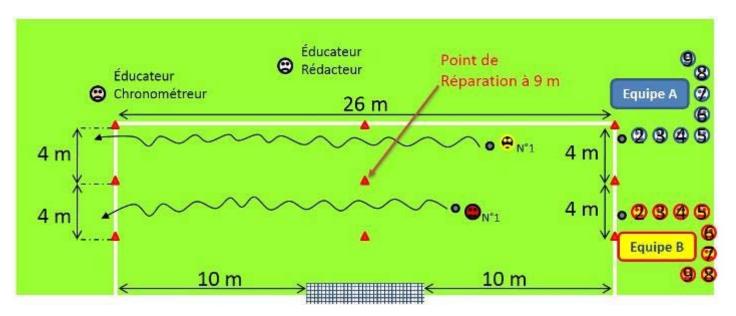
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match: 22164657



Points	N°	Points
	7	
	8	
	9 (ou n°)	
	10 (ou n°)	
	11 (ou n°)	
	12 (ou n°)	
Fiche ét	tablie par :	
	Fiche ét	7 8 9 (ou n°) 10 (ou n°) 11 (ou n°)

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

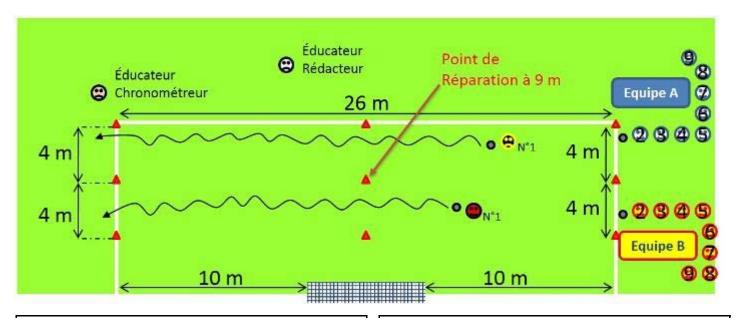
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 23/11/2019

N° match: 22164611



Club recev	ant : Houil	les A.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

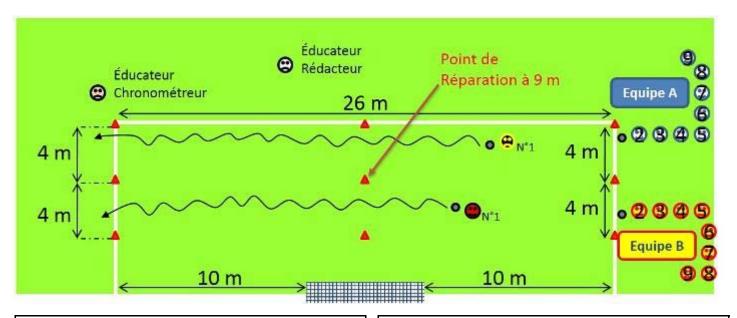
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match: 22164627



Club recev	vant : Houil	les A.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

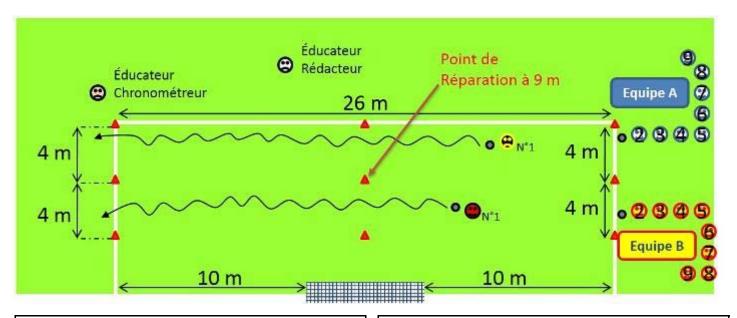
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match: 22164631



Club recev	ant : Houil	les A.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

Club visite	eur : Neaup	hle-Pont. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	_
	Nº lio	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

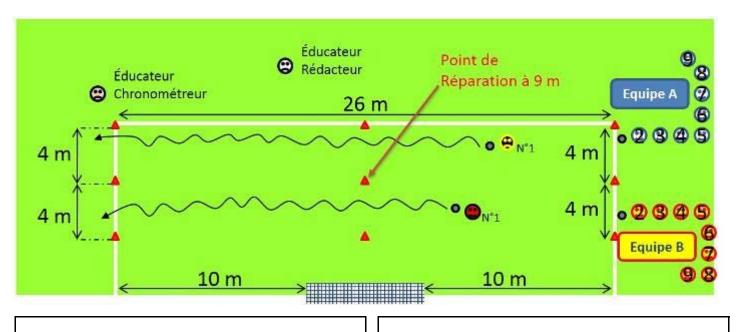
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match: 22164644



Club recev	ant : Houil	les A.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

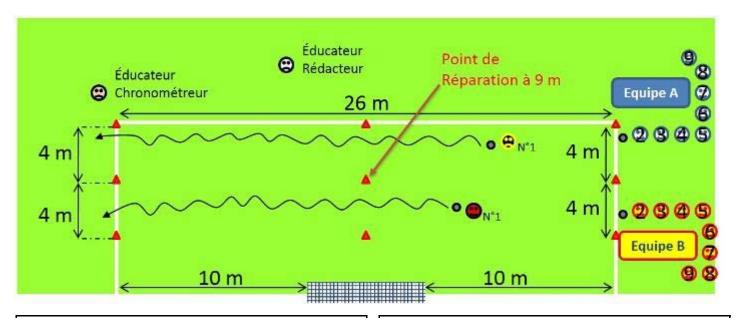
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match: 22164664



Club recev	ant : Houil	les A.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

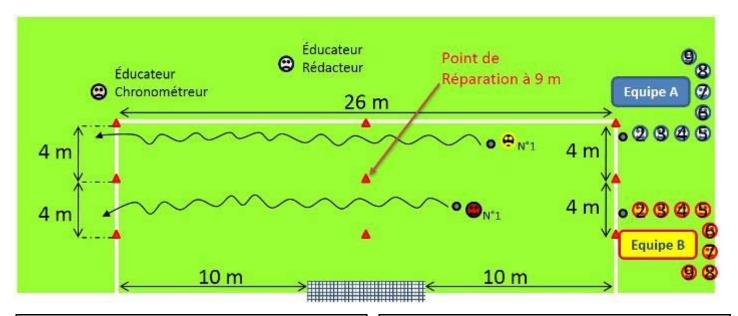
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 16/11/2019

N° match: 22164604



Club recev	ant : Limay	Alj 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

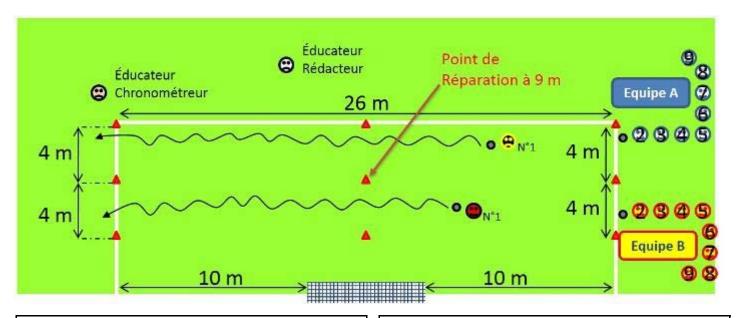
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 07/12/2019

N° match: 22164617



Club recev	ant : Limay	7 Alj 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

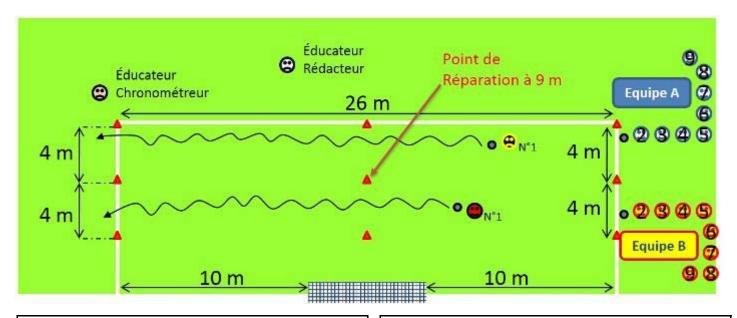
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match: 22164630



Club recev	vant : Limay	Alj 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

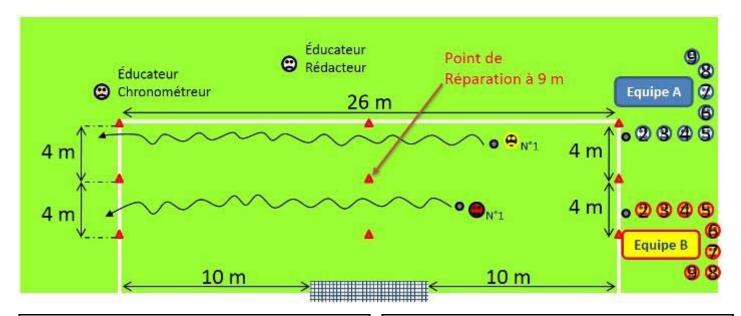
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match: 22164638



Club recev	ant : Limay	Alj 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

Club visite	eur : Villenn	es Orgeval	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	ence:	
			_







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

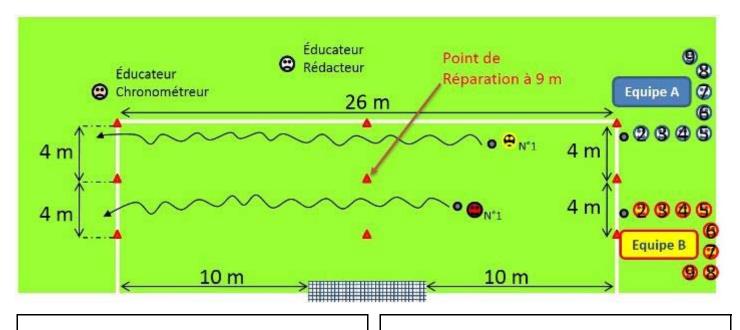
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match: 22164651



Club recev	ant: Lima	y Alj 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

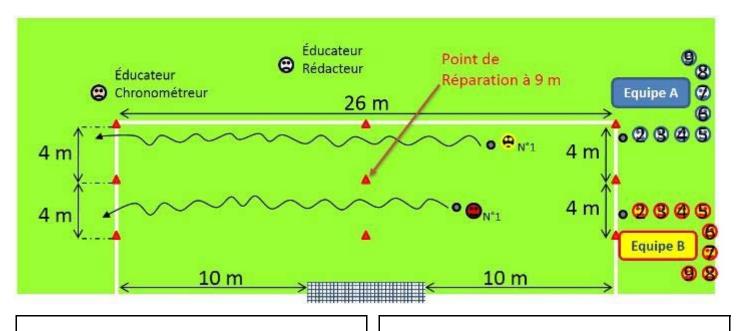
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match: 22164655



Club recev	ant: Lima	y Alj 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

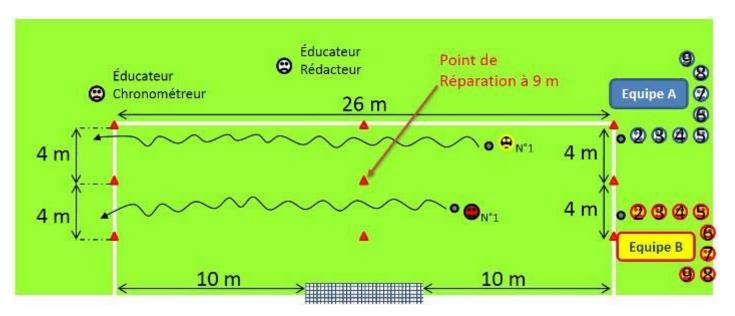
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 23/11/2019

N° match: 22164607



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

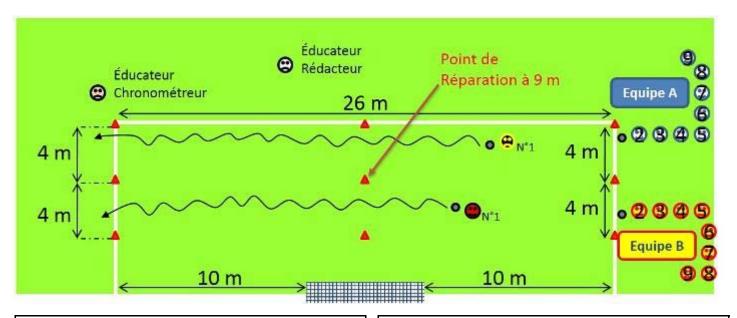
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match: 22164622



Club recev	ant: Manto	ois 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

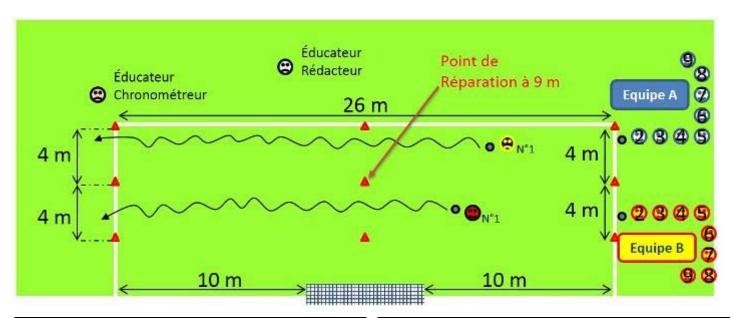
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match: 22164647



Club recev	ant: Manto	ois 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>. </u>	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

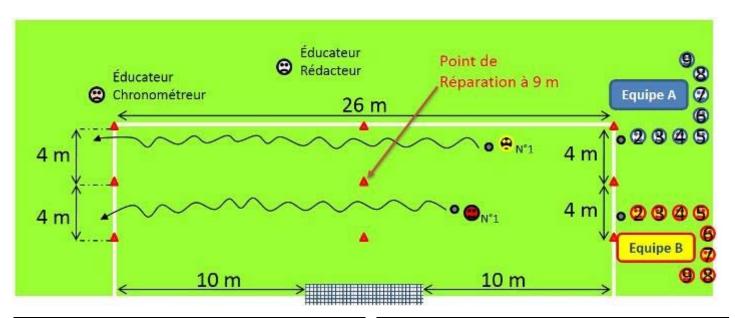
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match: 22164648



Club recev	ant: Manto	ois 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

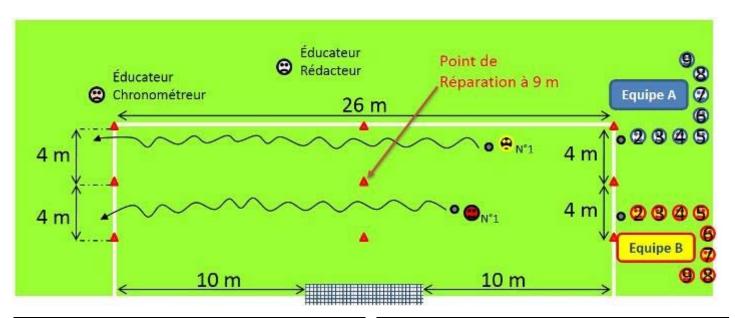
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match: 22164656



Club recev	ant: Manto	ois 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

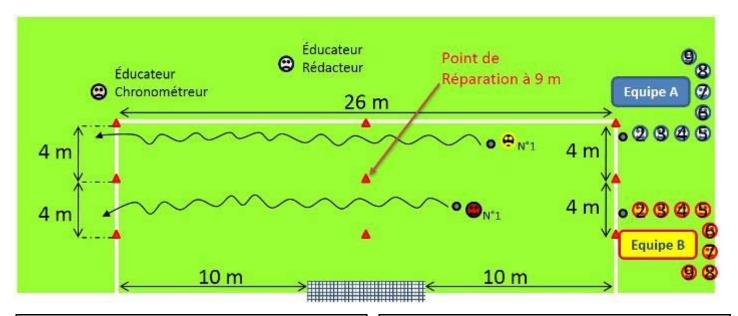
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match: 22164663



Club recevant : Mantois 78 Fc 2					
N°	Points	N°	Points		
1		7			
2		8			
3		9 (ou n°)			
4		10 (ou n°)			
5		11 (ou n°)			
6		12 (ou n°)			
TOTAL					
	Fiche éta	ıblie par :			
	NO	OM :			
	Nº lic	ence :			

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

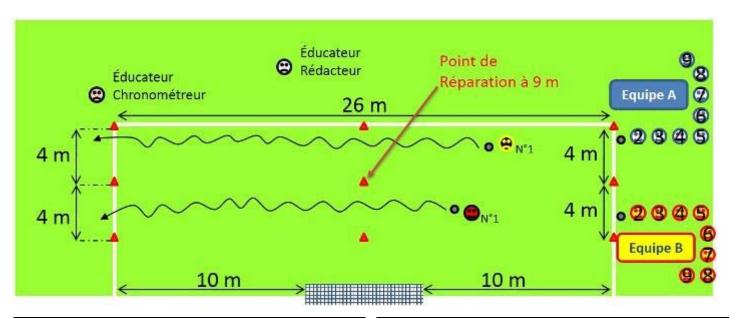
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 07/12/2019

N° match: 22164612



Club recevant : Marly Le Roi U.S. 1					
N°	Points	N°	Points		
1		7			
2		8			
3		9 (ou n°)			
4		10 (ou n°)			
5		11 (ou n°)			
6		12 (ou n°)			
TOTAL					
	Fiche éta	ıblie par :			
	NO	OM:			
	Nº lic	ence :			

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

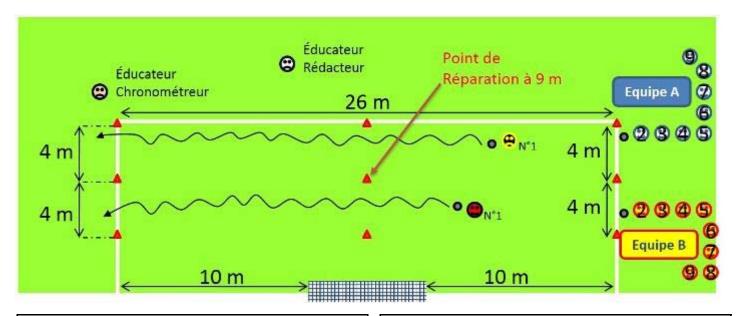
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match: 22164623



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

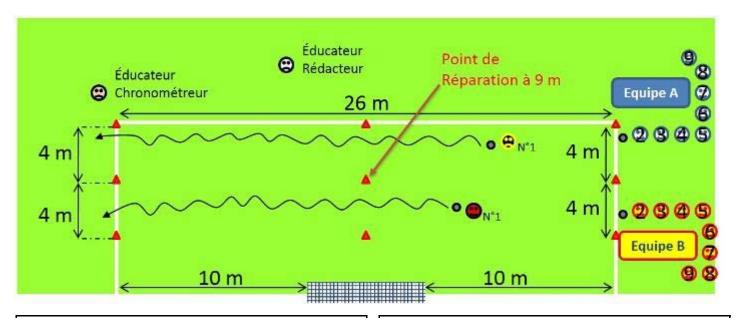
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match : 22164645



Club recev	ant: Marly	Le Roi U.S	. 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

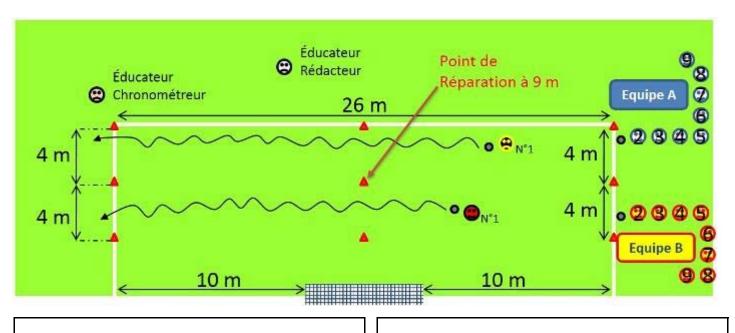
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match: 22164650



Club recev	ant : Marly	Le Roi U.S	. 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N(OM:	
	Nº lie	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

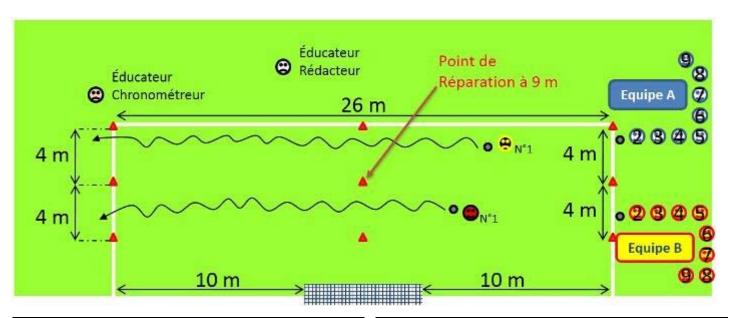
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match: 22164658



Club recev	ant: Marly	Le Roi U.S	. 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	cence :	

Club visite	eur : Elanco	ourt O.S.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
_	Nº lio	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

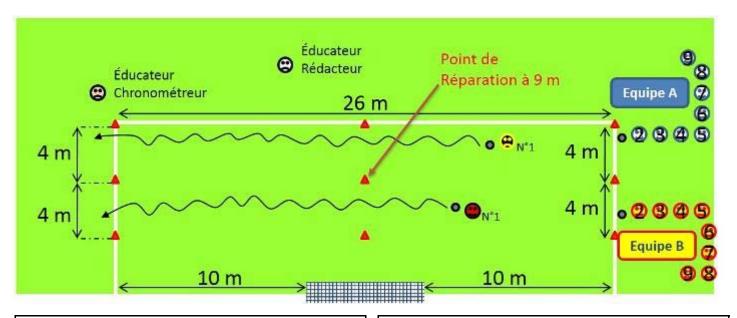
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match: 22164661



Club recev	vant : Marly	Le Roi U.S.	. 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	N° li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
OTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

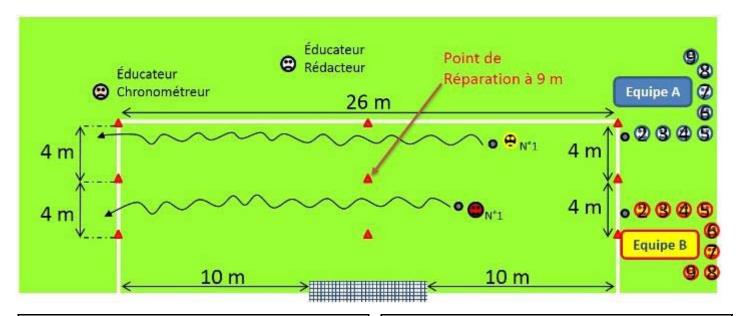
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 23/11/2019

N° match: 22164539



Club recev	vant: Mauro	epas As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u> </u>	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

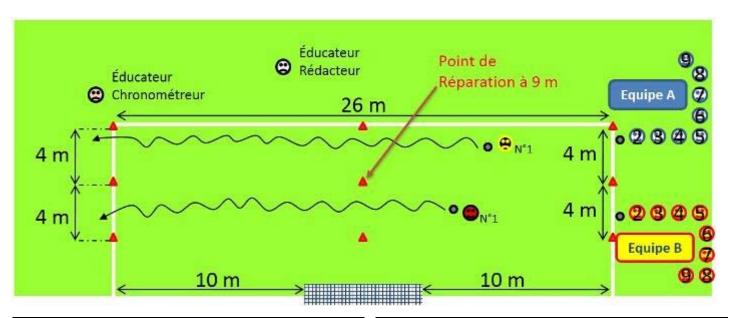
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match: 22164551



Club recev	ant: Mauro	epas As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

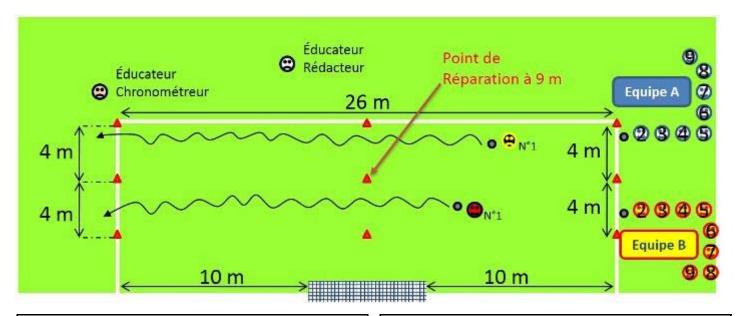
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match: 22164557



Club recev	ant : Maur	epas As 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	N° lie	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

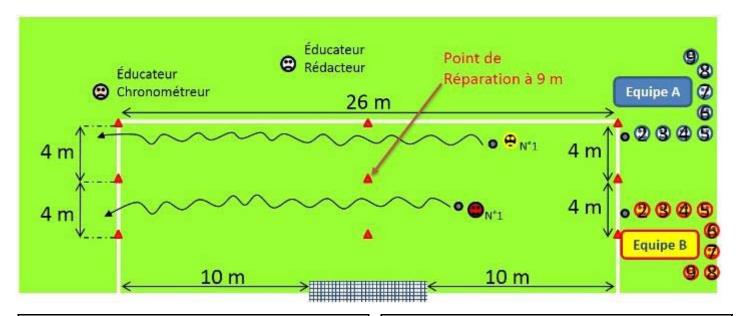
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match: 22164575



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
_	Nº lie	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

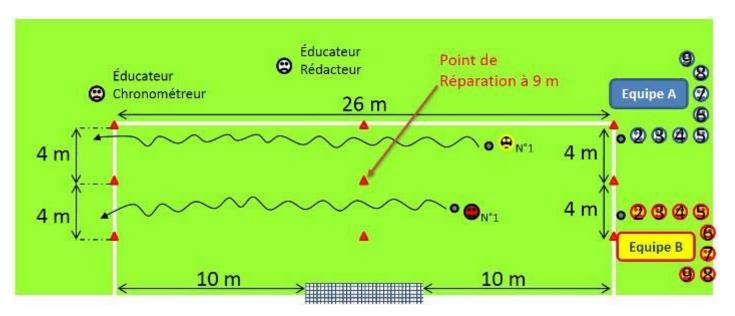
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match: 22164594



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

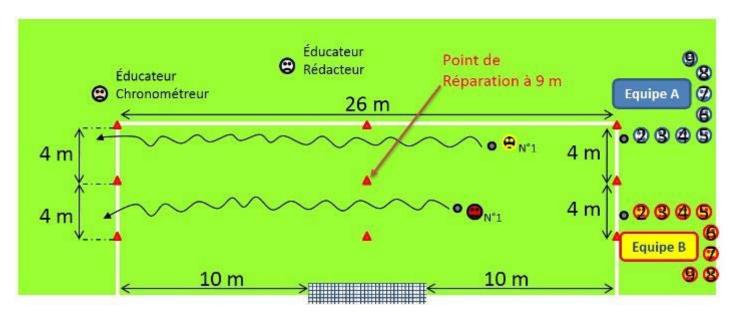
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 16/11/2019

N° match: 22164605



Club recev	ant: Monte	esson U.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

 $\underline{\text{Signature club visiteur pour approbation}}$





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

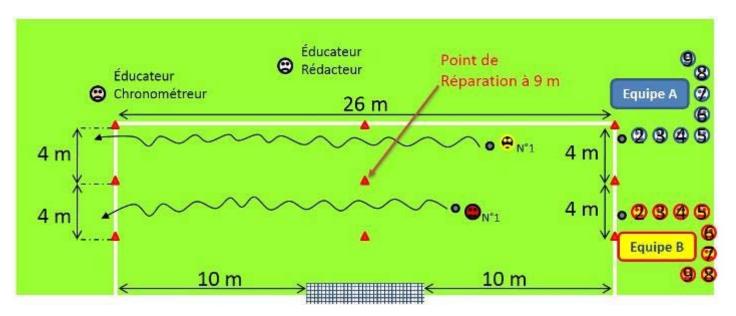
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 07/12/2019

N° match: 22164615



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

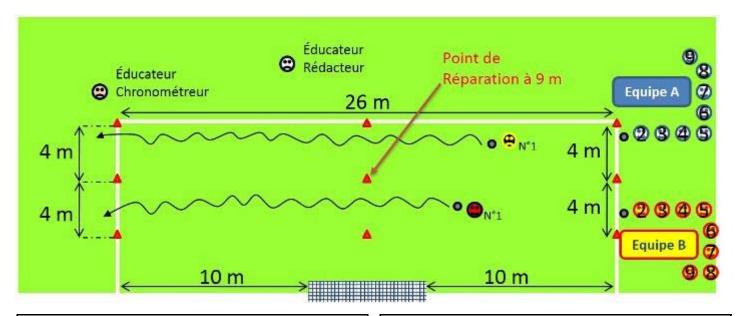
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match: 22164632



Club recev	ant: Monte	esson U.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

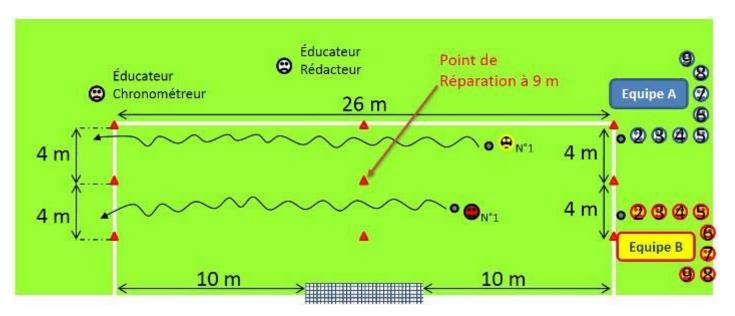
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match: 22164640



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>. </u>	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

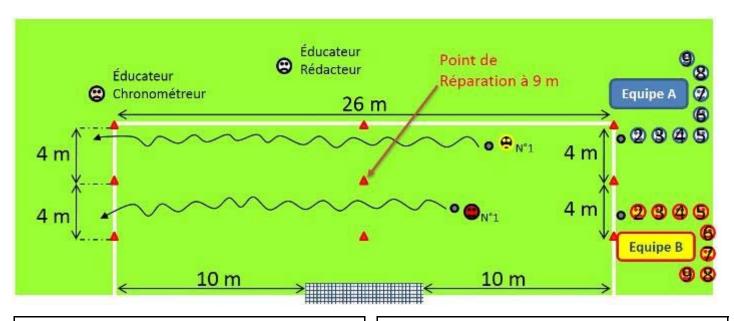
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match: 22164649



Club recev	ant: Monte	esson U.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>. </u>	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

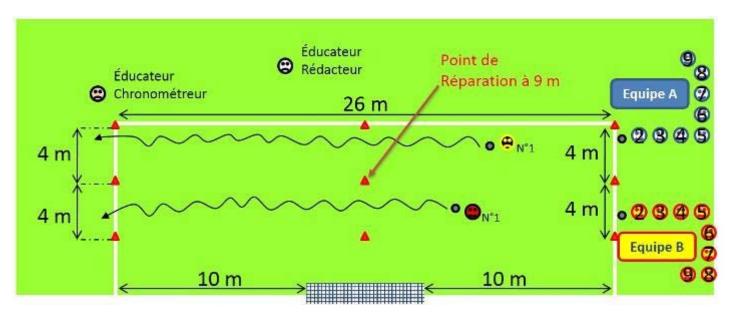
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 16/11/2019

N° match: 22164535



Club recev	ant: Monti	igny Le Bx	As 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	eence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

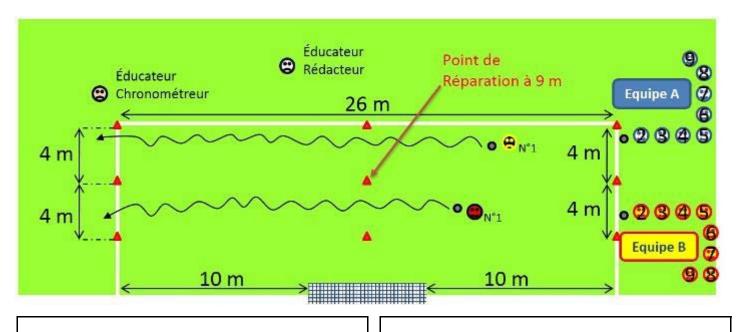
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 07/12/2019

N° match: 22164549



Club recev	vant: Mont	igny Le Bx	As 1	Club vis	siteur : Chesr	nay 78 F
N°	Points	N°	Points	N°	Points	N
1		7		1		7
2		8		2		8
3		9 (ou n°)		3		9 (ou 1
4		10 (ou n°)		4		10 (ou
5		11 (ou n°)		5		11 (ou
6		12 (ou n°)		6		12 (ou
TOTAL				TOTAL	,	
	Fiche éta	ablie par :			Fiche é	tablie pa
	NO	OM:			N	OM:
	Nº lio	cence :			N°1	icence :

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

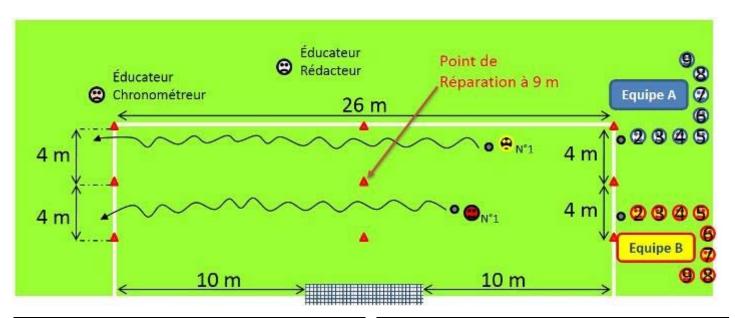
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match: 22164552



Club recev	ant: Monti	gny Le Bx	As 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

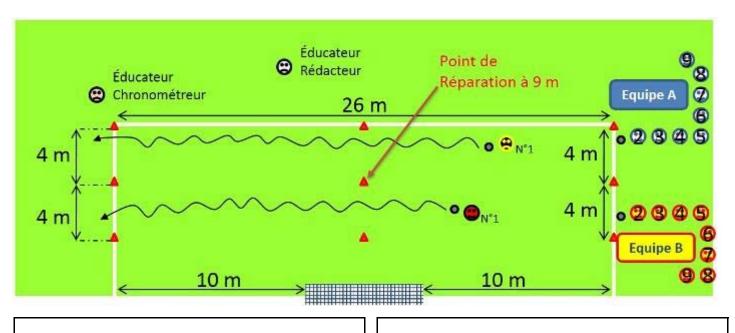
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match: 22164569



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	
	1 1 11	cence.	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
_	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

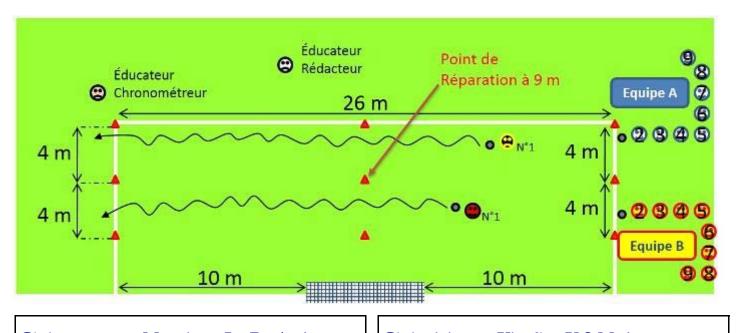
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match: 22164586



Club recev	ant: Monti	igny Le Bx	As 1	Club
N°	Points	N°	Points	N
1		7		1
2		8		2
3		9 (ou n°)		3
4		10 (ou n°)		4
5		11 (ou n°)		5
6		12 (ou n°)		6
TOTAL				ТОТ
	Fiche éta	ablie par :		
		OM:		
	Nº lic	cence:		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

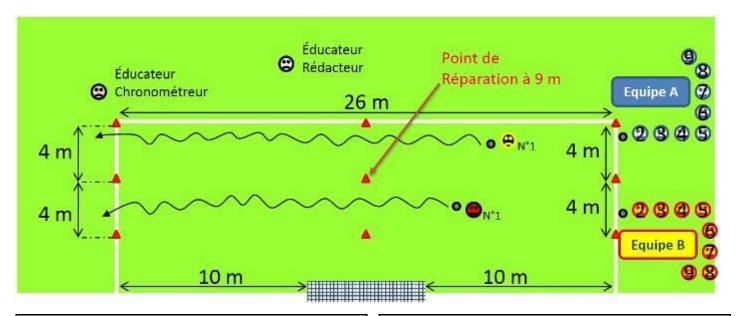
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match: 22164591



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº 1;	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

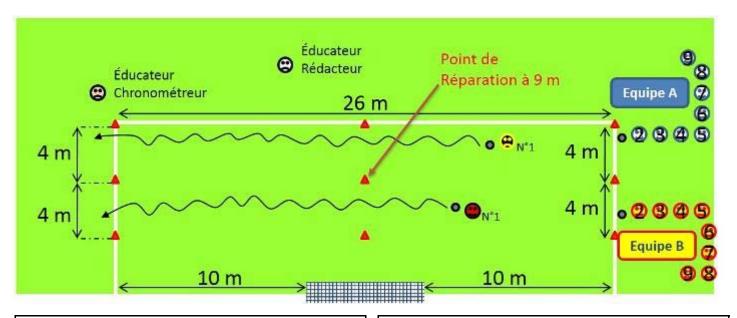
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 23/11/2019

N° match: 22164475



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

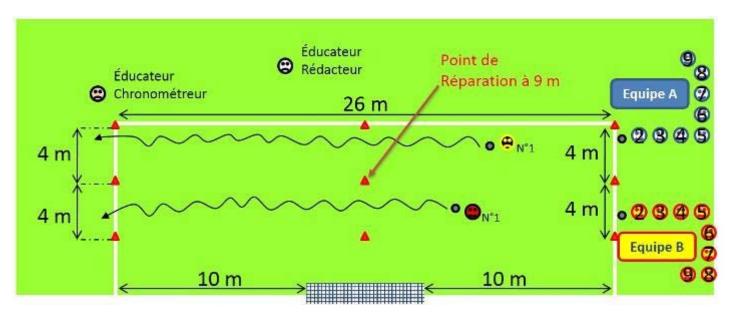
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match: 22164491



lub recevant : Mureaux O.F.C. Les 1				Club v
N°	Points	N°	Points	N°
1		7		1
2		8		2
3		9 (ou n°)		3
4		10 (ou n°)		4
5		11 (ou n°)		5
6		12 (ou n°)		6
TOTAL				ТОТА
	Fiche ét	ablie par :		
		OM:		
	N° li	cence:		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL		· ·	
	Fiche é	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

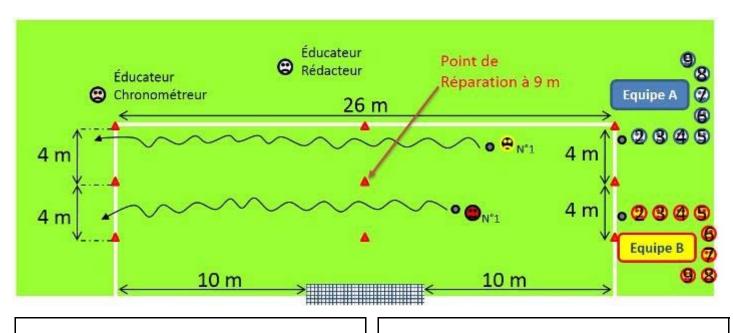
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 14/03/2020



Club recev	ant: Mure	aux O.F.C. l	Les 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

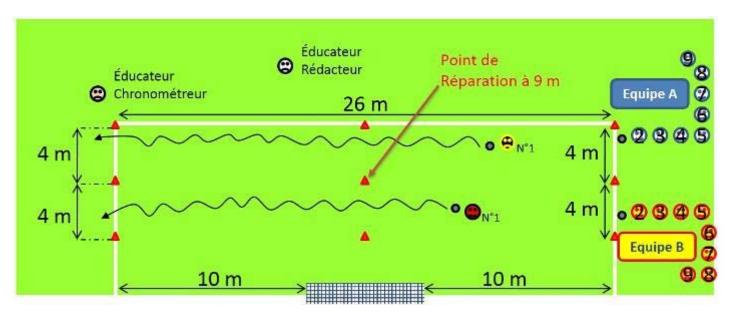
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 28/03/2020



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

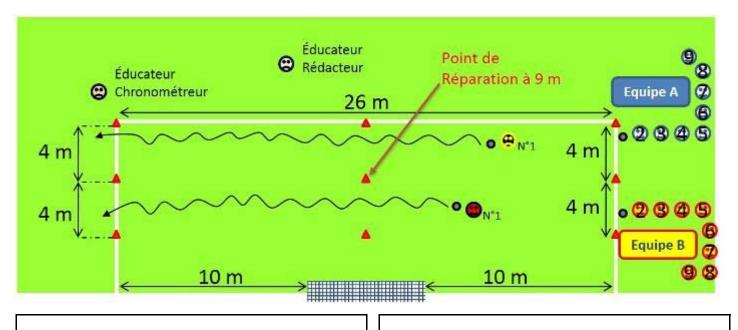
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/04/2020



Club recev	ant: Mure	aux O.F.C. I	Les 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
•	Nº lie	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

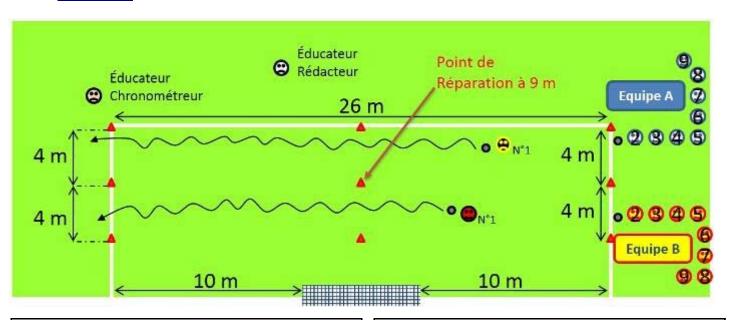
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 23/11/2019



Club recev	vant : Neau	phle-Pont. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

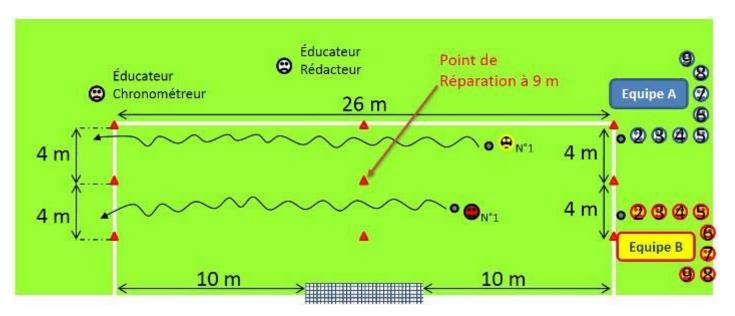
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 11/01/2020



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

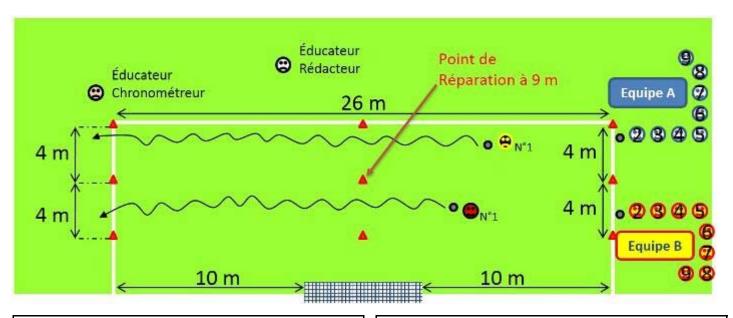
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match: 22164625



Club recev	ant : Neau	phle-Pont. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lia	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

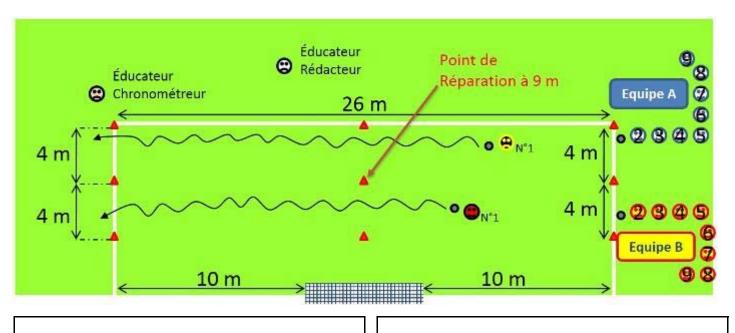
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match: 22164646



N°	Points	N°	Points
	1 01110	11	
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		-	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

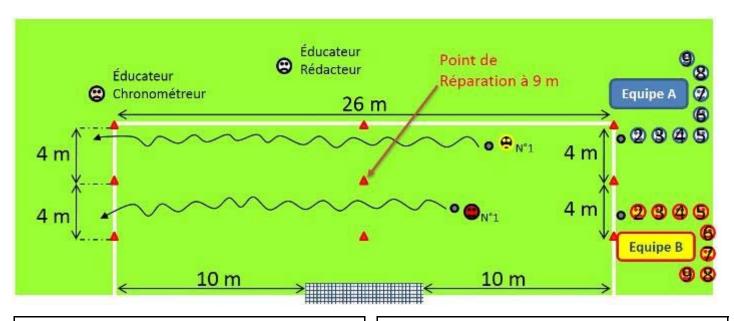
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 28/03/2020



Club recev	ant: Neau	phle-Pont. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

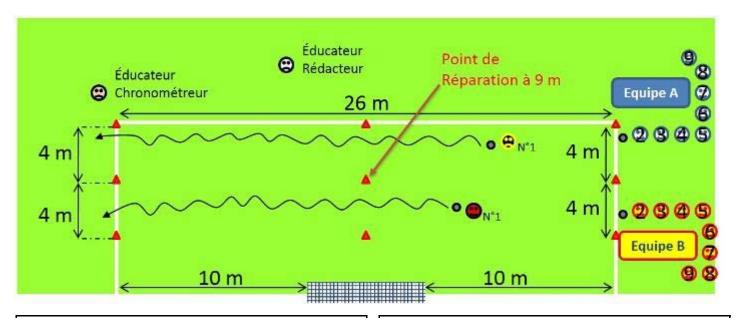
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match: 22164665



Club recev	ant: Neau	phle-Pont. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

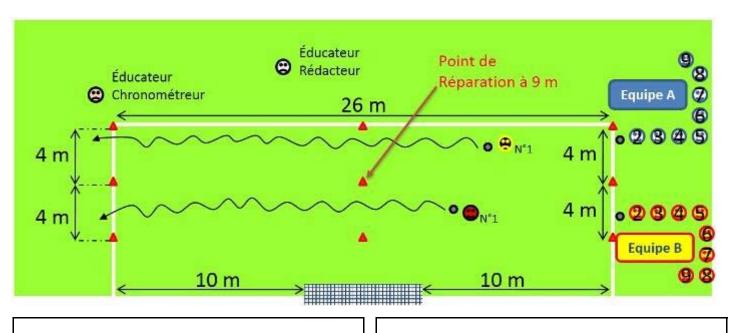
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 16/11/2019

N° match: 22164601



Club recev	ant: Paris	St Germain	Fc 2
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

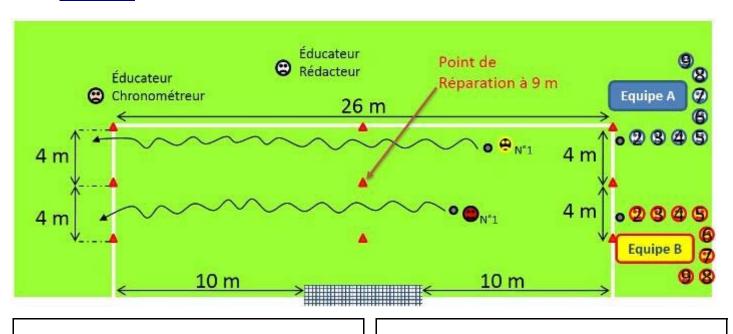
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 23/11/2019

N° match: 22164608



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	N° li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

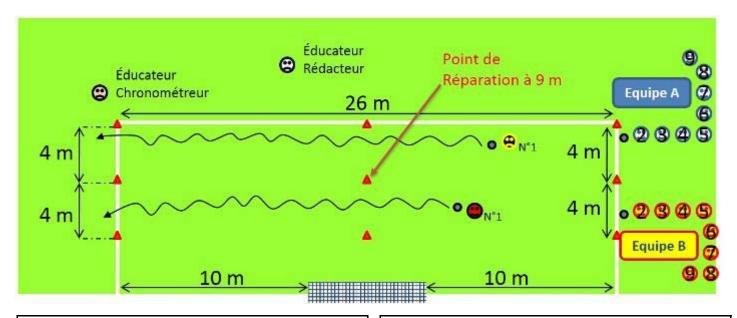
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 18/01/2020



Club recev	vant : Paris	St Germain	Fc 2
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

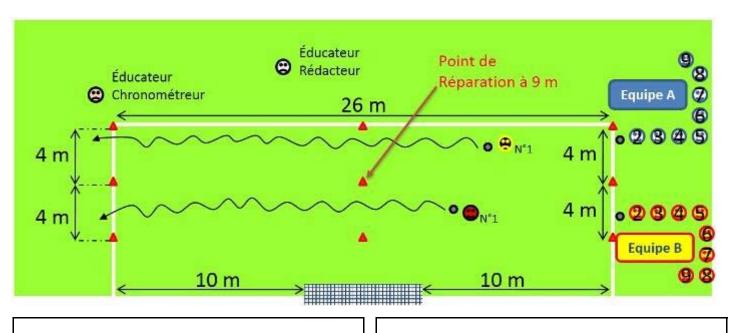
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match: 22164635



Club recev	ant: Paris	St Germain	Fc 2
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

Club visite	eur : Marly	Le Roi U.S.	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

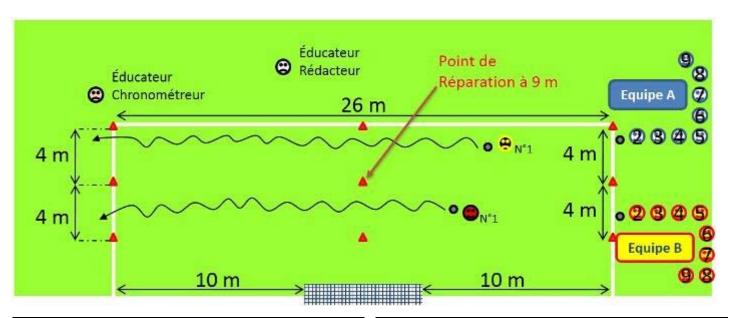
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 29/02/2020



Club recev	ant: Paris S	St Germain	Fc 2
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

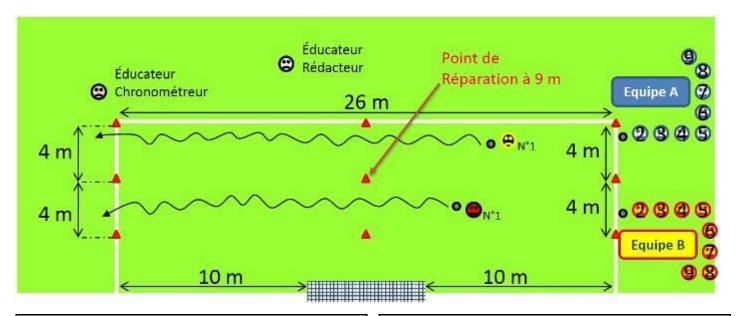
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 16/11/2019



Club recev	ant: Plaisi	rois F.O. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

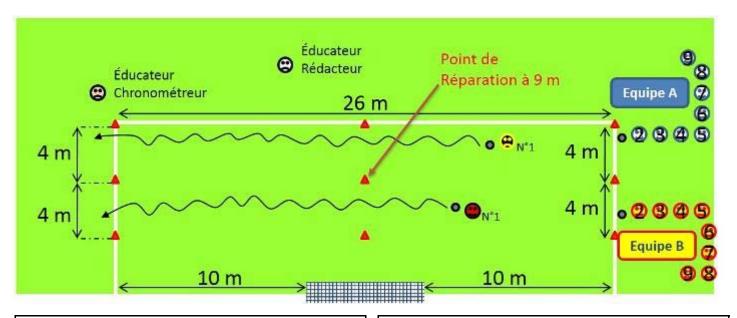
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 07/12/2019

N° match: 22164613



Club recev	ant : Plaisii	ois F.O. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

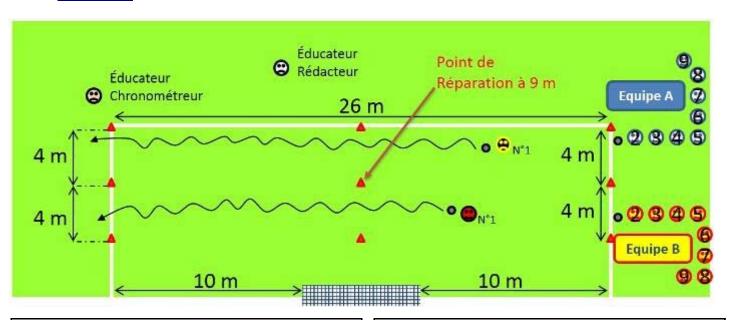
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match: 22164626



N° Points N° Points 1 7 2 8 3 9 (ou n°) 4 10 (ou n°) 5 11 (ou n°) 6 12 (ou n°) TOTAL Fiche établie par :	ints
2 8 3 9 (ou n°) 4 10 (ou n°) 5 11 (ou n°) 6 12 (ou n°) TOTAL	
3 9 (ou n°) 4 10 (ou n°) 5 11 (ou n°) 6 12 (ou n°) TOTAL	
4 10 (ou n°) 5 11 (ou n°) 6 12 (ou n°) TOTAL	
5 11 (ou n°) 6 12 (ou n°) TOTAL	
6 12 (ou n°) TOTAL	
TOTAL	
Fiche établie par :	
NOM:	
Nº licence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

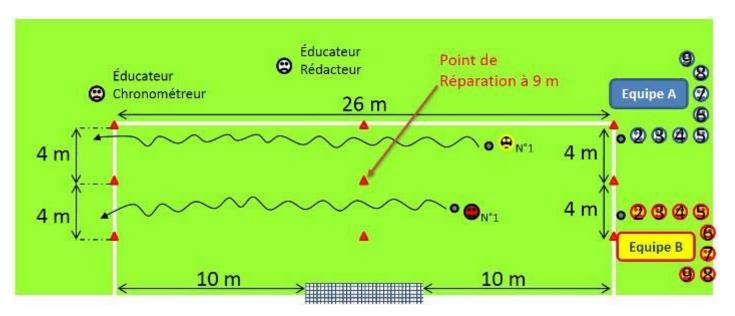
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match: 22164634



Club recevant : Plaisirois F.O. 1				
N°	Points	N° Poin		
1		7		
2		8		
3		9 (ou n°)		
4		10 (ou n°)		
5		11 (ou n°)		
6		12 (ou n°)		
TOTAL				
	Fiche éta	ablie par :		
	NO	OM:		
	Nº lio	cence:		

N°	Points	N° Points				
1		7				
2		8				
3		9 (ou n°)				
4		10 (ou n°)				
5		11 (ou n°)				
6		12 (ou n°)				
TOTAL						
	Fiche éta	ablie par :				
	NO	OM:				
	Nº lio	cence :				

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

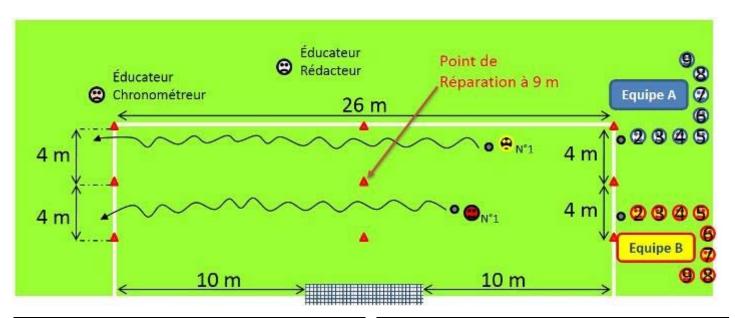
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 29/02/2020



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

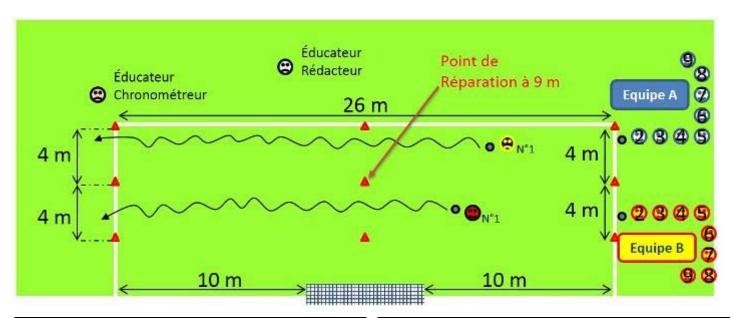
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 16/11/2019



Club recevant : Poissy As 1				
N°	Points	N° Point		
1		7		
2		8		
3		9 (ou n°)		
4		10 (ou n°)		
5		11 (ou n°)		
6		12 (ou n°)		
TOTAL				
	Fiche éta	ıblie par :		
	NO	OM :		
	Nº lic	ence:		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

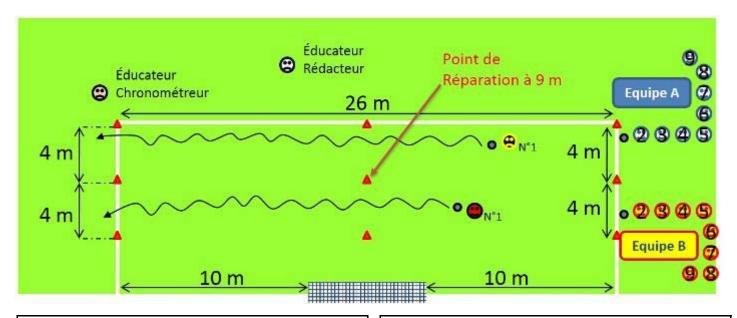
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 07/12/2019



Club recev	Club recevant : Poissy As 1			Club visiteur : Rosny S/Seine C.S.M. 1			
N°	Points	N°	Points	N°	Points	N°	Points
1		7		1		7	
2		8		2		8	
3		9 (ou n°)		3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)		4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)		5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)		6		12 (ou n°)	
TOTAL				TOTAL			
	Fiche établie par :		Fiche établie par :				
	NOM:			NOM:			
	N° licence :				Nº lic	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

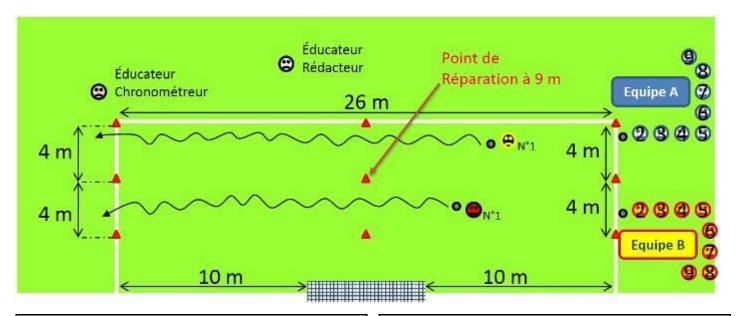
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164487



Club recevant: Poissy As 1					
N°	Points	N° Point			
1		7			
2		8			
3		9 (ou n°)			
4		10 (ou n°)			
5		11 (ou n°)			
6		12 (ou n°)			
TOTAL					
	Fiche éta	ıblie par :			
NOM:					
Nº licence:					

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

 $\underline{\hbox{Signature club visiteur pour approbation}}$



Signature club recevant pour approbation



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

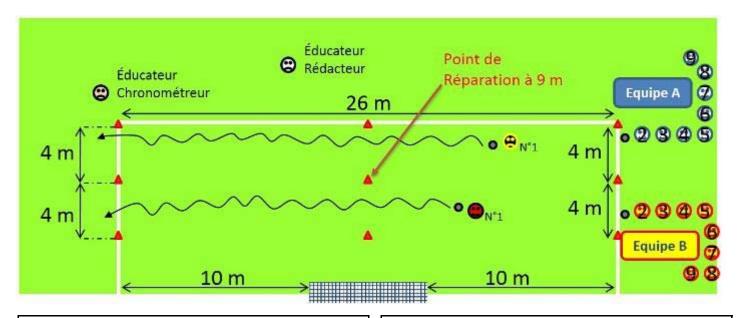
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match: 22164509



Club recev	Club recevant : Poissy As 1				eur
N°	Points	N°	Points	N°	I
1		7		1	
2		8		2	
3		9 (ou n°)		3	
4		10 (ou n°)		4	
5		11 (ou n°)		5	
6		12 (ou n°)		6	
TOTAL				TOTAL	
	Fiche éta	ablie par :			
		OM:			
	Nº lio	cence :			

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1;	cence :	





Signature club recevant pour approbation



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

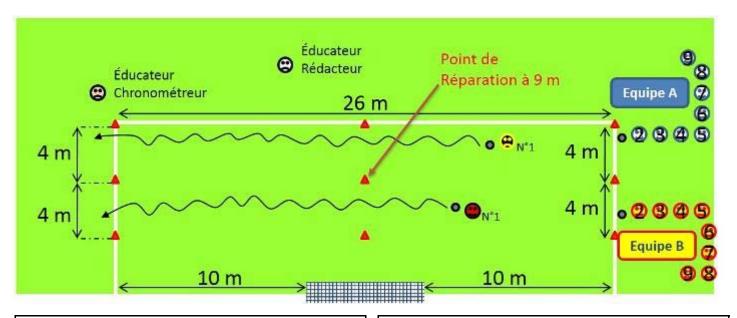
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match: 22164518



Club recev	ant: Poissy	Club visite	eur : Fonte		
N°	Points	N°	Points	N°	Points
1		7		1	
2		8		2	
3		9 (ou n°)		3	
4		10 (ou n°)		4	
5		11 (ou n°)		5	
6		12 (ou n°)		6	
TOTAL				TOTAL	
	Fiche éta	ablie par :			Fiche é
	NC	OM:			N
	Nº lio	cence :			N° 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

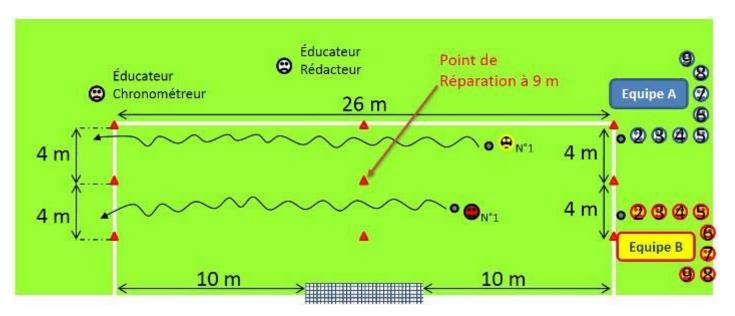
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 28/03/2020



Club recevant: Poissy As 1							
N°	Points	N°	Points				
1		7					
2		8					
3		9 (ou n°)					
4		10 (ou n°)					
5		11 (ou n°)					
6		12 (ou n°)					
TOTAL	TOTAL						
Fiche établie par :							
NOM:							
	Nº lic	eence :					

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

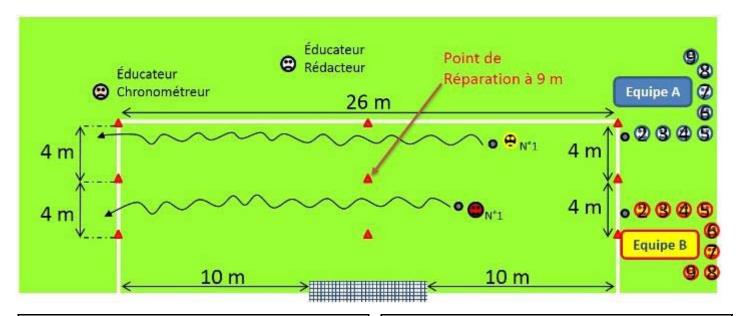
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 16/11/2019

N° match: 22164533



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lio	cence :	





Signature club recevant pour approbation



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

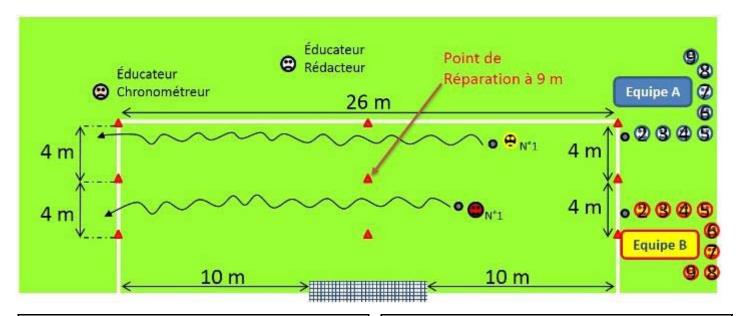
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 11/01/2020



Club recev	vant: Ramb	ouillet Yvel	ines 1	Club visite	eur : I
N°	Points	N°	Points	N°	Po
1		7		1	
2		8		2	
3		9 (ou n°)		3	
4		10 (ou n°)		4	
5		11 (ou n°)		5	
6		12 (ou n°)		6	
TOTAL				TOTAL	
	Fiche éta	ablie par :			F
	NC	OM:			
	Nº lio	cence :			

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

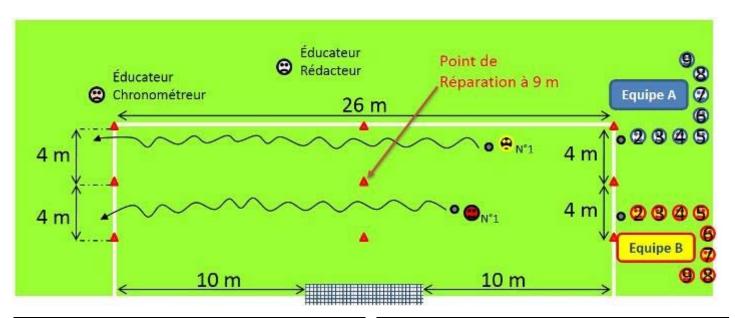
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 14/03/2020



Club recevant : Rambouillet Yvelines 1							
N°	Points	N°	Points				
1		7					
2		8					
3		9 (ou n°)					
4		10 (ou n°)					
5		11 (ou n°)					
6		12 (ou n°)					
TOTAL	TOTAL						
Fiche établie par :							
NOM:							
	Nº lic	ence:					

	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		-	
	Fiche ét	tablie par :	
	NO	OM:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

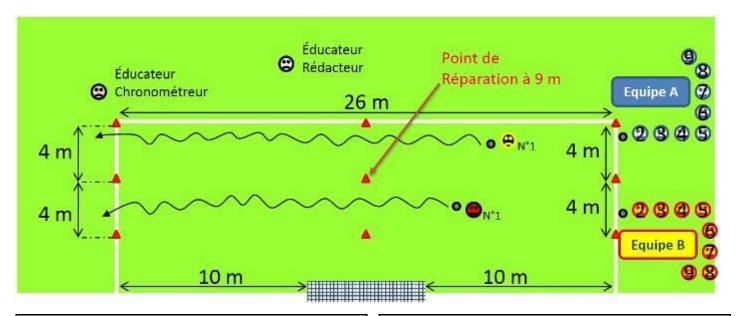
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 21/03/2020



Club recevant : Rambouillet Yvelines 1						
N°	Points	N°	Points			
1		7				
2		8				
3		9 (ou n°)				
4		10 (ou n°)				
5		11 (ou n°)				
6		12 (ou n°)				
TOTAL						
Fiche établie par :						
	NC	OM:				
	Nº lio	cence :				

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		-	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

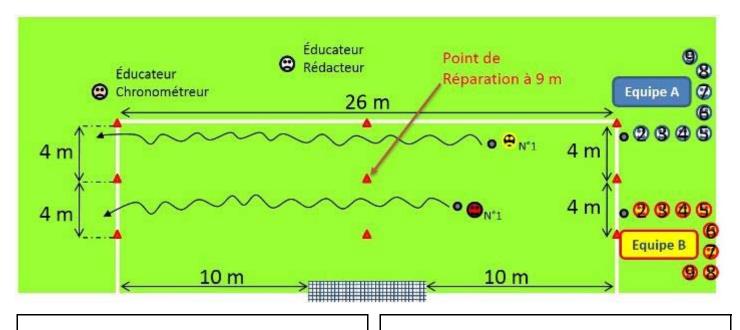
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 28/03/2020



Club recev	ant: Ramb	ouillet Yvel	ines 1			
N°	Points	N°	Points			
1		7				
2		8				
3		9 (ou n°)				
4		10 (ou n°)				
5		11 (ou n°)				
6		12 (ou n°)				
TOTAL						
Fiche établie par :						
	NC	OM :				
	Nº lic	cence :				

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

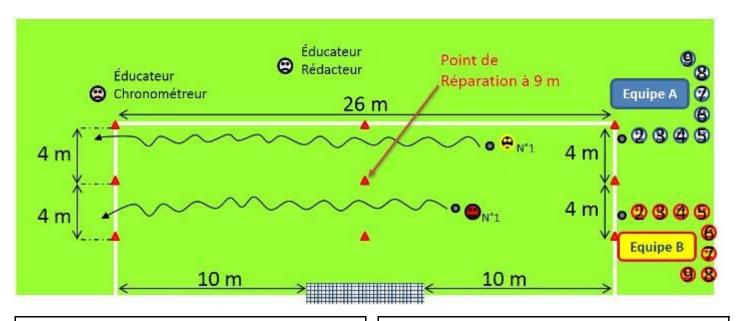
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 23/11/2019



Club recev	ant: Rosny	S/Seine C.	.S.M. 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lic	eence:	

N°	Points	N°	Points			
1		7				
2		8				
3		9 (ou n°)				
4		10 (ou n°)				
5		11 (ou n°)				
6		12 (ou n°)				
ГОТАL						
	Fiche ét	ablie par :				
	N	OM:				
	Nº li	cence :				







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

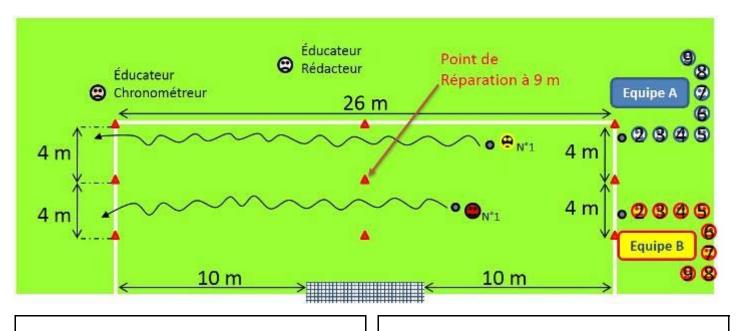
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match: 22164488



Club recev	ant: Rosny	Club visite	eur : Tra		
N°	Points	N°	Points	N°	Point
1		7		1	
2		8		2	
3		9 (ou n°)		3	
4		10 (ou n°)		4	
5		11 (ou n°)		5	
6		12 (ou n°)		6	
TOTAL				TOTAL	
	Fiche éta	ablie par :			Fiche
	NC	OM:			
	Nº lio	cence :			N

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





Signature club recevant pour approbation



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

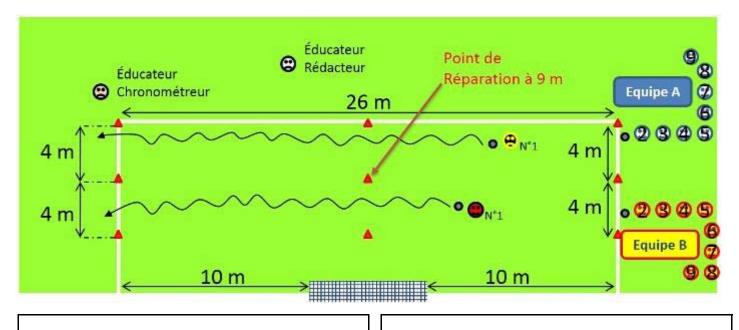
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match: 22164513



Club recev	vant: Rosny	y S/Seine C.	S.M. 1	Club visite	eur : Carrie	res Gresillon	ıs 1
N°	Points	N°	Points	N°	Points	N°	P
1		7		1		7	
2		8		2		8	
3		9 (ou n°)		3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)		4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)		5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)		6		12 (ou n°)	
TOTAL				TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :			Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:			NO	OM:	
	Nº lio	cence:			N° li	cence :	
							_



Signature club recevant pour approbation

Points



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

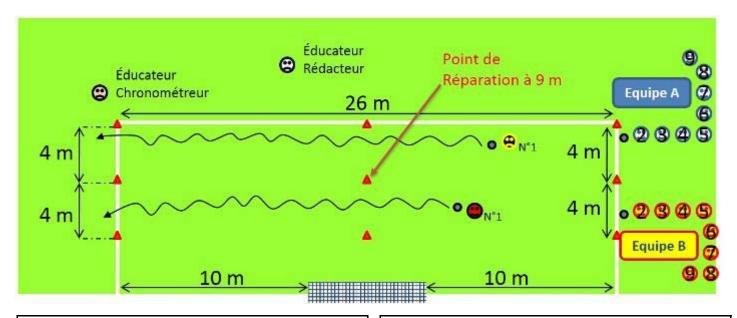
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 21/03/2020



Club recev	vant : Rosny	S/Seine C.	S.M. 1	Club visite	eur : Croissy	y U.S. 1	
N°	Points	N°	Points	N°	Points	N°	Points
1		7		1		7	
2		8		2		8	
3		9 (ou n°)		3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)		4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)		5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)		6		12 (ou n°)	
TOTAL				TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :			Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:			NC	OM:	
	Nº lic	cence :			Nº lic	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

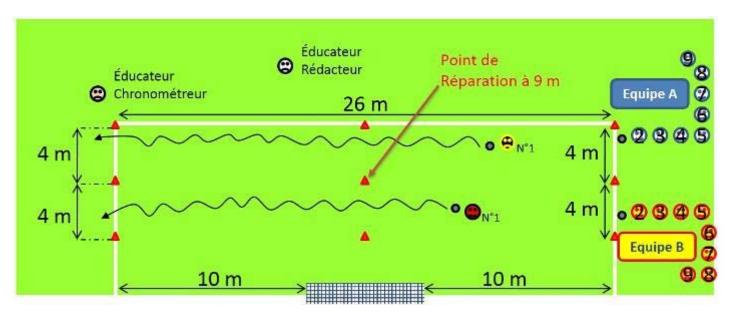
Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 28/03/2020



N°	Points	N°	Points	N
1		7		1
2		8		2
3		9 (ou n°)		3
4		10 (ou n°)		4
5		11 (ou n°)		5
6		12 (ou n°)		6
TOTAL		<u>'</u>		ТОТ
	Fiche ét	tablie par :		
		OM:		
	Nº li	cence :		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº 1ia	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

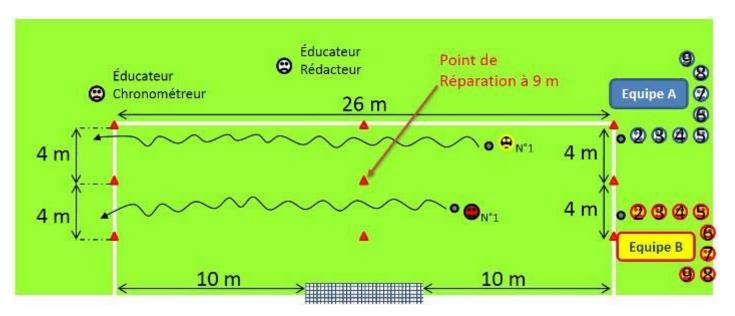
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match : 22164529



Club recev	vant: Rosny	y S/Seine C.	S.M. 1	Club visite	eur : Carrie	res S/Seine	Us 1
N°	Points	N°	Points	N°	Points	N°	Po
1		7		1		7	
2		8		2		8	
3		9 (ou n°)		3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)		4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)		5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)		6		12 (ou n°)	
TOTAL				TOTAL			
Fiche établie par :			Fiche établie par :				
		OM:				OM:	
	Nº lio	cence :			Nº li	cence:	



Points



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

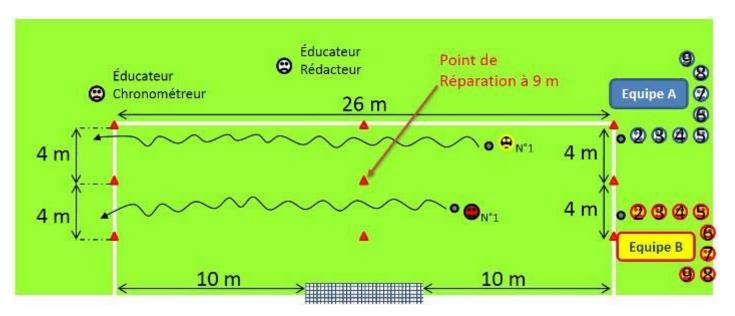
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 07/12/2019

N° match: 22164478



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		'	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

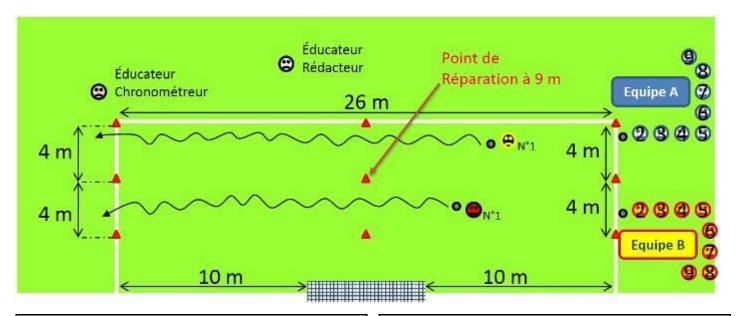
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164489



Club recev	ant: Sartro	ouville F.C. 1	-				
N°	Points	N°	Points				
1		7					
2		8					
3		9 (ou n°)					
4		10 (ou n°)					
5		11 (ou n°)					
6		12 (ou n°)					
TOTAL							
Fiche établie par :							
NOM:							
	Nº lio	cence :					

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
_	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

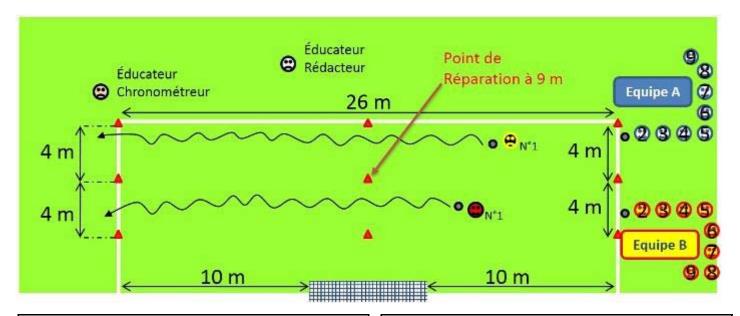
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match: 22164511



Club recevant : Sartrouville F.C. 1						
N°	Points	N°	Points			
1		7				
2		8				
3		9 (ou n°)				
4		10 (ou n°)				
5		11 (ou n°)				
6		12 (ou n°)				
TOTAL						
Fiche établie par :						
NOM:						
Nº licence:						

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

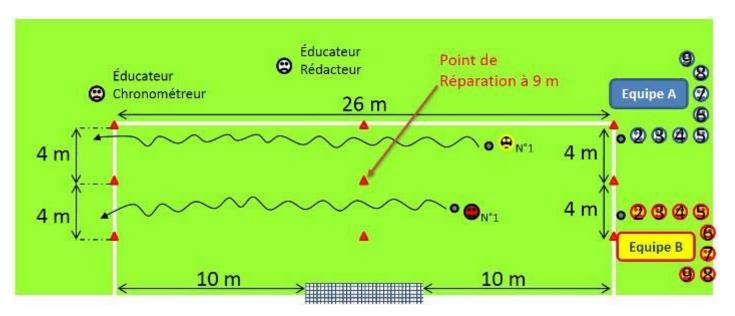
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match: 22164516



Club recev	ant : Sartro	ouville F.C. 1	<u> </u>
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

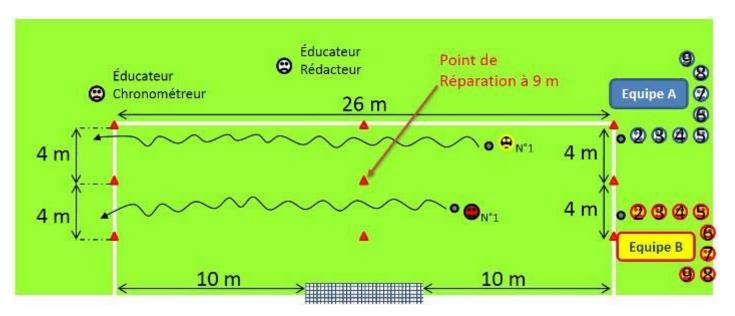
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match: 22164527



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

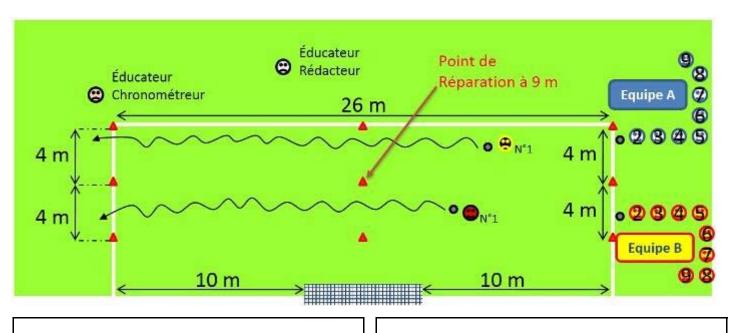
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 16/11/2019

N° match: 22164536



Club recev	ant: St Ge	rmain En L	aye 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	N° lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

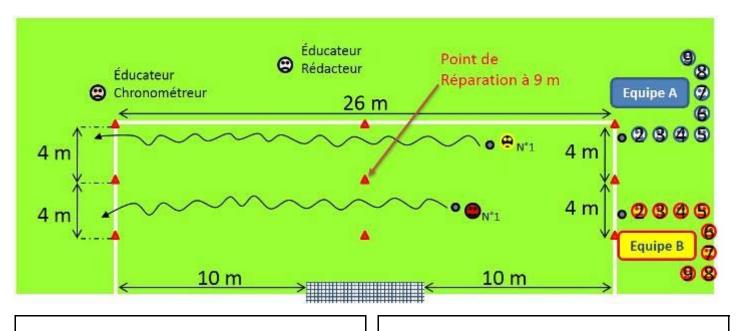
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 07/12/2019

N° match: 22164546



Club recev	ant: St Ge	rmain En L	aye 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

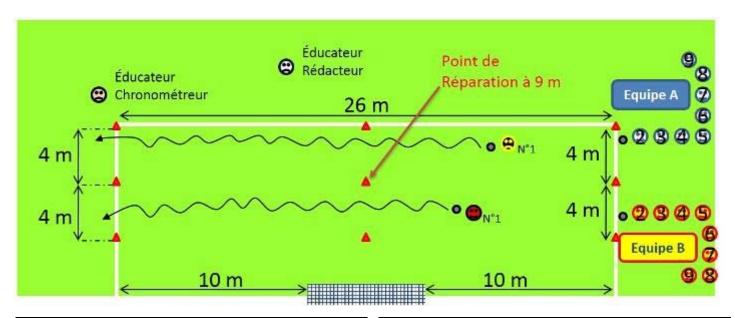
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match: 22164559



Club recev	vant : St Gei	rmain En L	aye 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

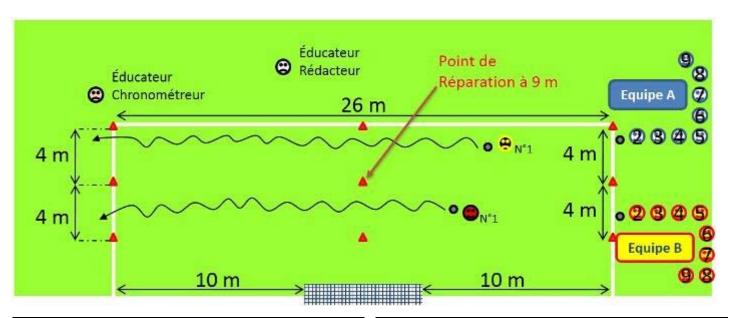
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match: 22164567



Club recev	ant: St Ger	rmain En L	aye 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

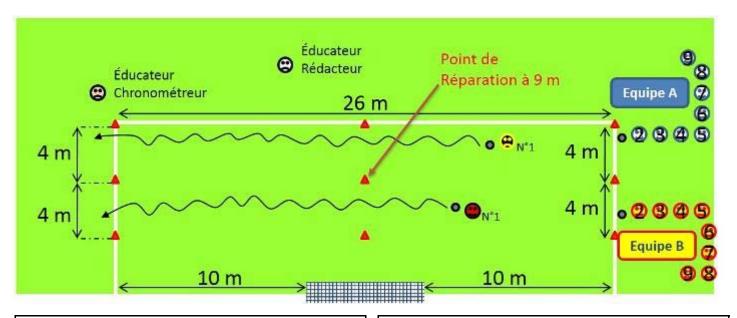
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 23/11/2019

N° match: 22164474



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lic	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

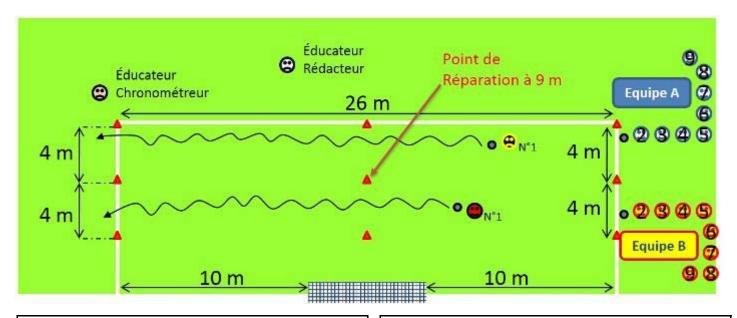
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match: 22164494



Club recev	vant : Trapp	es E.S. 1		Club visite	eur : Carriei	res S/Seine	Us 1
N°	Points	N°	Points	N°	Points	N°	Points
1		7		1		7	
2		8		2		8	
3		9 (ou n°)		3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)		4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)		5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)		6		12 (ou n°)	
TOTAL				TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :			Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:			NC	DM:	
	N° licence :				Nº lio	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

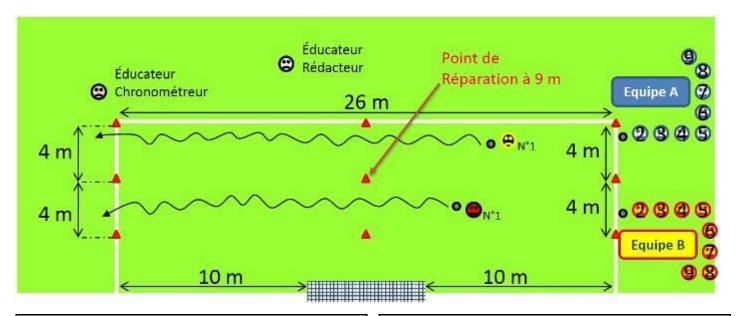
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match: 22164501



Club recev	ant : Trapp	es E.S. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		'	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

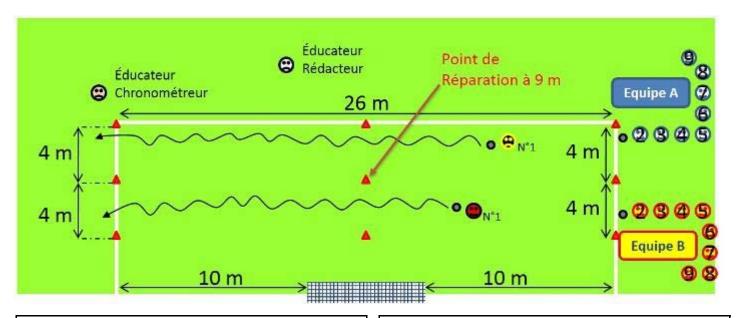
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match : 22164505



Club recev	ant : Trapp	es E.S. 1		Clu
N°	Points	N°	Points	
1		7		
2		8		
3		9 (ou n°)		
4		10 (ou n°)		
5		11 (ou n°)		
6		12 (ou n°)		
TOTAL				Т
	Fiche éta	ablie par :		
		OM:		
	Nº lio	cence :		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

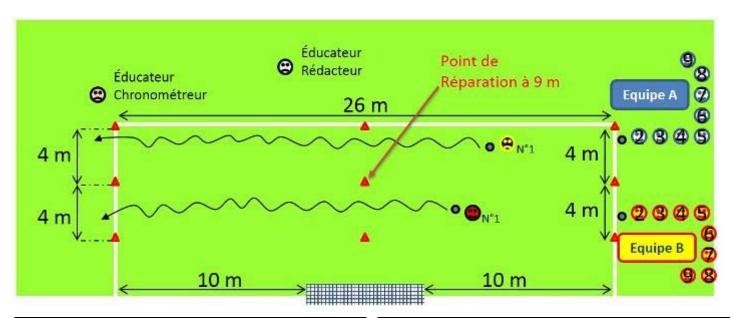
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 16/11/2019

N° match: 22164469



Club recev	ant : Velizy	Asc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	icence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

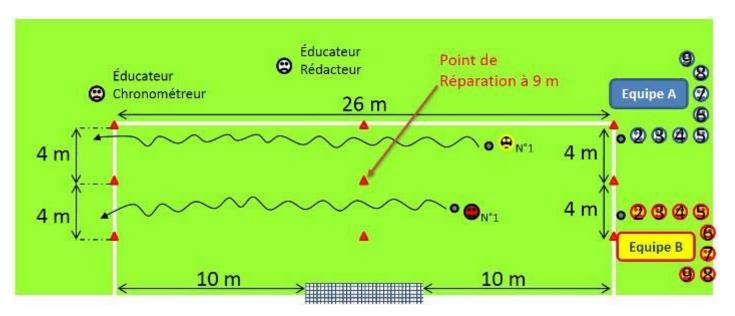
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 07/12/2019

N° match: 22164479



Club recev	ant: Velizy	Asc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

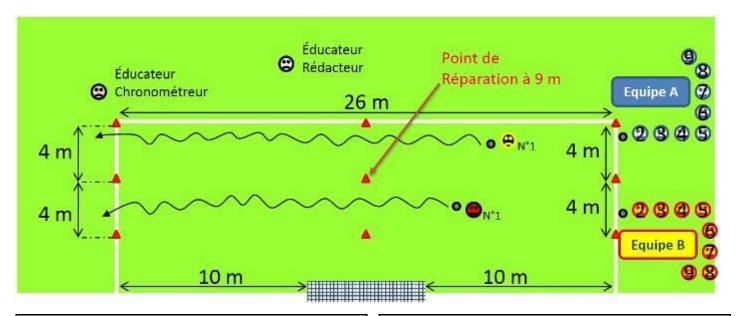
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match: 22164492



Club recev	ant: Velizy	Asc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

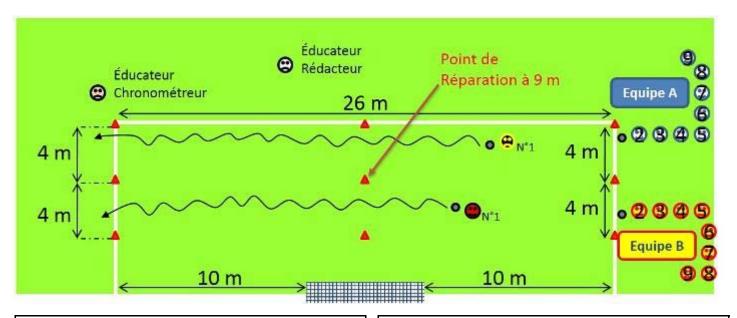
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match: 22164500



Club recev	ant: Velizy	Asc 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

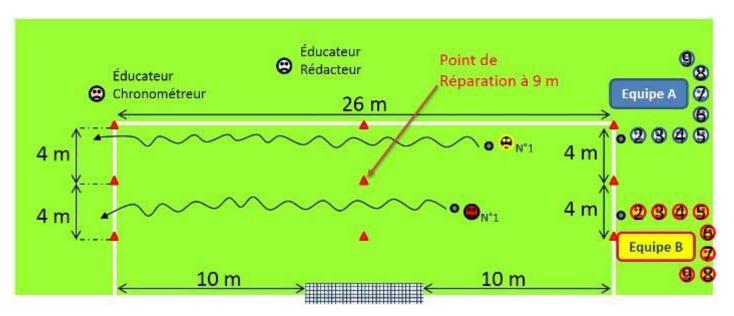
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match: 22164507



Club recev	ub recevant : Velizy Asc 1			Club visit	eı
N°	Points	N°	Points	N°	
1		7		1	Ì
2		8		2	Ì
3		9 (ou n°)		3	
4		10 (ou n°)		4	
5		11 (ou n°)		5	
6		12 (ou n°)		6	
TOTAL				TOTAL	
	Fiche ét	ablie par :			
		OM:			
	Nº lie	cence:			
				1 1	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

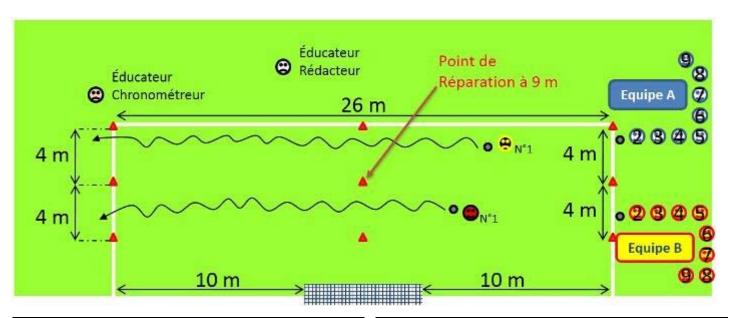
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 07/12/2019

N° match: 22164550



Club recev	ant: Verne	uil Entente	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM :	
	Nº lio	ence :	

Club visite	eur : Yveline	es/Montfort	:1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	



Signature club visiteur pour approbation



- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

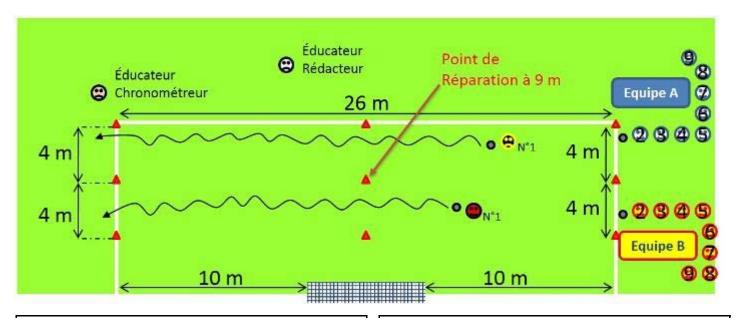
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match: 22164563



Club recev	ant : Verne	uil Entente	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>. </u>	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

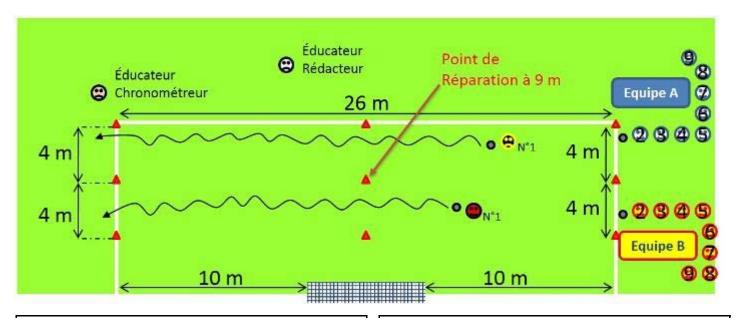
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match: 22164571



Club recev	ant : Verne	uil Entente	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

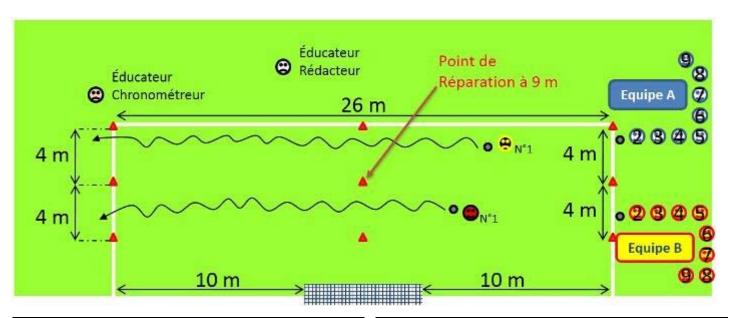
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match : 22164584



Club recev	ant: Verne	uil Entente	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N(OM:	
	Nº lie	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

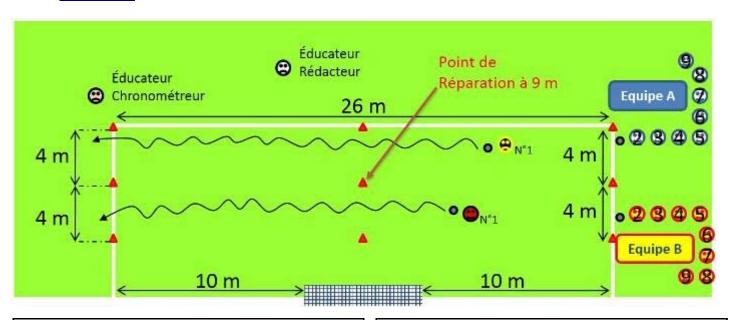
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match: 22164588



Club recev	ant : Verne	euil Entente	1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

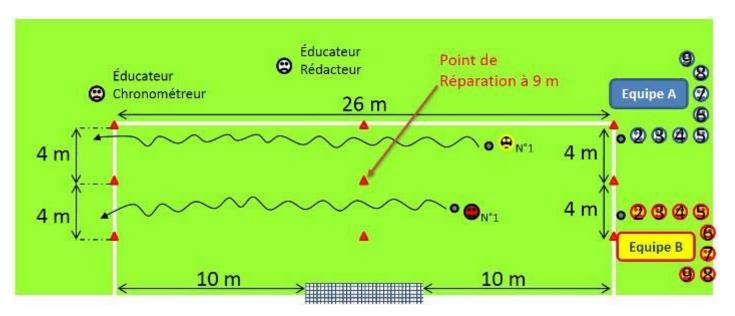
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 23/11/2019

N° match: 22164606



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº 1i	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

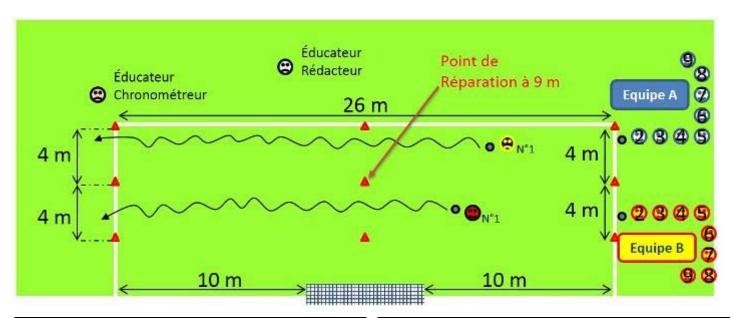
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match: 22164618



Club recev	ant : Versai	illes 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

Club visite	eur : Houille	es A.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	ence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

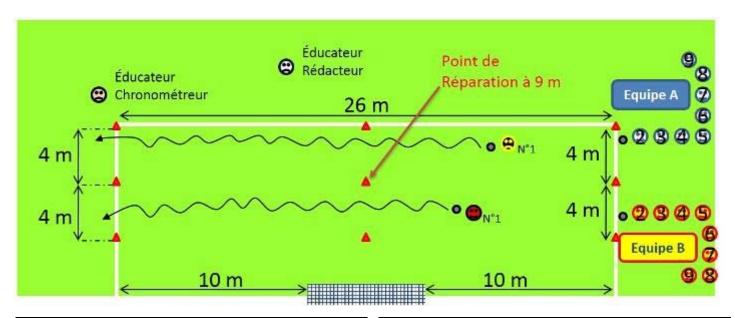
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match: 22164624



Club recev	vant : Versai	illes 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

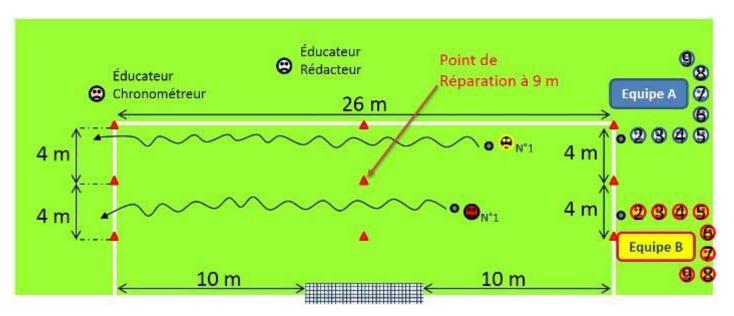
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match: 22164642



Club recev	ant: Versai	illes 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

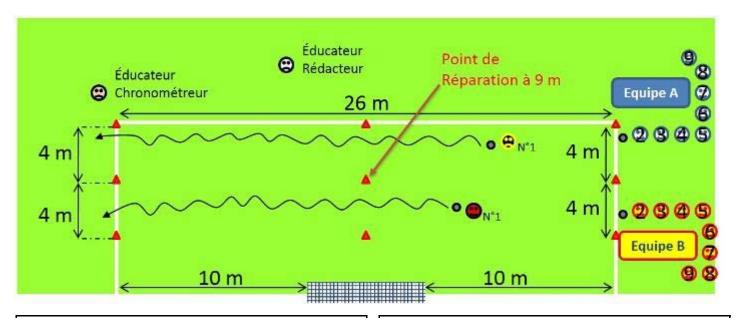
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match: 22164660



Club recev	ant : Versai	illes 78 Fc 2	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

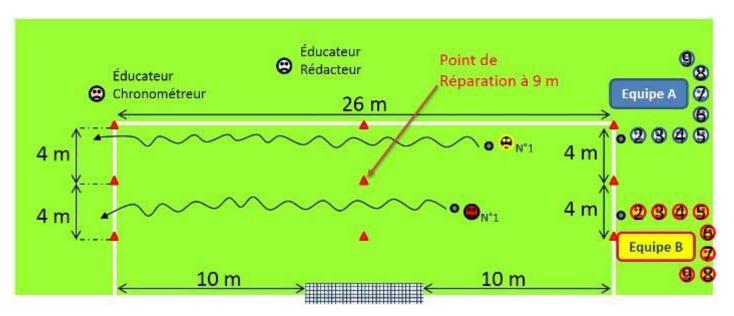
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 16/11/2019

N° match: 22164600



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
		OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

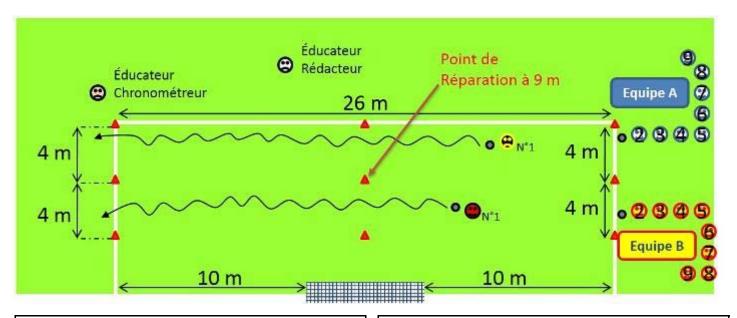
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 07/12/2019

N° match: 22164614



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	N(OM:	
	Nº lie	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

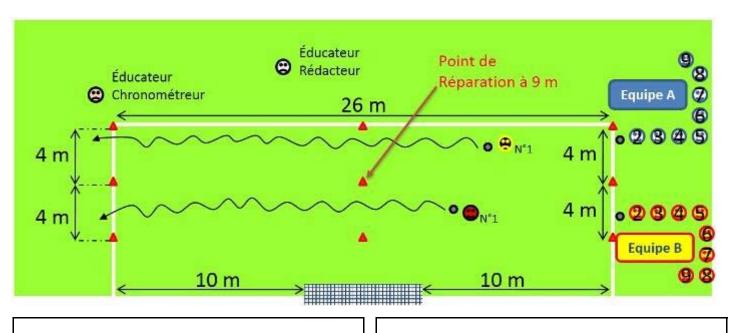
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match: 22164621



Club recev	ant : Villen	nes Orgeva	11
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	eence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

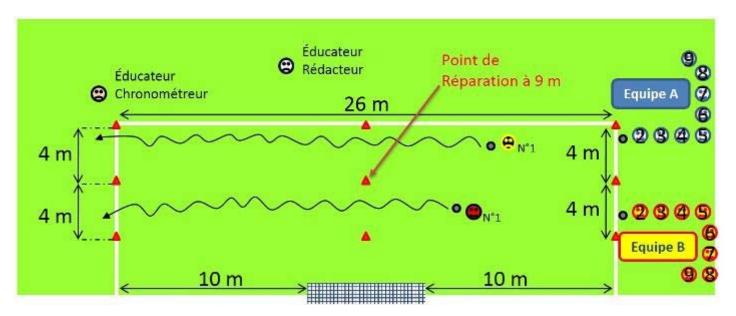
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match: 22164643



Club recev	ant : Villen	nes Orgeva	11
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

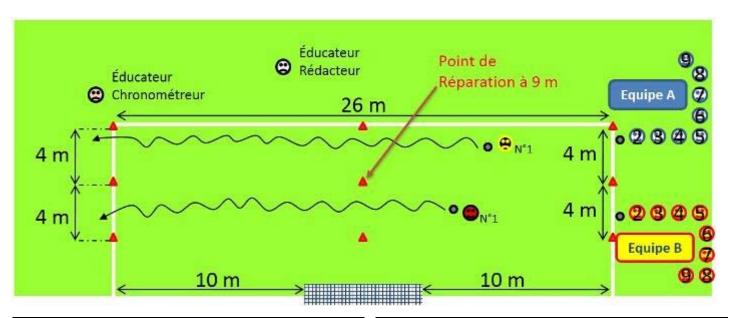
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match: 22164652



			1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

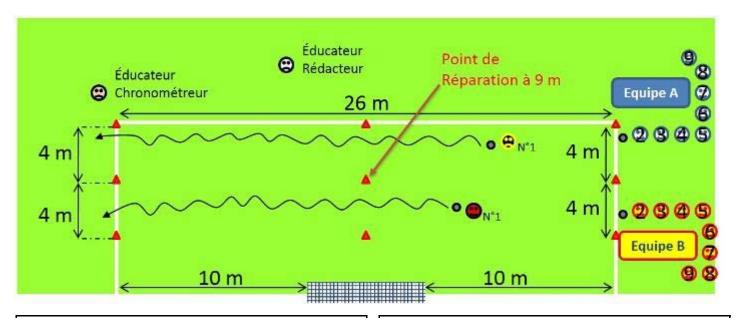
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match: 22164659



Club recev	ant : Villen	nes Orgeva	11
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

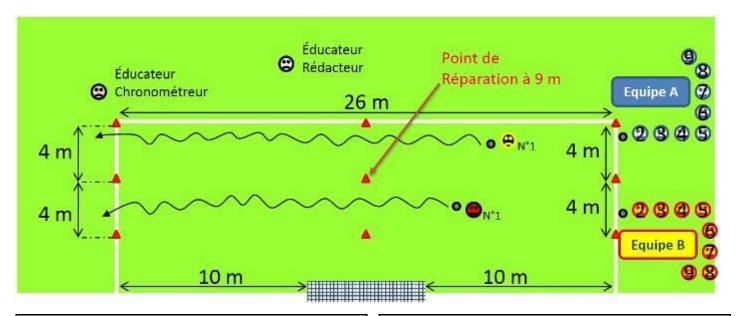
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 23/11/2019

N° match: 22164543



Club recev	ant: Virofl	ay U.S.M. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

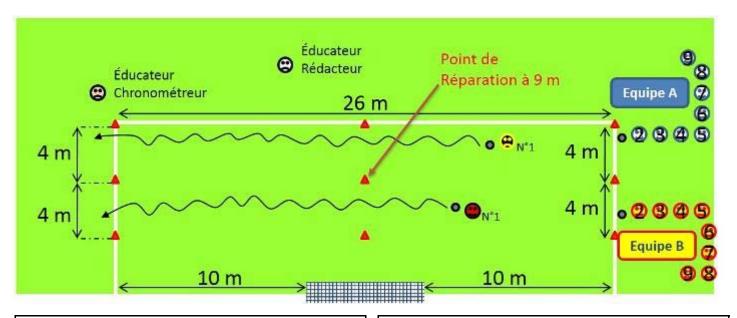
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match: 22164562



Club recev	vant : Virofl	ay U.S.M. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence :	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

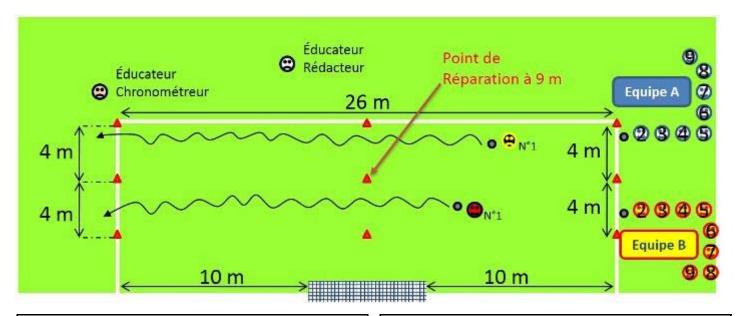
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match: 22164570



Club recev	ant: Virofl	ay U.S.M. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

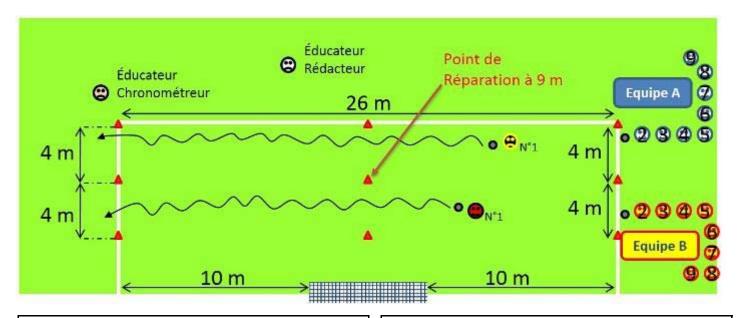
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match: 22164596



Club recev	vant : Virofl	ay U.S.M. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
		OM:	
	Nº li	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

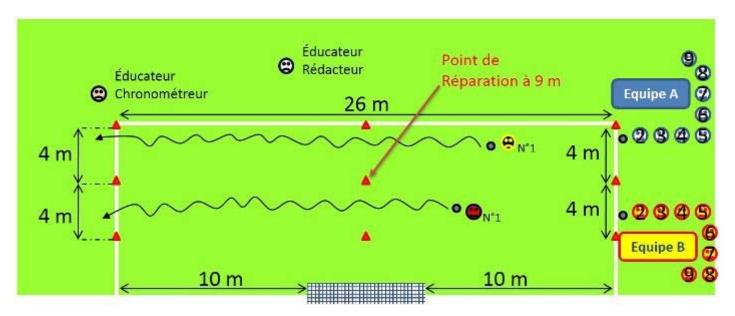
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 16/11/2019

N° match: 22164470



ub recevant : Voisins F.C. 1				Club visite
N°	Points	N°	Points	N°
1		7		1
2		8		2
3		9 (ou n°)		3
4		10 (ou n°)		4
5		11 (ou n°)		5
6		12 (ou n°)		6
TOTAL		1		TOTAL
	Fiche éta	ablie par :		
		OM:		
	N° lio	cence :		

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

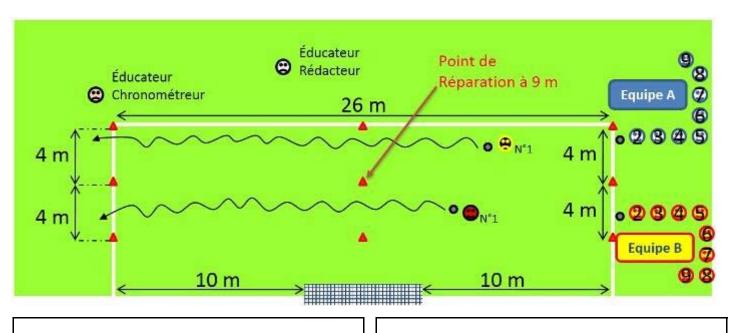
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 07/12/2019

N° match: 22164483



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	N° lie	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

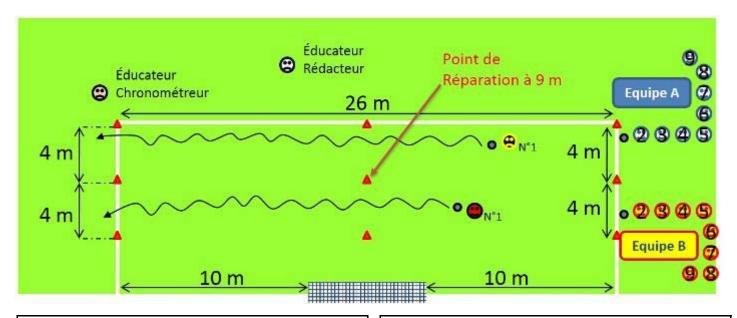
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match: 22164496



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence:	







- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

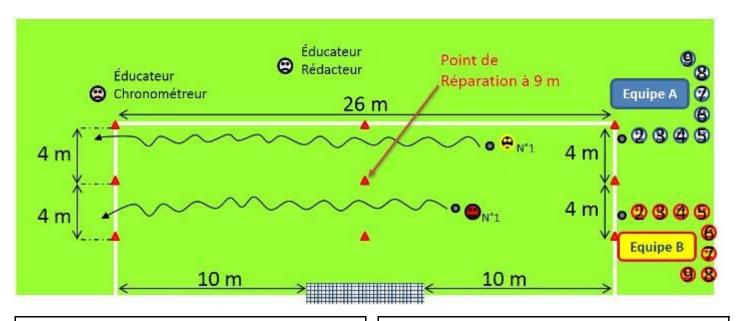
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match : 22164504



Club recev	ant: Voisir	ns F.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NC	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
_	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

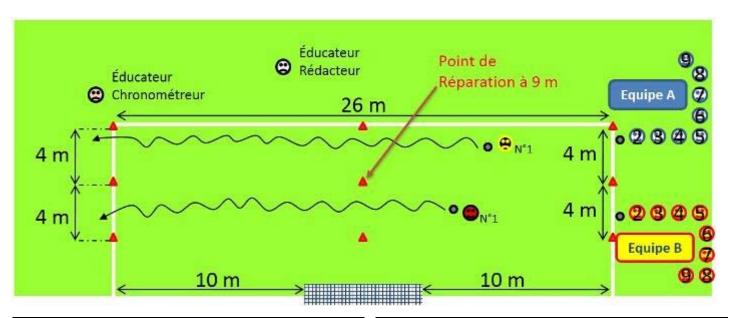
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match : 22164517



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	N° li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

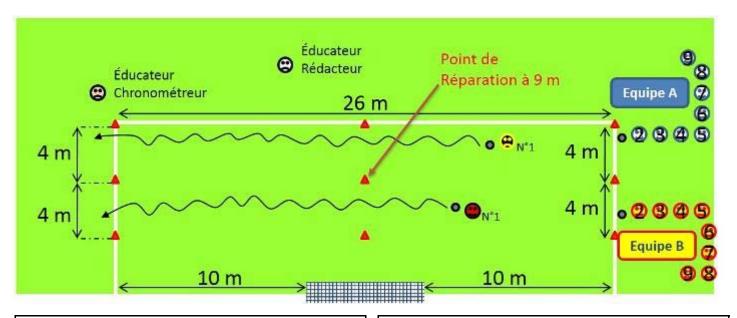
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Promotion

Match du 28/03/2020

N° match: 22164521



Club recev	ant: Voisin	s F.C. 1	
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO)M :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NC	OM:	
	Nº lic	ence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

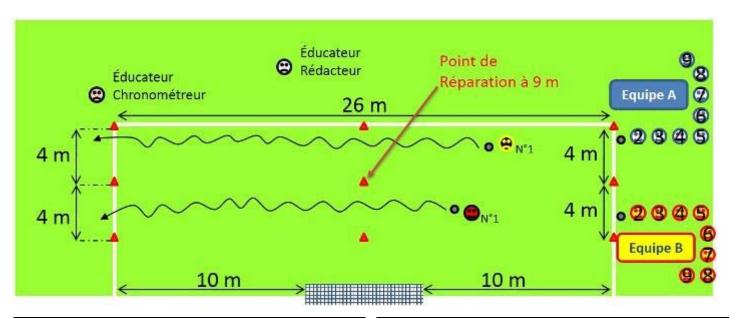
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



Catégorie/Poule: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 23/11/2019

N° match: 22164544



Club recev	ant : Yvelir	nes/Montfo	rt 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lio	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº 1i	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

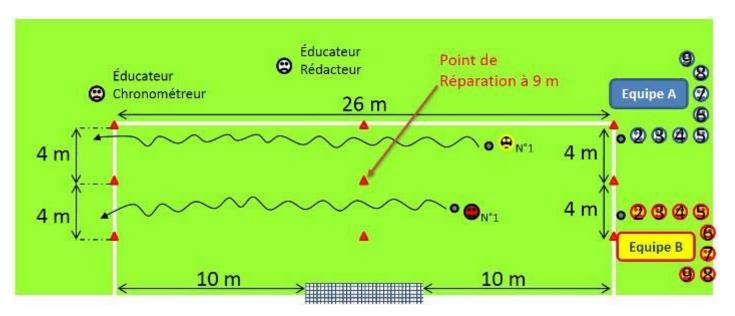
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match: 22164560



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		•	
	Fiche ét	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº li	cence :	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

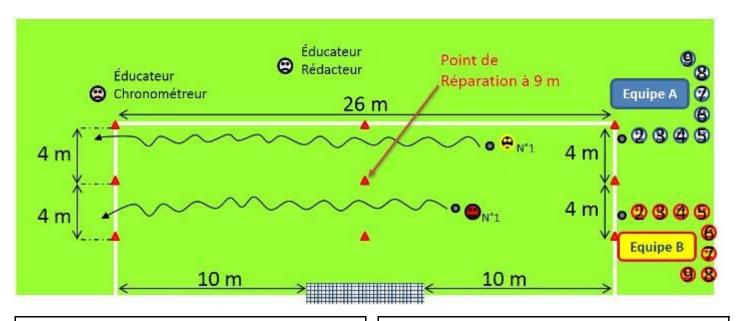
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match : 22164564



N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
OTAL			
	Fiche ét	ablie par :	
		OM:	
	Nº li	cence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

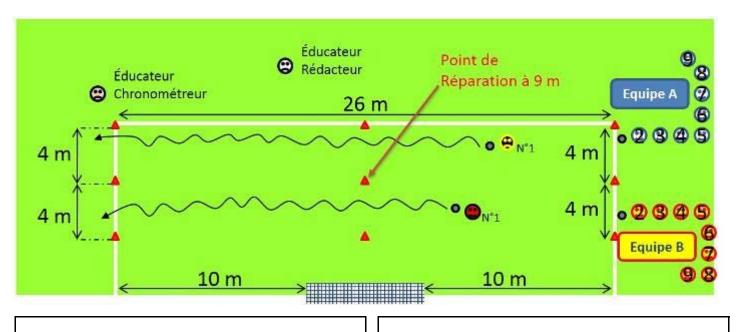
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match: 22164577



Club recev	ant: Yvelin	es/Montfo	rt 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence :	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
FOTAL		•	
	Fiche éta	ablie par :	
	NO	OM:	
	Nº lie	cence :	





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

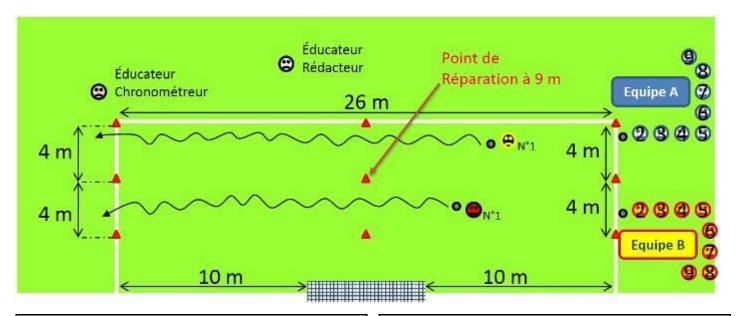
L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).



<u>Catégorie/Poule</u>: U13 ESP. / Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match: 22164598



Club recev	ant: Yvelin	es/Montfo	rt 1
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
TOTAL			
	Fiche éta	ıblie par :	
	NO	OM :	
	Nº lic	ence:	

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°)	
4		10 (ou n°)	
5		11 (ou n°)	
6		12 (ou n°)	
ГОТАL		<u>'</u>	
	Fiche ét	tablie par :	
	N	OM:	
	Nº li	cence:	

Signature club visiteur pour approbation





- 1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoir participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre.
- 2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ainsi que le total par équipe sur la feuille de match.
- 3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 2ème fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

2 ateliers de jonglerie en mouvement sont positionnés côte à côte, des jalons ou cônes écartés de **4 mètres** marquent le couloir réservé à chaque équipe. Les jalons ou cônes marquant les lignes de départ et d'arrivée sont distants **de 26 mètres** l'un de l'autre (distance = longueur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et réalisent le défi jonglerie en parallèle. Le départ s'effectue pied sur le ballon derrière le jalon ou cône au signal de l'éducateur chronométreur.

Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué en 25" maximum, sans surface de rattrapage. Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1er, rapporte 1 point à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque 0.5 point pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque 1 point pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (25").

Si les 2 joueurs font tomber leur ballon, aucun point n'est attribué.

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués aux 12 joueurs de chaque équipe et celle qui totalise le plus grand nombre de points remporte l'épreuve et le bonus (+1 point).

